

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS
CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



EL CINE DIGITAL COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LOS
NIVELES DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LOS ALUMNOS DE
LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTADA POR:

Br. Braulio Fuentes Arque

Br. Miguel Ángel Fuentes Arque

ASESOR:

Lic. Eloy Zamora Cosio

TESIS FINANCIADA POR LA UNSAAC

Cusco – Perú

2015

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer primero a Dios por protegernos durante todo nuestro camino y darnos fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de nuestra vida; al patrón San Cristóbal por ser nuestra inspiración, guía y modelo; a nuestros padres que nos brindaron su apoyo tanto moral como económico para seguir estudiando y lograr el objetivo trazado para un futuro mejor; a los ponentes del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto, que con su apoyo se logró concientizar, motivar, fomentar y fortalecer la producción de materiales audiovisuales; a todas las personas que de forma directa o indirecta contribuyeron en hacer posible y real este trabajo de investigación que servirá a futuros comunicadores audiovisuales; y a los grandes mentores que estuvieron con nosotros, solo nos queda dar lo mejor y aprender más cada día, la vida nos da oportunidades inmensas, es cuestión de poder tener la constancia y disfrutar cada momento de nuestra existencia.

El cine es el arma más poderosa que puede usarse para cambiar el mundo a través de las expresiones y la toma de conciencia. Los sueños que cada hombre tiene lo llenan con alegrías o tristezas solo se puede poner y valorar la nobleza de cada ideal y el compromiso de trabajar por el desarrollo de la producción audiovisual, agradecemos de una manera muy especial a las personas que apuestan por Qosqo Films, solo deseamos las mejores bendiciones y éxitos en la vida profesional, estamos convencidos que el esfuerzo de algunos pocos es el éxito de muchos.

DEDICATORIA

Con una grandiosa admiración y cariño dedicamos a nuestros padres Ladislao Fuentes Jara y Salome Arqque Tintaya, por preocuparse de nosotros desde que llegamos a este mundo, nos han formado para saber cómo luchar y salir adelante ante las diversas adversidades de la vida, sus enseñanzas no cesan y aquí estamos con un logro más, nuestro trabajo de tesis.

De igual manera dedicamos a José Antonio Portugal Speedie, cineasta peruano, quien con sus conocimientos, orientaciones, su manera de trabajar, persistencia, paciencia y motivación han sido fundamentales para nuestra formación. Él ha inculcado en nosotros un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor en el trabajo audiovisual, a su manera ha sido capaz de ganarse nuestro respeto, lealtad y admiración.

Para Christopher M. Fuentes:

Conocí el fruto sagrado cuando menos lo esperaba, pero llegaste tú cuando más te necesito; eres el amor que siempre soñaba y quería; eres el regalo mandado por Dios, el tesoro de muchos, eres tú como el afortunado. Yo no sé si es un cuento de hadas o la pasión de Shakespeare, pero el amor es puro, limpio y honesto que se pueda sentir, por eso soy feliz y vivo con gran dicha con el motivo de poder estar aquí, disfrutar cada día y pensar que estés bien; así puedo seguir para adelante no será la única opción pero es la mejor decisión de poder contar con ello; te amo mucho y te querré cada día de mi existencia.

Para mi amigo y hermano Miguel Ángel:

Como las ramas de un árbol... crecemos en diferentes direcciones... pero nuestra raíz es una sola... así la vida de cada uno siempre será parte esencial de la vida de la otra. Sin importar que tan lejos podamos volar siempre estaré allí, hermano, para escucharte, confiar y seguir con los ideales que nos entusiasma.

PRESENTACIÓN

ESTIMADOS:

SEÑOR DECANO, SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO Y ALUMNOS DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO:

Ponemos a disposición la presente tesis titulada ***EL CINE DIGITAL COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LOS NIVELES DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LOS ALUMNOS DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO*** con el fin de contribuir con el desarrollo de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación.

La investigación es producto y esfuerzo mancomunado, con una visión clara del problema del que en algún momento hemos sido parte, por consiguiente nos permite dar un tratamiento teórico y práctico con la idea de poder adecuarnos a la tecnología digital y a las nuevas tendencias de la producción audiovisual, y eso implica estar en constante cambio y actualización.

La sociedad está viviendo un momento de grandes cambios y retos para abordar los compromisos de formación y generación de conocimientos en un mundo muy competitivo, por esta razón la investigación considera la importancia de la especialidad y/o capacitación en áreas de producción audiovisual.

Los tesistas.

INTRODUCCIÓN

El concepto audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. Según esto podemos decir que la producción audiovisual es el proceso de elaboración de contenidos para medios de comunicación audiovisual como el cine, la televisión, el internet y las redes sociales, entre otros.

En ese sentido, la presente tesis es una investigación que por objetivo aplica una estrategia a través de módulos instructivos e instrumentales sobre realización de cine digital logrando desarrollar el manejo adecuado de la producción audiovisual, con la capacidad narrativa, creativa, técnica y originalidad de un producto audiovisual. Así mismo promueve la capacitación en producción audiovisual y aporta los conocimientos básicos sobre la realización cinematográfica digital.

La tesis consta de cuatro capítulos que se encuentran estructurados de la siguiente forma:

CAPÍTULO I

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Contiene la fundamentación y formulación del problema, objetivos, justificación, metodología (tipo, método, nivel y diseño de investigación), técnicas e instrumentos de recolección de datos, población, muestra, hipótesis e identificación de variables.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Comprende los aspectos teóricos relacionados a la comunicación audiovisual y al cine digital como una nueva tendencia en la producción audiovisual, también aborda sobre la realidad cinematográfica en el mundo audiovisual y el boom de las video cámaras digitales y las cámaras fotográficas réflex (DSLR). Además comprende la historia del cine (regional, nacional e internacional), géneros cinematográficos, lenguaje audiovisual y las fases de la producción cinematográfica digital (desarrollo, preproducción, producción, postproducción y exhibición).

CAPÍTULO III

TRABAJO DE CAMPO

Por su naturaleza, la investigación permitió aplicar en el trabajo de campo un plan de intervención experimental aplicado en el Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto. Dentro del taller se desarrollaron seis módulos instructivos teóricos y prácticos sobre realización cinematográfica; además, este capítulo contiene el análisis y resultados de nuestros instrumentos de investigación.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Se plantea una propuesta a través de módulos instructivos de formación con el objetivo de concientizar, motivar y fomentar la producción y realización de obras y/o materiales audiovisuales con estándares de calidad, dicha propuesta se ha denominado: Taller de Producción Cinematográfica Digital.

Finalmente se puede observar las conclusiones obtenidas de todo el trabajo de intervención y las sugerencias que podrían ser tomadas en cuenta en proyectos que trabajen el tema de la comunicación audiovisual y principalmente el tema del cine digital. También se tiene la bibliografía, webgrafía, filmografía y anexos, estos últimos son importantes porque contienen documentos empleados en la realización cinematográfica.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO
DEDICATORIA
PRESENTACIÓN
INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	1
1.- TÍTULO.....	1
2.- FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	1
3.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
4.- OBJETIVOS	3
4.1.- OBJETIVO GENERAL.....	3
4.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
5.- JUSTIFICACIÓN	4
6.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
7.- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	7
8.- POBLACIÓN Y MUESTRA	8
9.- HIPÓTESIS	8
10.- IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES	8
11.- OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	9
12.- MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO.....	12
2.1.- LA COMUNICACIÓN Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.....	12
2.1.1.- LA COMUNICACIÓN.....	12
2.1.2.- AUDIOVISUAL	16
2.1.3.- COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.....	18
2.2.- EL CINE DIGITAL, UNA NUEVA TENDENCIA EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	24
2.2.1.- EL CINE DIGITAL.....	28
2.2.2.- LA CÁMARA DE VIDEO DIGITAL Y LAS DSLR EN EL CINE DIGITAL	33

2.2.3.- LA REALIDAD CINEMATOGRAFICA EN EL MUNDO AUDIOVISUAL	35
2.3.- CONCEPCIONES SOBRE CINE	37
2.3.1.- HISTORIA DEL CINE	38
2.3.2.- EL CINE LATINOAMERICANO.....	47
2.3.3.- EL CINE PERUANO.....	49
2.3.4.- EL CINE CUSQUEÑO.....	54
2.4.- LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS.....	59
2.5.- LENGUAJE AUDIOVISUAL O CINEMATOGRAFICO	64
2.5.1.- LENGUAJE Y GRAMÁTICA DEL CINE	65
2.5.2.- SINTAXIS CINEMATOGRAFICA O AUDIOVISUAL.....	67
2.6.- RECURSOS Y TÉCNICAS CINEMATOGRAFICAS	95
2.6.1.- EL MONTAJE CINEMATOGRAFICO	95
2.6.2.- EL SONIDO CINEMATOGRAFICO	99
2.6.3.- EL COLOR COMO PROPUESTA EN EL CINE.....	103
2.7.- FASES DE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA DIGITAL.....	110
2.7.1.- EL DESARROLLO.....	110
2.7.2.- LA PREPRODUCCIÓN	117
2.7.3.- LA PRODUCCIÓN O RODAJE	130
2.7.4.- LA POSTPRODUCCIÓN.....	145
2.7.5.- LA DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN	168

CAPÍTULO III

TRABAJO DE CAMPO.....	175
3.1.- DIAGNÓSTICO.....	175
3.2.- EJECUCIÓN DE MÓDULOS INSTRUCTIVOS A TRAVÉS DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA - HAGAMOS UN CORTO	183
3.2.1.- ANTES DEL TALLER.....	183
3.2.2.- DURANTE EL TALLER	188
3.2.3.- DESPUÉS DEL TALLER.....	222
3.3.- ESTRATEGIAS DE VALIDACIÓN.....	227
3.3.1.- PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN	227
3.3.2.- ANÁLISIS DE LAS RESPUESTAS DEL PÚBLICO OBJETIVO	229

3.3.3.- ENCUESTA DE OPINIÓN DE LOS CORTOMETRAJES DEL TALLER EN EL ESTRENO	234
3.4.- CONTRASTACIÓN DE LOS TRABAJOS DEL TALLER CON LOS TRABAJOS DE LA ASIGNATURA DE PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN EN TELEVISIÓN.....	236
3.5.- CONFIRMACIÓN DE HIPÓTESIS	241

CAPÍTULO IV

PROPUESTA TALLER DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA DIGITAL A TRAVÉS DE MÓDULOS INSTRUCTIVOS DE FORMACIÓN EN LA FACULTAD DE COMUNICACION SOCIAL E IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO	246
4.1.- NOMBRE DEL PROYECTO.....	246
4.2.- POBLACIÓN DESTINO	246
4.3.- LUGAR.....	246
4.4.- PRESENTACIÓN.....	246
4.5.- OBJETIVOS.....	247
4.6.- FINALIDAD DEL PROYECTO	248
4.7.- METODOLOGÍA DEL PROYECTO	248
4.8.- DEL PROYECTO Y SUS PARTICIPANTES	248
4.9.- PONENTES	249
4.10.- BENEFICIO ACADÉMICO Y PROFESIONAL	249
4.11.- REQUISITOS Y DOCUMENTACIÓN	250
4.11.1.- OBTENCIÓN DEL CERTIFICADO.....	250
4.11.2.- ACOTACIÓN	251
4.12.- EVALUACIÓN.....	251
4.13.- QUE OFRECE EL TALLER.....	252
4.13.1.- MÓDULO 1 – CULTURA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO	252
4.13.2.- MÓDULO 2 – DESARROLLO DEL GUION CINEMATOGRAFICO	252
4.13.3.- MÓDULO 3 – PREPRODUCCIÓN.....	253
4.13.4.- MÓDULO 4 – PRODUCCIÓN O RODAJE	254
4.13.5.- MÓDULO 5 – POSTPRODUCCIÓN	254
4.14.- EQUIPOS PARA EL TALLER (RECURSOS TECNOLÓGICOS)	255

4.15.- SESIONES PARA EL DESARROLLO DEL TALLER.....	256
4.16.- INFORMES E INSCRIPCIONES	257
CONCLUSIONES.....	258
SUGERENCIAS	259
BIBLIOGRAFÍA.....	261
WEBGRAFÍA.....	263
FILMOGRAFÍA	266

ANEXOS

• TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	278
• ANTES DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA HAGAMOS UN CORTO.....	290
• DURANTE EL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA HAGAMOS UN CORTO.....	297
• DESPUÉS DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA HAGAMOS UN CORTO	329



CAPÍTULO I

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

1.- TÍTULO

EL CINE DIGITAL COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LOS NIVELES DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LOS ALUMNOS DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO.

2.- FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

La comunicación audiovisual enfrenta nuevos retos en la era digital, en la que el consumo visual y auditivo conlleva a crear nuevos sistemas de producción, realización y difusión de productos audiovisuales.

Estos desafíos hacen que el cine y la televisión estén en constante avance tecnológico, como consecuencia del mismo origina cambios en los códigos visuales y auditivos, los cuales constituyen el lenguaje audiovisual. Es cierto que cuánto más se desarrolla la tecnología en la comunicación, se van creando nuevos usos, nuevos sujetos y nuevos productos comunicativos generando así la necesidad de un mayor nivel de capacitación y talleres en la realización audiovisual.

Cusco no es ajeno a este avance tecnológico, pero la producción audiovisual no responde al nivel de calidad que debería tener, ya que la producción local no emplea de manera adecuada el lenguaje audiovisual ni las etapas durante el proceso o etapas de la producción (preproducción, producción y postproducción).

Esta dificultad hace que los centros formadores como la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco no formen comunicadores audiovisuales por la falta de especialización, capacitación, organización de seminarios y talleres audiovisuales, así como la falta de infraestructura adecuada y la escasa o nula implementación de laboratorios y/o equipos tecnológicos.

De acuerdo al plan de estudios de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco del año 2006, hasta hoy vigente, existen 8 asignaturas sobre medios audiovisuales (Lenguaje de los medios, Géneros y formatos en televisión, Producción y realización en televisión, Semiótica de la comunicación audiovisual, Taller de creatividad audiovisual, Postproducción audiovisual, Taller de locución para medios audiovisuales y Prácticas pre profesionales en medios), en su mayoría ofrecen el trabajo teórico más no el práctico.

A pesar de que se menciona como uno de los objetivos generales de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación, no se cumple de manera completa lo que se estipula:

“Formar integralmente a los futuros profesionales con bases científicas, humanísticas y tecnológicas, acordes a las exigencias del desarrollo mundial y nacional, y respondan satisfactoriamente ante el mercado ocupacional”. (Plan Curricular 2006, 2012).

Además, dentro del perfil del egresado de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación destaca lo siguiente:

“Planifica, dirige y evalúa la producción de productos comunicativos para medios impresos y audiovisuales, con una perspectiva creativa, estética y tecnológica; domina estructuras narrativas y lenguajes gráficos y audiovisuales. Así mismo efectúa la producción, dirección y realización de programas de radio, televisión, video, cine y de productos comunicativos gráficos”. (Plan Curricular 2006)

En el párrafo anterior se menciona sobre la producción, dirección y realización de cine, sin embargo no se hace cine, tampoco se emplea adecuadamente el lenguaje audiovisual ni los procesos de la producción audiovisual.

De esta manera el trabajo de investigación propone explorar los conocimientos de la realización cinematográfica digital y ponerlos en práctica, lo cual fortalecerá y contribuirá a mejorar los niveles de producción audiovisual y responder las nuevas tendencias de un mercado competitivo.

3.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La dificultad que tiene la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación en temas de producción audiovisual se origina al no tener la práctica ni la especialización necesaria, y como consecuencia se emplea de manera inadecuada el lenguaje audiovisual y la conducción en las diferentes etapas de la realización. Además, cabe destacar que la tecnología permite estar en vanguardia con otras universidades del país y del extranjero en cuanto se refiere al conocimiento de las transformaciones de la producción audiovisual en la era digital y su realización hasta la etapa final; entonces, formulamos el siguiente cuestionamiento: **¿El cine digital como estrategia mediante módulos instructivos contribuye a mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco?**

4.- OBJETIVOS

4.1.- OBJETIVO GENERAL

- ✓ Aplicar una estrategia a través de módulos instructivos de formación e instrumentales del cine digital, que permita desarrollar el manejo adecuado de la producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, valorando la capacidad narrativa, creativa, técnica y originalidad de un producto audiovisual.

4.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Promover la capacitación en producción audiovisual mediante módulos de formación que permita a la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco responder a los retos de un mundo globalizado y con tecnología digital.
- ✓ Contrastar los trabajos audiovisuales como resultado de los módulos instructivos con los trabajos audiovisuales propios de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- ✓ Aportar mediante el trabajo de investigación los conocimientos básicos de la realización cinematográfica.

5.- JUSTIFICACIÓN

La producción audiovisual es el resultado de la combinación de varias necesidades (industriales, comerciales, de entretenimiento, educativas, culturales o artísticas), en la cual destacan productos como: videos corporativos, cápsulas informativas, video clips, spot publicitarios, videos de comunicación interna y/o externa para empresas, cortometrajes, películas, documentales, reportajes y animaciones. En esa perspectiva constatamos que en nuestra ciudad los productos audiovisuales que se muestran, en general no emplean adecuadamente el lenguaje audiovisual ni cumplen con las etapas que tiene; esta dificultad es más crucial cuando realmente observamos la calidad de los productos tanto en forma como en contenido.

Por ello el cine digital permite emplear de forma apropiada las etapas de la producción audiovisual y su lenguaje, porque tiene la posibilidad de trabajar con especialistas en las distintas ramas de la producción audiovisual como: el director, productor, director de fotografía, director de arte, sonidista, guionista, postproductor, etc.; en conjunto manipulan el mundo fílmico a través de procesos creativos, basados en el trabajo de ordenadores (computadoras) o procesos informáticos que generan efectos especiales y/o animaciones.

Esta propuesta del cine digital como estrategia mediante módulos instructivos de formación contribuye al mejoramiento de los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, lo cual pone a prueba la originalidad, capacidad narrativa y creación de productos audiovisuales con un adecuado nivel profesional.

También tiene que ver el desarrollo de la tecnología con el invento de las cámaras digitales; hoy en día es posible grabar en full HD (High-Definition) con cámaras de video digitales, cámaras fotográficas réflex y con celulares (iPhone), permitiendo a las personas experimentar y filmar por lo general secuencias de la vida cotidiana y/o realizar producciones audiovisuales a nivel profesional.

Paralelamente al invento de las cámaras de video digital, las plataformas de postproducción de video y de audio han ido adecuándose, actualizando versiones que ayudan a obtener un buen resultado e inclusive brinda un look cinematográfico y un sonido digital surround de 5.1 o 7.1.

Por otro lado emplear el cine digital puede reforzar la actividad de la producción audiovisual en la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación, en la cual los estudiantes muestren un alto grado de motivación siendo partícipes en talleres de producción cinematográfica digital y alcanzando el rendimiento académico profesional.

Además, el valor del presente proyecto vincula los contenidos teóricos como prácticos en los objetivos de la carrera profesional, los cuales están orientados en la formación de profesionales en las distintas áreas de la comunicación (Relaciones públicas, Comunicación para el desarrollo, Publicidad y marketing, Periodismo, entre otras). Estas especialidades necesitan de la producción audiovisual para brindar la calidad y el profesionalismo que el mercado requiere.

Esta posibilidad permitirá a la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco fortalecerse como ente formador y comprometido con la sociedad, además de ser el medio más indicado para realizar prácticas adecuadas en cuanto se refiere a producción audiovisual, así mismo poder elevar la calidad de profesionales audiovisuales a largo plazo.

Finalmente, la presente investigación radica en la importancia de fortalecer y tener la especialidad o capacitación en áreas de producción audiovisual sabiendo que la tecnología digital y el mundo globalizado son parte de nosotros, adecuarnos implica estar en constante cambio.

6.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

TIPO Y MÉTODO DE INVESTIGACIÓN: **Descriptiva - Mixta**

La investigación es de tipo **descriptiva** porque permite investigar los factores tal como se manifiestan, con lo cual se logra identificar, relacionar, comparar y delimitar nuestras variables. (Flores B. J., 2011) Tiene un método **mixto** porque implica el proceso de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos, además se logra una perspectiva más precisa de la investigación, por consiguiente va a permitir recolectar datos simultáneos, analizar resultados hasta el final y probar la hipótesis mediante la triangulación de datos por naturaleza (cuantitativos - cualitativos), fuentes (archivos, cuestionarios, observación, etc.) y tiempos (pre prueba/post prueba y experimentos). (Hernández, Fernández y Baptista, 2008)

NIVEL DE INVESTIGACIÓN: **Aplicativa**

El presente proyecto de investigación es **aplicativa**, porque permite diagnosticar, ejecutar y evaluar los esfuerzos sistemáticos para resolver el problema concreto y práctico; además admite formular un plan para llevar a cabo una intervención de situaciones en la realidad con el fin de obtener en el campo un conocimiento operativo acertado y a la vez orientado a mejorar los niveles de producción audiovisual mediante estrategias metodológicas. (Flores,. 2011, p.157-162)

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: **Cuasi experimental - Transversal**

Esta investigación tiene un estudio **cuasi experimental**, porque permite manejar deliberadamente la variable independiente para observar su efecto y relación con la variable dependiente; así mismo, los sujetos no están asignados al azar a los grupos, por el contrario, utiliza una selección de juicios antes del experimento, por consiguiente tiene un grupo experimental que recibe un tratamiento de la variable independiente y un grupo control que no aplica dicho tratamiento. De esta manera se alcanza dos niveles: presencia y ausencia; a ambos grupos se les suministra una medición sobre la variable dependiente en estudio. También es **transversal**, porque implica recolectar los datos durante un momento determinado; además permite describir, transferir, evaluar y analizar conocimientos y experiencias. (Hernández, et al. 2008, p. 189 - 208)

7.- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Las técnicas e instrumentos que se han utilizado para el recojo de información son estrategias participativas como:

- **Entrevista:** Para la obtención de información más específica, íntima, flexible y abierta sobre la dificultad existente en las áreas de producción audiovisual en la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación y además confirmar o negar la hipótesis según sea el caso.
- **Observación:** Durante todo el proceso de investigación, desde el inicio hasta finalizar, se tendrá una percepción selectiva e interpretativa de los hechos sin dejar de lado los detalles de nuestro grupo investigado.
- **Encuesta:** Para indagar la opinión sobre los resultados como consecuencia de la estrategia de formación mediante módulos instructivos sobre realización de cine digital a través de la elaboración de un cuestionario con preguntas codificadas, dirigidas a la investigación y utilización de la escala de actitudes de tipo Likert. Además, la pre encuesta nos permitirá diagnosticar la situación actual de la producción audiovisual en la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación.
- **Pre-test y Post-test:** Aplicación antes y después de ejecutar la estrategia de formación mediante módulos instructivos sobre realización de cine digital al grupo experimental y grupo control para contrastar con los trabajos audiovisuales propios de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación y además confirmar o negar la hipótesis.
- **Documentación:** Utilización de recursos materiales, humanos y tecnológicos para ejecutar una producción cinematográfica digital (desarrollo, preproducción, producción y postproducción).

8.- POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

La población está conformada por 463 alumnos matriculados en el semestre académico 2014 – II de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

MUESTRA

Nuestra muestra es de tipo no probabilística porque no depende de la probabilidad, sino de las causas relacionadas con las características de la investigación. (Flores, 2011, p.225) Aquí el procedimiento es de participantes voluntarios que generalmente se usa en estudios experimentales de laboratorio y depende del proceso de toma de decisiones (Hernández, et al., 2008, p.565), por consiguiente nuestra muestra es de 60 alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco matriculados en el semestre académico 2014 – II, de los cuales 30 alumnos conforman el denominado grupo experimental participarán en los talleres de formación y 30 alumnos forman parte del denominado grupo control no serán participes de dicho taller, pero serán evaluados de la misma condición.

9.- HIPÓTESIS

El cine digital como estrategia mediante módulos instructivos contribuye a mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

10.- IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES

- A. **INDEPENDIENTE:** El cine digital como estrategia.
- B. **DEPENDIENTE:** Mejorar los niveles de producción audiovisual.
- C. **INTERVINIENTE:** Alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

11.- OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	DIMENSIONES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
El cine digital como estrategia mediante módulos instructivos de talleres contribuye a mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.	<p>INDEPENDIENTE: Aplicación del cine digital como estrategia.</p> <p>DEPENDIENTES: Mejorar los niveles de producción audiovisual.</p> <p>INTERVINIENTE: Alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Efectividad en la aplicación estructurada teórica y práctica durante el proceso de la investigación • Efectividad en el uso adecuado de la producción audiovisual y su lenguaje • Aplicación de los factores tecnológicos • Trabajo grupal, involucramiento e interés de los estudiantes (participantes) 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller (módulos instructivos) • Prácticas asesoradas • Relación con los alumnos (participantes) • Dominio básico de dispositivos digitales y tecnológicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas • Observación • Encuesta • Pre-test y Post-test • Documentación

12.- MATRIZ DE CONSISTENCIA

P. PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>¿El cine digital como estrategia mediante módulos instructivos de talleres contribuye a mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco?</p>	<p>OBJETIVOS GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar una estrategia a través de módulos instructivos e instrumentales del cine digital, que permita desarrollar el manejo adecuado de la producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco valorando la capacidad narrativa, creativa, técnica y originalidad de un producto audiovisual. <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la capacitación en producción audiovisual mediante módulos instructivos que permita a la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco responder a los retos de un mundo globalizado y con tecnología digital. • Contrastar los trabajos audiovisuales como resultado de los módulos instructivos con los trabajos audiovisuales propios de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. • Aportar mediante el trabajo de investigación los conocimientos básicos de la realización cinematográfica. 	<p>El cine digital como estrategia mediante módulos instructivos de talleres contribuye a mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.</p>	<p>INDEPENDIENTE: Aplicación del cine digital como estrategia</p> <p>DEPENDIENTE: Mejorar los niveles de producción audiovisual.</p> <p>INTERVINIENTE: Alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Efectividad en la aplicación estructurada teórica y práctica durante el proceso de la investigación • Efectividad en el uso adecuado de la producción audiovisual y su lenguaje. • Aplicación de los factores tecnológicos • Trabajo grupal, involucramiento e interés de los estudiantes (participantes). 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller (módulos instructivos) • Prácticas asesoradas • Relación con los alumnos (participantes) • Dominio básico de dispositivos digitales y tecnológicos 	<p>Tipo y Método de Investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descriptiva • Mixta <p>Nivel de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicativa <p>Diseño de Investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuasi experimental • Transversal <p>Técnica e Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas • Observación • Encuesta • Pre-test y Post-test • Documentación



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- LA COMUNICACIÓN Y LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

El uso de las nuevas tecnologías, la influencia del internet, la importancia creciente de la comunicación móvil, el uso de blogs y de los podcasts no solo han afectado al sistema comunicativo sino también al sistema audiovisual y para determinar a la comunicación audiovisual, es necesario definir cada concepto de forma individual.

2.1.1.- LA COMUNICACIÓN

Los humanos hemos tenido desde siempre la necesidad vital de comunicarnos, y para ello hemos desarrollado mecanismos para lograrlo hasta obtener un sistema institucional fundamental dentro de la estructura de las sociedades modernas. La comunicación ocupa un papel muy importante en la vida de los seres humanos por lo que siempre ha estado presente en el progreso de la civilización; en sus inicios, la comunicación humana se basaba en movimientos y signos. Cuando el hombre pasa de ser nómada a sedentario, su actitud se transforma y cambia la comunicación en distintas formas, usando el sonido, la escritura y con el tiempo creando los medios de comunicación como la prensa, el cine, la radio, la televisión y ahora el internet, que ha hecho de este siglo una era digitalizada.

“La palabra comunicación proviene del latín communis (común). Al comunicarnos pretendemos establecer algo en común con alguien o lo que es lo mismo, tratamos de compartir alguna información, alguna idea o actitud”. Esto implica que el momento en que se comparte alguna noticia o información acerca de algo o alguien, tanto el emisor como el receptor se están sintonizando respecto a algún mensaje en particular. Esta sintonía lleva como primera intención dar a conocer un evento y sus particularidades, hacer una petición o emitir una orden; si se trata de un periódico, de una noticia televisiva o radiofónica, la finalidad será persuadir al receptor acerca del contenido de la información. (Fernández y Gordon, 1992)

Es inmenso el poder que tienen los medios de comunicación casi en todas las facetas de la vida (cultural, política, económica, etc.), forman parte de las sociedades actuales y son medios que se han diseñado para poder comunicarnos, pero en qué consiste la comunicación y cuál es la naturaleza de este fenómeno.

Para Aristóteles en su retórica determinó la trilogía: persona que habla (locutor), el discurso (que se pronuncia) y la persona que escucha (oyente). (Beltrán, 1991)

Para la Real Academia de la Lengua Española definen a la comunicación como “Acción y efecto de comunicar o comunicarse.” - “Trato, correspondencia entre dos o más personas.” – “Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.” (Real Academia Española - comunicación, 2012)

Para autores como María Escandell Vidal define: “La comunicación humana es una actividad, intencional: desde la perspectiva del emisor, si no hay intención comunicativa, no hay comunicación; y desde la perspectiva del destinatario, la interpretación requiere el reconocimiento de la intención del emisor” (Vidal, 2005)

Para Jaume Duran y Lydia Sánchez definen: “La comunicación es una actividad diaria y vital no solo para los humanos sino también para los animales. Por tanto se trata de un fenómeno del que poseemos una noción intuitiva, todos sabemos que hacer para comunicarnos por qué y para qué lo hacemos”. (Duran J. y Sánchez L., 2008)

De esta manera la comunicación es un fenómeno de carácter social que comprende todos los actos mediante los cuales los seres vivos se comunican con sus semejantes llevando a cabo infinidad de actividades, tales como: conversar, reír, llorar, leer, ver películas entre otras; por ello se dice que la comunicación humana es un proceso de información y cumple como una función determinada al ser:

- **Dinámico:** Porque está en continuo movimiento.
- **Inevitable:** Porque se requiere para la transmisión de significados.
- **Irreversible:** Porque una vez realizada, no puede regresar,

borrarse o ignorarse.

- **Bidireccional:** Porque existe una respuesta en ambas direcciones.
- **Verbal y no verbal:** Porque implica la utilización de ambos lenguajes.

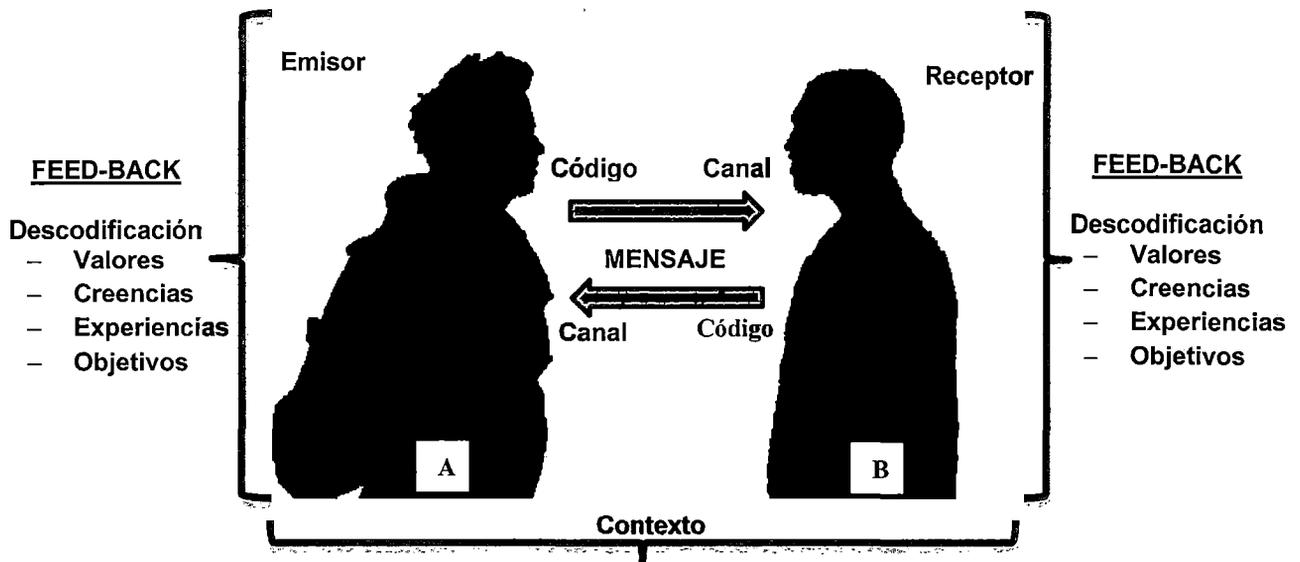
El fenómeno que lleva e intercambia la información entre el emisor o receptor cumple los roles en:

- **La codificación o encodificación,** es el proceso psíquico o mental del emisor, pues consiste en la elaboración y estructuración de mensajes, es decir es la conversión de ideas en códigos.
- **La transmisión,** es un proceso fisiológico y físico del emisor, es la transferencia del mensaje.
- **La recepción o captación y percepción del mensaje** viene hacer un proceso físico y fisiológico del receptor.
- **La decodificación o descodificación,** es el proceso psíquico o mental de receptor, mediante el cual interpreta y entiende el mensaje. Es la conversión de códigos en ideas.

2.1.1.1.- ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

Los elementos o factores de la comunicación humana son la información y los mensajes, por eso es imprescindible estos elementos tales como: la fuente, emisor o codificador, código (reglas del signo, símbolo), mensaje primario (bajo un código), receptor o decodificador, canal, ruido (barreras o interferencias) y la retroalimentación o realimentación (feed-back, mensaje de retorno o mensaje secundario).

- **Emisor:** La persona, o personas, que emite un mensaje.
- **Receptor:** La persona, o personas, que recibe el mensaje
- **Mensaje:** Contenido de la información que se envía.
- **Canal:** Medio por el que se envía el mensaje.
- **Código:** Signos y reglas empleadas para enviar el mensaje.
- **Retroalimentación:** Es la condición necesaria para la interactividad del proceso comunicativo, siempre y cuando se reciba una respuesta.
- **Contexto:** Situación en la que se produce la comunicación.



Proceso de la comunicación. Figura 4.

Desde un punto de vista técnico, se entiende por comunicación el hecho que un determinado mensaje originado en el punto (A) llegue a otro punto determinado (B), distante del anterior en el espacio o en el tiempo.

El proceso comunicativo manifiesta que en la actualidad la comunicación se ha desarrollado más en el campo de la tecnología de los ordenadores, donde la utilización de las redes informáticas y los dispositivos pueden transmitir datos con más rapidez, y el desarrollo de las técnicas de la telecomunicación hacen posible que los sentidos del hombre extiendan su alcance alrededor del mundo.

Entonces la comunicación puede concebirse como el proceso dinámico que fundamenta la existencia del ser humano, lo cual tiene una gran capacidad de poder comunicar a través de un lenguaje propio manteniendo así su cultura, esta función es indispensable y sirve como herramienta para transformar el significado de las cosas utilizando diversos signos lingüísticos y no lingüísticos.

2.1.2.- AUDIOVISUAL

Lo audiovisual está compuesto por los modos de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, asimismo es el intercambio de mensajes que se utilizan en un lenguaje que combina información sonora y visual (oído - vista) a través de medios electrónicos que registran, reproducen y difunden determinados comportamientos del hombre o del espectador para percibirlos y comprenderlos dichas acciones o comportamientos.

Se determina lo visual y lo auditivo en natural y creativo de forma independiente porque es innato al hombre; se basa en la comunicación mediante los sonidos y los movimientos visuales, desde los orígenes del hombre han desarrollado los dos sentidos básicos de su comunicación con el resto de los humanos y con su entorno. Tal es así que surgen los sonidos anatómicos (tan - tan) y las señales de humo, tiempo después se desarrollaría los cantos e himnos de los grupos étnicos y perpetuar la imagen a través de la pintura.

Lo audiovisual es tecnificado y considerado en su desarrollo independiente, después se une en el desarrollo del cine sonoro a finales de la década de 1920; hasta entonces la imagen y el sonido no iban de la mano, las películas eran mudas en ese momento, las imágenes eran en blanco y negro, pero cabe mencionar por otro lado que en ocasiones había una banda en vivo que aportaba música a las películas. A partir de este momento los expertos desarrollaron y empezaron a referirse a las técnicas de difusión simultánea como audiovisuales.

Los investigadores en estas áreas tuvieron como objetivo conseguir una sincronización perfecta entre el sonido y la imagen en movimiento, una vez logrado en el cine da paso a la televisión mediante la tecnología electrónica en 1926, en sus inicios solo transmitía imágenes a distancia y más adelante incorporan el sistema radiofónico. Con el cine sonoro y la televisión nacen los dos grandes medios técnicos plenamente audiovisuales por doble vía: una fotoquímica (rollo de celuloideos) y otra mecánica (radiofónica – televisiva).

Según mencionado anteriormente, se entiende por audiovisual al uso de imágenes y audios, tales como imágenes fijas (pinturas y fotografías), imágenes en movimiento (películas, televisión y video) y grabaciones de sonido (música, voz y otros sonidos).

El sector audiovisual actualmente se encuentra ante un consumidor mucho más exigente que antes en lo que respecta a la calidad de producción de la imagen y audio, ampliándose hoy en el mundo de los multimedia (internet, videojuegos, o la televisión interactiva entre otros), pero gran parte de esto se debe a la influencia que están generando las nuevas tecnologías y esto es analizado desde tres puntos:

DIMENSIONES	CAMBIOS	FACTORES
SOCIAL	Mayor interés que este sector aporta a la sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> • Pluralismo cultural. • Incremento de la educación. • Protección de derechos.
TECNOLOGÍA EMPRESARIAL	Enfocada a los nuevos modelos utilizados en este sector, especialmente nuevas tecnologías y mercado digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Tv digital. • Tv de alta definición. • Tv interactiva
COMERCIAL	Se espera una mayor competitividad en el sector.	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel competitivo.

Dimensiones del sector audiovisual. Figura 5. (Noelia Araujo y José Fraiz, 2013)

2.1.3.- COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Los humanos hemos creado sistemas de transmisión de información en el espacio y el tiempo utilizando medios tecnológicos como la comunicación personal (teléfono, ordenador, contestador, fax, etc.) y la comunicación de masas, también denominado con el término de comunicación audiovisual que utilizan un código verbal y no verbal y un canal audiovisual.

Desde finales del siglo XIX dentro de las transformaciones culturales experimentales se encuentra la mediación icónica acústica. Se puede considerar como comunicación audiovisual a los procesos comunicativos basados en medios audiovisuales, sea cual fuere el mensaje transmitido por el discurso del enunciado". (Brisset, 2011)

Para (Duran y Sánchez, 2008) en su libro "Industrias de la Comunicación Audiovisual", la comunicación audiovisual es:

"Es un medio o instrumento que permite pasar información en el espacio y tiempo de modo que las personas que están separadas puedan comunicarse. En este caso de la comunicación audiovisual los profesionales usan tecnologías (medios) para enviar mensajes a grandes audiencias de manera simultánea, regular y salvando distancias físicas y temporales".

Por tal motivo la comunicación audiovisual es el intercambio de mensajes entre personas a través de un sistema tecnológico visual y sonoro, es decir cuando hablamos de audiovisuales nos referimos al lenguaje que construye mensajes con imágenes y sonidos.

En nuestros tiempos la comunicación audiovisual está en una aguda interrelación entre las formas audiovisuales emergentes (comunicación móvil), en consolidación (los videojuegos) y en transformación (cine y la televisión). En conjunto han creado un nuevo ecosistema comunicativo denominado de otra manera New Media (nuevos medios) acogiendo dentro de este sistema el conjunto de nuevos medios tecnológicos y productivos.

“El new media significa nuevas aplicaciones tecnológicas, nuevas formas estéticas, nuevas formas de comunicación, nuevas formas de negocio, nuevas formas de expresión cultural y de interacción social y estos están vinculados al internet, los videojuegos, la comunicación y el entretenimiento digital en general”. (Pascual, 2005)

El nuevo escenario audiovisual describe y supone la producción multiplataforma como oportunidad de negocio, para ello se tiene que tener en cuenta que lo viejo y lo nuevo aparecen totalmente enlazados permitiendo dar uso de las tecnologías digitales sobre las distintas fases de la creación, producción y difusión de contenidos en diferentes formatos.

El concepto multiplataforma supone un cambio fundamental en los sistemas de producción, facilitando la aparición de nuevos hábitos por parte de los usuarios y abriendo las puertas a nuevas formas de consumo.

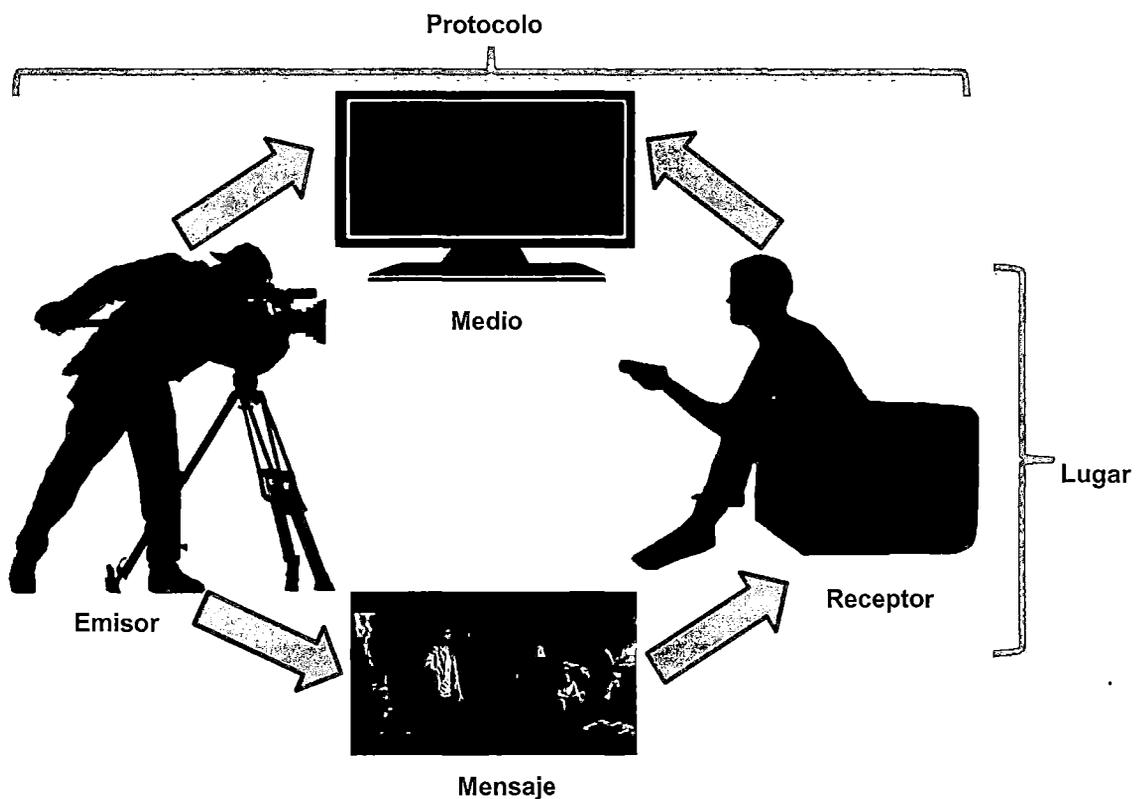
El audio, el video, el cine, la televisión, la gráfica, la información textual y la informática se han unido en un fenómeno denominado “convergencia tecnológica”, que se puede apreciar en los múltiples aparatos tecnológicos como la telefonía móvil, el internet, etc., así mismo la radio, la televisión y el cine como medios de comunicación masiva lo cual han experimentado una evolución hacia la tecnología digital mejorando las formas de producción, difusión y comercialización.

En tal sentido los profesionales en comunicación audiovisual planifican, realizan y estructuran productos que se expresen a través de imágenes y sonidos con una perspectiva creativa, estética y tecnológica; para ello conjugan el uso del lenguaje audiovisual, apreciación estética y estructuras narrativas.

Según la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) en su especialidad de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos menciona que la carrera forma profesionales y expertos en producción audiovisual y generación de contenidos virtuales y multimedia capaces de:

- Producir piezas audiovisuales unitarias o seriadas como películas (largometrajes y cortometrajes), teleseries, documentales, video clips, programas informativos, spots publicitarios, institucionales, educativos, etc.
- Desarrollan programas de video, cine, radio o televisión convencional, digital o interactiva.
- Cuentan historias en diferentes formatos y para diferentes propósitos (informativos, entretenimiento, educación).
- Aplican las posibilidades de la fotografía digital profesional.
- Realizan las animaciones digitales, gráfica audiovisual; desarrollan y crean formatos multimedia.
- Desarrollan proyectos audiovisuales y gestionan empresas de comunicación.

2.1.3.1.- COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



Componentes de la comunicación audiovisual. Figura 6.

“En la figura anterior el emisor funciona como fuente y como institucional, es decir el emisor como fuente es el encargado de tomar las ideas y estructurar en un lenguaje y el emisor como institucional vendría hacer la productora cinematográfica o audiovisual; en conjunto elaboran y envían el mensaje a través de la transmisión de ideas mediante el medio (tecnología) para llegar al receptor quien es el que recibe el mensaje del emisor, por lo general el feedback se vincula mediante la medición de audiencias por lo tanto es indirecto. En este proceso de comunicación encontramos el protocolo encargado de codificar y descodificar el mensaje, el emisor tiene que utilizar un código que el receptor sea capaz de descodificar. Por último el lugar juega un papel muy importante en este proceso ya que el espacio receptor tiene que estar perfectamente condicionado, es decir ambientes adecuados para descodificar el mensaje”.

En resumen el emisor le propone al receptor un contenido que simule la realidad a partir de elementos de imagen y sonido; de este modo, podríamos decir, que este lenguaje tiene la capacidad de generar mensajes artificiales que estimulan al receptor de manera muy similar a la naturaleza.

2.1.3.2.- CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

El mundo de la digitalización ha permitido tener una mayor presencia en la producción y transmisión de mensajes audiovisuales. Estos mensajes son indispensables en el cine, la televisión, la publicidad, la ciencia, el arte y por supuesto la educación.

Según la página web Slideshare que comparte conocimientos a través de presentaciones, infografías y documentos (Corporation, LinkedIn, 2014) nos menciona que la comunicación audiovisual presenta las siguientes características:

- El mundo audiovisual está formado por mensajes contruidos con elementos articulados entre sí (imágenes y sonidos). Las imágenes y los sonidos son signos, en algunas ocasiones son tan fáciles de identificar y de relacionar con lo que representan.

- Simula la realidad, ya que tiene la capacidad de generar imágenes en el espectador (representa la realidad).
- Es multisensorial, ya que para su alcance necesita del oído y la vista; donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales dependiendo del tipo de mensaje.
- Promueve un procesamiento global de la información y proporciona al receptor una experiencia unificada.
- Tiene un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto.
- Su mensaje es claro y preciso, ya que el hecho, de que siempre existe la voluntad del emisor para estimular a otras personas que van a presenciarlo y compartir el sentido.
- Tiene un carácter ilusivo porque nos genera ilusiones sobre lo que vemos u oímos.

2.1.3.3.- VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Todos tenemos en mente la transmisión de mensajes audiovisuales, pasando por el cine y la televisión, la publicidad y el video; ya que reproducen los aspectos de la vida cotidiana.

Slideshare (Corporation, LinkedIn, 2014) hace una diferencia entre las ventajas y desventajas de la comunicación audiovisual representada en el siguiente cuadro:

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> - El mensaje es más atractivo porque mezcla imágenes y sonidos para tener una mejor comunicación. - La información es variada e interactiva porque otorga a sus usuarios gran cantidad de información con diversidad de temas de manera rápida. - Al ser un medio masivo, abarcan una gran frecuencia, la que permite una mejor memoria para los productos que en este medio se publiciten, generando un gran impacto entre los espectadores. - Es una herramienta eficaz para la socialización en diversas áreas del conocimiento. - A través de la tecnología permite comunicarnos en cualquier parte del mundo y podemos aprovechar el desarrollo de la misma para tener una mejor y mayor eficacia en la comunicación audiovisual. - Tiene el poder de atracción porque despierta la atención e interés del público con el buen uso de técnicas, formas, colores y movimientos propios de la comunicación audiovisual 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto costo de producción para ciertas técnicas audiovisuales, pero no en todos los casos, ya que con la tecnología digital permite ser más accesible tanto para su preparación como para su utilización. - Los usuarios se pierden entre tanta información. - Los mensajes que llegan a comunicar a través de lo audiovisual no son todos verídicos, se puede llegar a presentar información falsa. - Puede llegar a generar en el espectador situaciones fuera de todo contexto de la realidad y puede llegar a moldear a la gente generando identidades falsas.

En el cuadro anterior vemos que la comunicación audiovisual se vale de los diversos medios, formatos y soportes tecnológicos para llevar estrategias creativas de entretenimiento, información y educación por medio de imágenes y sonidos de acuerdo a los diversos públicos al que se dirige.

2.2.- EL CINE DIGITAL, UNA NUEVA TENDENCIA EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

“Queremos que los jóvenes participen, agarren una cámara digital y empiecen a elaborar sus propios mensajes” (Stefan Kaspar)

Es una realidad que la sinergia de los medios y la convergencia digital causa cambios significativos en las técnicas de producción audiovisual y afecta el aprovechamiento de las facilidades que brinda el video, cuando uno se pregunta por qué las productoras audiovisuales y/o casas televisivas invierten en sistemas digitales, la respuesta con una sola palabra es “calidad”.

Si vamos al análisis del término de la palabra producir significa “engendrar o procrear”, pero también significa “fabricar, elaborar cosas útiles” o “crear cosas o servicios con valor económico”. (Real Academia Española - Producir, 2012)

“La producción es un proceso complejo que requiere del esfuerzo y la coordinación de todos los que participan en sus diferentes etapas, el que produce es quien organiza y debe conocer con profundidad el trabajo que ha de organizar”. (Arona, 2009)

Tradicionalmente lo que entendemos por audiovisual engloba dos amplios campos: el cine y la televisión. Los dos usan el mismo lenguaje y forma de producción de mayor o menor escala, pero diferentes en lo que se respecta su comercialización y forma de comunicación con el público.

El cine, la televisión y el video trabajan con la misma materia: imagen y sonido en movimiento, históricamente han usado formatos y soportes de grabación diferentes y es a partir de los años 60 y 70 donde empezó a desarrollar la grabación magnética de las señales de televisión: el video propiamente dicho y esto supuso un cambio no solo técnico, sino artístico y creativo.

“El documental, reportaje, miniseries, telefilmes, reality show, spots, etc., son formatos de la televisión y a su vez se subdivide en tres campos:

- a) *Profesional (broadcast), sujeta a estrictos estándares internacionales.*
- b) *Industrial (prosumer), intenta mejorar la relación calidad/precio.*
- c) *Doméstico (consumer), son los aparatos destinados al usuario no profesional". (Carrasco, 2010)*

Lo anterior quiere decir que los realizadores audiovisuales tienen que estar en el nivel profesional e industrial tomando como base los conocimientos, las normas y los soportes propios del cine como máxima expresión de la imagen en movimiento y siempre tendrá la vocación de ofrecer algo más que la televisión. En la actualidad estos dos campos están convergiendo en una misma dirección, "lo digital", con ello un nuevo campo entra al mundo audiovisual: el internet, al que la mayoría ve como el nuevo medio de distribución, difusión y mercado.

"Los modos de producción y soportes, hacen cada vez más difícil identificar y diferenciar la forma de hacer cine de ficción con la ficción televisiva, y ni hablar del documental, ya que muchas de estas diferencias venían de tradiciones culturales ligadas a las ventajas y limitaciones de los soportes de registro y exhibición; ahora es más accesible a equipamientos tecnológicos que permite obtener una calidad parecida al cine. Hasta hace poco se registraba en formatos digitales como la SP Betacam, DV y la Mini DV, posteriormente levantar a filmico para su exhibición en pantalla grande; con la aparición y expansión del HD destinadas al mercado de usuarios no profesionales, ha hecho que la acción de producir se fragmente y complejiza al multiplicar las decisiones a tomar, entonces el papel de la narrativa y la técnica se vuelve prioritario". (Romero, 2014)

Para poder tomar decisiones adecuadas un productor audiovisual debe conocer cada vez más de cine y explorar las posibilidades digitales para abordar proyectos audiovisuales, finalmente luchar para abrirse camino en los diversos mercados de exhibición.

Para ello es imprescindible articular un dispositivo de alianza: cine digital / tv digital; todo esto es fundamental para la expansión de producciones

audiovisuales profesionales serias y rentables que permitan sostener un circuito de producción y puedan exportarse.

Por consiguiente, la producción audiovisual es toda actividad que contribuye a la realización de un material de dichas características como una producción televisiva, cinematográfica, publicitaria, etc.; además está relacionada con la planificación, organización y administración de recursos financieros y materiales necesarios para llevar a cabo un proyecto de realización audiovisual, entonces, es concebida como creación colectiva de contenidos simbólicos (obras audiovisuales).

Esta actividad se puede orientar hacia diferentes medios de segmentación entre los que se encuentran el cine, la televisión, el video, multimedia y la animación; esta segmentación implica la prestación de diferentes servicios según el tipo de cliente como:

“Las agencias de publicidad referida a la realización de spot publicitarios, en la mayoría de los casos una empresa demanda el vídeo a la agencia de publicidad, pero es ésta la que solicita los servicios de producción audiovisual. Las empresas demandan realizar vídeos industriales en los que las compañías muestran su proceso productivo o instalación, ofreciendo una imagen competitiva a sus clientes y proveedores. La administración pública convoca concursos para la realización de diferentes proyectos audiovisuales como documentales o vídeos institucionales; el mercado institucional que incluyen universidades, sindicatos, fundaciones, asociaciones culturales, etc.; y particulares como la de ofrecer servicios de grabación de eventos y vídeo musicales”.
(Guía de negocio: Producción Audiovisual, s.f.)

En una productora audiovisual sus clientes son empresas o particulares con necesidades audiovisuales, sus productos más comunes son los eventos, la publicidad y la imagen corporativa; la producción es costeadada por el cliente, tiene material y equipo humano para afrontar rodajes, así mismo puede realizar largometrajes y cortometrajes como expresión artística.

La producción de materiales audiovisuales no es una tarea sencilla y el mayor reto es enfrentarse al desarrollo de la tecnología, para ello es necesario encontrar un buen enfoque para el audiovisual, acertar con un buen planteamiento, pero nada lejos de la realidad y determinar un buen trabajo en la producción tanto técnica como creativa.

“La producción audiovisual conlleva gran responsabilidad, mucha creatividad, actitud y convicción. El esfuerzo de su realización contiene material que va dirigido a un público desconocido. Su creación debe ser original, agradable y atractiva que logre mantener la atención desde el inicio hasta el final”. (Arona, 2009, p. 33)

Las distintas aristas son fundamentales a la hora de definir una producción audiovisual, más allá de las divisiones de trabajo, es esencial entender cómo funciona la realización cinematográfica y mucho más en la actualidad que la digitalización hizo que el video digital se asemeje a la imagen de cine tradicional y así poder desarrollar un buen trabajo audiovisual.

“El cine se aprende haciendo; al igual que se aprende a producir, produciendo; y para producir son ineludibles tanto los aspectos de contenido, técnicos y financieros”. (Romero, 2014, p.3)

Sin embargo, en todos los modos de producción audiovisual se puede encontrar aspectos artísticos, tecnológicos, económicos y sociales.

Es muy importante tener en claro que la realización de cualquier producto audiovisual, por humilde que sea, es prácticamente imposible llevarlo a cabo individualmente, es una labor de equipo y que todos los miembros del equipo deberán tomar decisiones desde la dimensión en que estén ubicados en ese punto de la producción, aportando para que se concrete el proyecto, pero a la vez respetando las decisiones correspondientes; sin embargo todos aquellos involucrados deben conocer profundamente los diversos roles, soportes, equipos y tecnologías propias del cine digital y así poder encarar una buena producción.

El objetivo último de cualquier producción audiovisual es la obtención de beneficios, lo que implica conseguir durante el proceso un equilibrio entre

costes y beneficios: el análisis de resultados a posteriori, de la eficacia en la gestión, es un aspecto clave a la hora de juzgar la calidad de la producción, con el fin de aprender para futuras producciones.

2.2.1.- EL CINE DIGITAL

"El cine es el diálogo del mundo actual". (Elia Kazan, 1986)

Los buenos productos audiovisuales comunican de forma efectiva el mensaje deseado, son el resultado de una composición constituido por ideas y tecnología con el conocimiento de técnicas y herramientas disponibles para el realizador audiovisual.

La idea está bien documentada, tanto para el principiante como para el profesional, existe mucha información sobre los aspectos de la estética y la mecánica en realización cinematográfica por ejemplo, cómo elegir un estilo cinematográfico adecuado, la importancia del sonido, cómo escribir un guion cinematográfico, etc. Pero paralelamente es importante llegar a dominar con soltura los aspectos tecnológicos de la cinematografía que ayudará al realizador emplear de mejor manera sus trabajos audiovisuales.

Dentro de la cinematografía, el cine digital, es aquel cine que aplica el uso de la tecnología digital para la producción, proyección y distribución de películas, es decir los viejos medios son digitalizados.

El cine digital se ha desarrollado durante casi cuarenta años, ya en los años 90 con el surgimiento de grandes producciones y compañías de animación como Pixar y Dreamworks se logró utilizar tecnología digital. Las disputas entre cine y televisión han estado enfrascadas desde que la pequeña pantalla irrumpió en la vida de los ciudadanos urbanos en las décadas de los 40 y 50; tanto así que la televisión obligó al cine cambiar la proporción de la pantalla a fin de atraer espectadores.

"Antes la proporción del cine correspondía a una pulgada de ancho por 3/4 de pulgada de alto, es decir cuatro partes horizontales por tres verticales. En 1941 nació la proporción de la televisión analógica: 4:3 o 1,33:1 donde la NTSC (National Televisión System Committee), unidad

encargada de definir el estandar televisivo para los Estados Unidos, adoptó dicha proporción que era usada entonces por la industria filmica. Con este éxito televisivo obligó al cine a idear un atractivo diferenciador y fue la pantalla ancha con técnicas como el cinemascope, cinerama o vista visión cuyas proporciones varían, esta experiencia visual fue más envolvente al relacionar con el rectángulo del campo visual humano: 140 grados en el eje horizontal y 90 grados en el vertical, así nace la proporción 1,78:1 o 16:9 conocida actualmente y fue acogida como parte del estandar internacional de la televisión en alta definición (HDTV) en 1984". (Cortés, 2004)

Fue el reconocido director de cine George Lucas quien en la convención mundial de tecnología de televisión NAB (Asociación Nacional de Radiodifusores de los Estados Unidos), en el 2001, afirmó que nunca volvería a realizar una película en filme porque había experimentado con el sistema de alta definición digital HD con la cámara Cine Alta de Sony al filmar el Episodio II de la Guerra de las galaxias. Ahí partieron en dos la historia del cine y abrieron la puerta grande al cine digital.

La comunidad de cine independiente ya había comprobado las ventajas del HD y para el año 2000 ya estaba en auge el uso de las cámaras de video HD. En su artículo "Descubriendo el cine digital", Carlos Eduardo Cortés (2004) indica que en América Latina los cineastas se habían introducido en los terrenos digitales y hace referencia la afirmación del vicepresidente de la Asociación de Directores de Fotografía de la República de Argentina, Ricardo de Angelis, durante el tercer festival de cine independiente de Buenos Aires:

"La polémica entre imagen filmica y digital no existe. Esta nueva posibilidad generó una revolución técnica y expresiva, una gran oportunidad para los jóvenes que pueden, con una gran simpleza de recursos y mediante cualquier cámara digital, ampliar su material a 35 mm y exhibirlo en salas comerciales. El video digital nos ofrece una posibilidad que el cine no tenía hasta ese momento, su versatilidad, como soporte permite filmar en cualquier parte y a cualquier hora, con mínimos elementos de producción, sobre todo en cuanto al

equiparamiento de luces. Para la postproducción, los equipos digitales permiten transgredir los tiempos que se manejaban normalmente como nunca antes había sucedido, además: el sentido creativo al que no podemos renunciar”.

Desde ese punto de vista, la producción en formato digital hizo posible la reducción de costes de rodaje, existen en el mercado cámaras digitales y a precios accesibles, a su vez se gasta menos en iluminación porque la cámara digital es sensible a la luz; el sonido ha mejorado con la capacidad de grabación de sonido digital muy superior a la codificación de audio tradicional y en cuanto a su capacidad expresiva; el cine digital favorece una profunda innovación, apoyándose en una narrativa y estética totalmente distinta a las del cine convencional, otra ventaja es la reducción de tiempo en la postproducción lo cual posibilita la edición fácilmente y realizable con un ordenador portatil.

La Escuela Internacional de Cine y TV San Antonio de los Baños – Cuba (EICTV), menciona: “El cine tradicionalmente ha implicado la disposición de la realidad física para ser filmada valiéndose de decorados, modelos, dirección artística, cinematografía, etc. En la cinematografía digital, las tomas filmadas no son el último estadio sino, simplemente, el material base para ser manipulado en una computadora, donde tendrá lugar la verdadera construcción de una escena y es así que la producción se convierte en la primera fase de la postproducción donde las herramientas de la computadora se utiliza para la transformación, combinación, alteración y análisis de las imágenes. De esta manera la EICTV define al cine digital del siguiente modo: Filme digital = secuencias de acción filmadas + pintura + procesamiento de la imagen + composición + animación por ordenador.” (EICTV, 2009)

Manu Argüelles en su artículo: “La tecnología digital en el cine”, indica que la inclusión del ordenador en la creación cinematográfica tiene dos usos fundamentales:

- A. Se utiliza fundamentalmente para manipular, retocar y/o modificar imágenes en las que previamente el ordenador no ha participado,

por tanto se convierte en una herramienta básica y esencial en la postproducción de un film.

- B. El ordenador crea imágenes, la totalidad del film parte y analiza en el mismo ordenador y es lo que se denomina la síntesis digital de la imagen. (Argüelles, 2009)

Mike Figgis en su libro "El cine digital", señala que en las décadas de los 60, 70 y 80 eran tiempos de las cámaras de 8 mm y súper 8 como formatos amateur para hacer cine, de igual modo todo se basaba en el mismo planteamiento de una producción profesional pero a menor escala, ya que tenían que enviar a revelar antes de poder visionar el material e incorporar la pista magnética para grabar la banda sonora a posteriori; entonces comenzó a llegar el video con la cámara V-2000 que grababa en una sola cinta de doble cara hasta 8 horas, luego salió la cámara Betamax y el VHS y todo era más aficionado. Así empezó una lucha de formatos hasta que la empresa Sony sacó al mercado las cámaras Hi-8, un formato más profesional y en cinta pequeña, después salieron los formatos estándar la DV y sobre todo la mini DV, cámaras que grababan en cintas digitales de 90 minutos con una calidad y definición altísima muy por encima de los formatos anteriores. (Figgis, 2008)

La DV era el formato estándar para las producciones de bajo presupuesto con una resolución de 720 x 480 y un ratio nativo de 4:3; hoy en día es el HD (alta definición), pero la mejora viene en el nivel de calidad de las videocámaras de alta definición, se puede trabajar con una cámara fotográfica réflex también llamada DSLR (Digital Single Lens Reflex – cámara digital réflex con óptica intercambiable) que graba video en alta calidad HD como las cámaras Canon, Nikon y Lumix en sus diferentes modelos o cámaras HD de gran calidad equiparable a la imagen de 35 mm. como la Red One, Scarlet o Epic, la Arri Alexa, la Sony Cine Alta, Panavision – Genesis y la Blackmagic 2.5K o 4K diseñadas para trabajar conjuntamente en cine digital y dirigida a los cineastas de hoy.

Cuando los cineastas hablan acerca de rodar en HD por lo general se refieren a 720, 1080 y cine digital. La primera es una resolución de 1280 x

720 pixeles, la segunda 1920 x 1080 pixeles y la tercera más de 2000 pixeles y todos con un aspecto de ratio nativo de 16:9.

Las cámaras digitales pueden grabar en 2K, 4K, 5K u 8K; cabe destacar que la mayoría de las cámaras digitales a nivel mundial graban en 2K (2048 x 1556); en los últimos años se ha incrementado la cantidad de cámaras digitales que graban en 4K (4096 x 2160 pixeles).

El término "K" significa el tamaño de pixeles de la imagen, es el formato de grabación horizontal que representa 1024 pixeles. Tanto el 2k como el 4k son formatos digitales de alta definición exclusivos para exhibición cinematográfica. A continuación presentamos un gráfico para ilustrar esto de manera más sencilla:

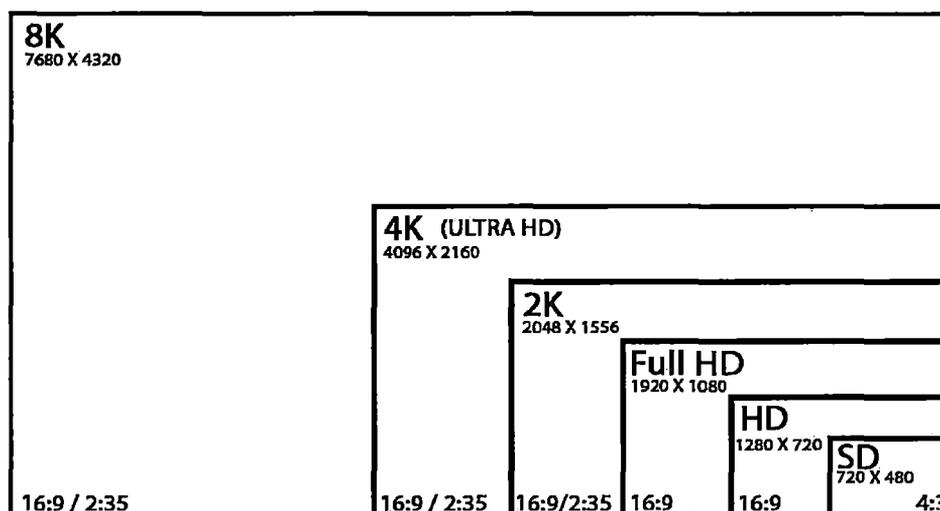


Figura 7

Elaboración propia basada en estándares que determina la ITU (International Telecommunications Unión), organismo responsable de definir los parámetros a fin de que en todo el mundo sean los mismos estándares. (Tamez, 2012)

El video digital presenta una serie de imágenes fijas o frames por segundo, equivalente al fotograma cinematográfico denominado cadencia; dentro de los fotogramas en HD tenemos:

- 24p. y 23,976p. propias del cine (donde "P" significa progresivo),
- 29,976p; 30p; 59,94p; 60p; 59,94i y 60i, todas ellas propias de la televisión americana (donde "i" significa interlaced - entrelazado).
- 25p y 50i propias de la televisión europea. Si bien es cierto con la cadencia de 24p (24fps) o 23,976p (23,976fps) dará como resultado un producto de mayor apariencia cinematográfico.

2.2.2- LA CÁMARA DE VIDEO DIGITAL Y LAS DSLR EN EL CINE DIGITAL

La cámara es el elemento primordial en cualquier producción audiovisual, desde su invención ha llamado la atención a muchos aficionados con la idea de capturar momentos para siempre. Actualmente la filmación se lleva a cabo con cámaras totalmente digitales, las cuales graban imágenes en alta definición, tienen interfaces digitales y almacenan las imágenes en varios soportes como tarjetas SD, memorias Flash, discos ópticos y cintas digitales.

No todas las cámaras son iguales y comprender las funcionalidades o características de las diferentes marcas o modelos es esencial para seleccionar una cámara y utilizarla en todo su potencial. Elegir una cámara es un proceso en el que se tendrá que sopesar tres factores: la calidad de imagen, el precio y las características.

Dentro de la calidad de imagen tenemos dos factores que contribuyen de forma activa a la calidad de la cámara: el objetivo y el chip de cada modelo, en particular utilizan para crear una imagen.

“La captura digital se realiza dentro del chip a través de los sensores CCD (Charged Coupled Devices – Dispositivos de carga acoplada) o CMOS (Complementary Metal Oxide Semi conductors – Semiconductores de óxido de metal complementario). Con estos sensores capturan la información rojo, verde y azul de forma independiente que luego se combinan en un video a todo color gracias a la gama cromática que emiten estos sensores”. (Schenk S. y Long B., 2012)

El otro factor es el objetivo para obtener una buena imagen; las cámaras de video digital estándar sus objetivos no son intercambiables, en cambio las cámaras de cine digital y las DSLR si lo son y esto permite seleccionar entre objetivos de zoom u objetivos fijo (angulares, normales y teleobjetivos) con diferentes aperturas de luz. (Schenk et al., 2012, p. 93) Un lente angular tiene una mayor capacidad de captación en un solo plano y es descriptiva, los teleobjetivos tienen un ángulo de captación menor y

crea una perspectiva difusa y genera una acción dramática entre el personaje y el fondo; por último los lentes normales es el intermedio entre las dos anteriores y todos ellos presentan distancias focales que se mide en milímetros (mm) por ejemplo. Los angulares varían entre 18 – 35 mm, los normales entre los 40 – 50 mm y los teleobjetivos entre 100 – 300 mm a más.

Las cámaras de video de bolsillo y las compactas como las integradas a teléfonos móviles tienen objetivos de zoom fijos y no son intercambiables, pero al utilizar por ejemplo un iPhone 4 o 6 tiene la capacidad de HD y hay que utilizarla como una herramienta que puede llegar a un nuevo lenguaje, una nueva narrativa, por su forma, su peso y tamaño, de los movimientos que se pueden hacer con este tipo de aparatos. (Vásquez, 2011) La primera película íntegramente rodada con un iPhone es *“Hooked Up”* (2013) de Pablo Larcuén.

Por otro lado las DSLR graban video en alta definición y pueden encontrarse en cualquier tipo de producción audiovisual, ya que son baratas y producen resultados fantásticos. Una de las grandes ventajas de la DSLR es que puede intercambiar los objetivos lo que significa que abre las opciones personalizables.

La gran posibilidad de grabar video full HD con el tipo de cámara denominado réflex o DSLR simulando el rodaje del cine tradicional en 35 mm ha revolucionado la nueva forma de producir cine digital para el caso que se requiera, ya sea para alto o bajo presupuesto. Esta novedosa tecnología ha convocado a miles de realizadores de la industria del cine mundial eligiendo este sistema para sus producciones, en la actualidad hay muchos más realizadores de cine que se suman a esta experiencia produciendo contenidos con una gran calidad visual incluyendo nuevos looks a las películas.

“Las DSLR intentan replicar la alta calidad de imagen basado en el negativo cinematográfico 35 mm (dimensiones 35 mm de ancho x 24 mm de alto), utilizando sensores de tamaño similar conocido como sensores de cuadro completo (Full Frames – 36 mm x 24 mm) y esto hace que tenga un aspecto cinematográfico”. (Schenk et al., 2012, p. 89)

Así comenzó la revolución DSLR cuando esta cámara cae en manos de Vincent Laforet, fotógrafo ganador de los premios Pulitzer, quien da cuenta la función de video y produce el cortometraje **“Reverie”**; es el video más visto y grabado con DSLR que revolucionó como tal, desde ahí todos los que se dedican a la producción de video aspiran obtener el look de cine, es decir el uso de la óptica donde se tiene el fondo desenfocado o una profundidad de campo y un uso más creativo de luz y su composición.

Mientras la tecnología avanza con las cámaras digitales, las técnicas de iluminación han ido mejorando como las luces LED (Light Emitting Diode) y los Fluorescentes profesionales, en su mayoría utilizan cantidades mínimas de electricidad y esto hace más fácil el rodaje.

Gracias a la tecnología moderna existe un gran número de herramientas digitales disponibles para los cineastas y para cualquier productor audiovisual, ya sea en equipos profesionales para realizar cine digital o en forma de hardware y software para el ordenador que permite trabajar de forma rápida, eficiente y calidad. Con la tecnología digital permite ahorrar mucho tiempo tanto en producción como en postproducción sin perder de vista el objetivo principal, contar historias para poder producir con calidad y dinamismo.

2.2.3.- LA REALIDAD CINEMATOGRAFICA EN EL MUNDO AUDIOVISUAL

La realidad es como el testimonio audiovisual, surge del encuentro entre el cineasta y el mundo que tiene en frente, por ejemplo la cámara recoge fragmentos de la vida de un hombre o de un grupo social realmente existente, puede acercarse a sus pensamientos, culturas, metas, o problemas; al mismo tiempo puede describir el espacio físico del lugar, pueden ser elementos tangibles que conforman la existencia efectiva de ese mundo

La realidad se puede desplegar a través de la mirada y respetando el porqué de las cosas, logrando una comprensión que pueda compartir con el espectador, así tenemos: “Nanuk, el esquimal” de Robert Flaherty,

patriarca del cine documental quien ve una realidad cinematográfica y una realidad física.

El realismo y la fidelidad de las imágenes del cine superan a cualquier otro arte, representa un mundo construido a imagen y semejanza de la realidad cuya verosimilitud es convincente para el espectador, pero los elementos estructurales y de lógica interna están distantes de esa realidad, es decir el cine tiene la función de interpretar y expresar lo que se ve o imaginar cualquier objeto que se registra en la cámara, esto se transforma en una imagen que solo representa ese objeto recogiendo su apariencia, pero no reproduce su integridad, pues las consecuencias de esta transformación, realidad, ilusión, determinan que sus componentes funcionen de formas distintas.

La realidad en ficción implica la elaboración de un relato dramático, cuyas imágenes se construyen con actores que representan a personajes que protagonizan acciones en ciertos lugares, épocas o contextos, etc. La ficción se inspira en la realidad (referente inevitable), pero fundamentalmente esta creación cinematográfica surge de la imaginación y la creatividad del guionista; la ficción cinematográfica se puede comparar con la novela o el cuento de la literatura.

En síntesis, la ficción cinematográfica representa una parte de la realidad; por cierto no es una característica informativa de la televisión, por el contrario la televisión adoptó la ficción cinematográfica lo cual se confunde o distorsiona al desarrollar una ficción televisiva que proviene originariamente del género cinematográfico ficción o ficcionado.

2.3.- CONCEPCIONES SOBRE CINE

“El 28 de diciembre de 1895 tuvieron lugar aquí las primeras proyecciones públicas de fotografía animada con la ayuda del cinematógrafo, aparato inventado por los hermanos Lumière”.

(Zabala J., Castro E. y Martínez A., 2000)

El cine es la abreviatura de la cinematografía, etimológicamente proviene del griego Kiné (movimiento) y Grafos (imagen), con ello se define como “imagen en movimiento”.

“El cine es la técnica, arte e industria de la cinematografía”. (Real Academia Española - cine, 2012)

“El cine es un medio de expresión, tenemos la expresión artística del director, el trabajo histriónico de los actores, la visión de un fotógrafo, la inspiración de un guionista, y a todo esto el trabajo de muchos hombres y mujeres más. También se define la fábrica de ilusiones por excelencia, y nadie mejor que él para engañar al ojo, al cerebro y la fascinación del hombre”. (Füguemann, 2005)

Cándido Fernández hace un resumen de algunos conceptos sobre cine tales como: “El cine es un espectáculo visual, algo que entra por los ojos; es un medio de conocimiento del mundo en general; es un instrumento para vivir imaginativamente; es un lenguaje de imágenes, ruidos, palabras y música. El séptimo arte tiene elementos o cosas tomadas de otras artes, pero solamente es capaz, frente a todas las artes, reproducir las imágenes con movimiento”. (Fernández C. , s.f.)

“Quentin Tarantino define al cine como la estética que hace que tengas sensación”. (ArkhamTV, 2009)

Para Ricardo Bedoya, hace mención que: “El cine es una cinta de sueños, un espejo pintado y es como la vida”. (El placer de los ojos: TVPerú, 2012)

El cine ha sido un medio de entretenimiento, muy popular, a pesar de su antigüedad sigue presente en la vida de todo ser humano; lo más importante del cine es la fragmentación de la realidad, por consiguiente, es

un medio de expresión con una estructura vital que construye un mundo que no existía antes, es decir crear un mundo con una lógica propia donde el espectador lo acepta. También es un lenguaje porque construye un discurso a través de elementos que contextualiza al ser humano en el espacio y tiempo cinematográfico tal como muestra el director Brian de Palma en la película *Los Intocables de Eliot Ness*, (1987).

2.3.1.- HISTORIA DEL CINE

2.3.1.1.- EL CINE MUDO

“Los hermanos Louis y Auguste Lumière, hicieron la primera demostración pública de su invento. La transmisión de aquella primera sesión del día de los inocentes de 1895 en el gran Café del Salón Indio estaba constituida por diez pequeñas cintas de un poco más de un minuto de duración cada una, entre ellas destaca: La salida de los obreros de la Fábrica Lumière, que fue la primera película rodada por los hermanos, La llegada del tren a la estación de Liotat, que fue la más comentada por aterrorizar a los espectadores con la impresión de que el tren se abalanzaba sobre ellos, luego estaba El regador regado, la partida de naipes, la demolición del muro, la salida del puerto, la merienda del bebé, entre otras, a este cine se denominado como escenas naturales”. (Kemp, 2011)

En aquella sesión inaugural estuvo presente un hombre francés del espectáculo, un artista que marcaría el rumbo del nuevo invento, Georges Méliès, maravillado por el invento intentó adquirirlo, pero los Lumière rechazaron su oferta, Méliès no se dio por vencido y compró un aparato parecido en Inglaterra y lo perfeccionó.

Méliès con el potencial creativo empezó a experimentar y sus películas estaban llenas de trucajes (efectos ópticos), así descubrió el mundo del cine, no solo servía para fotografiar la realidad sino también podía inventarla y hacerla más fantástica y divertida, creando la ciencia ficción a la que llamaba “Fantasías Futuristas”. La película “*Viaje a la luna (1902)*”,

cuya escena del cohete incrustado en el ojo del satélite constituye la primera imagen clásica del séptimo arte.

“El destino de las películas de Méliès eran los feriantes y las primeras salas de exhibición surgidas a partir de 1900 en EE.UU. dando lugar a los primeros imperios cinematográficos encabezados por Charles Pathé y León Gaumont, ellos dotaron al cine para transformarse en industria, fabricaban y vendían aparatos a los feriantes, también se encargaban de suministrarles películas que debían exhibir. Las salas de exhibición se extendían más, la presencia del pianista y la figura popular del explicador era imprescindible en aquellas primeras proyecciones”. (Zavala J., Castro E. y Martínez A., 2000)

*“Surgieron muchos directores, pero la proliferación de films y la repetición de temas empezaban aburrir al público; así recurrió a la literatura, la historia y la Biblia como fuentes de inspiración, creando en Francia la sociedad productora Le Film d’ Art que ofrecía películas de contenido artístico. Las películas de Film d’ Art no eran otra cosa que teatro filmado, así que el cine necesitaba construir su propio lenguaje y se debe al director estadounidense **David Wark Griffith** forjador de la gramática audiovisual y considerado como el padre del cine; es autor de más de quinientas películas, lógicamente algunas destacan más, dentro de ellas tenemos: *El nacimiento de una nación* (1915) y la monumental, *Intolerancia* (1916), que hasta hoy se considera como mejor película y obra clave de la historia del cine”. (Zabala et al., 2000, p. 16-17)*

A partir de estos años, directores como Cecil B. De Mille con *Juana de arco* (1916), Charles Chaplin con *El inmigrante* (1917), Louis Feuillade director de varios seriales con intrigas policíacas como *Fantomas* (1914) y otros muchos van profundizando el lenguaje cinematográfico, dando cuerpo a una gramática de recursos expresivos que el espectador asume y llega a conocer con mucho detalle. (Media Cine, 2008) Así los directores y sus películas fueron incrementando, creando y estableciendo la estructura y métodos de producción bajo el sistema de los estudios americanos.

Carl Laemmle, emigrante judío funda en 1912 la Universal, considerada como la primera de las grandes productoras norteamericanas; otro judío,

Adolph Zuckor, funda la Paramount en 1914 bajo el lema: Actores famosos en obras famosas; así nace el llamado "Star System". Otro pionero también emigrante judío es William Fox, quien fundó en 1914 la 20th Century Fox. Los hermanos Harry, Jack, Albert y Sam fundaron Warner Bros en 1923 y en 1924 Louis B. Mayer, Samuel Goldwyn y Marcus Loew fundaron la Metro Goldwyn - Mayer.

"Paralelamente el género de mayor aceptación era la comedia burlesca americana siendo considerado como el primer genio del humor Max Linder, pero el favorito de los espectadores fue el canadiense Mack Sennett, la mayoría de sus películas eran improvisadas en plena calle, sin guion previo. En 1914 nace Charlot interpretado por un joven británico llamado Charles Chaplin, Charlot se convirtió en un personaje muy popular gracias a películas como: El chico (1921), Una mujer de Paris (1923), La quimera de oro (1925). Chaplin hizo setenta y cinco películas; el cine para él era el silencio por definitivo". (Zabala et al., 2000, p. 29)

Aunque la cinematografía había nacido con cine documental, mostrando llegadas de trenes y salidas de obreros de fábricas, fue en 1920 que el norteamericano **Robert J. Flaherty** estrena *Nanuk, el esquimal*, considerado como el primer documental de la historia del cine; en este documental muestra la lucha del hombre contra la naturaleza hostil y es filmado en el Polo Norte.

En Europa, tras la guerra iniciada en 1914 y finalizada en 1918 las pequeñas cinematografías europeas intentaron conquistar mercados, como es el caso de Alemania con el "expresionismo alemán" de corte dramático y social; defendían una interpretación subjetiva de la realidad por medio de decoraciones distorsionadas y querían reflejar los problemas, angustias y tensiones de un mundo y una sociedad que no era lo que parecía. Como máximos representantes tenemos a Ernst Lubitsch con *Romeo y Julieta* (1920), Robert Wiene con *El gabinete del doctor Galigari* (1920), Friedrich Murnau con *Nosferatu* (1922) y Fritz Lang con *Metrópolis* (1927).

En Francia surgió el impresionismo, movimiento cinematográfico caracterizado por su sencillez de estilo y refinamiento de sus argumentos, como máximo representante sobresale Abel Gance's con su obra *Napoleón (1927)*, donde otorgó una dimensión psicológica a los personajes y llevó al límite los recursos expresivos.

En España, Luis Buñuel desarrolló una creatividad intelectual plena de imaginaria visual denominada surrealismo, destrozaba los tradicionales conceptos de expresión y narrativa, concediendo una importancia esencial a los mundos soñadores como reflejo de una lógica que dormita bajo la capacidad subconsciente del individuo, claro ejemplo tenemos: *Un perro andaluz (1928)* y *La edad de oro (1930)*. (Méndez A. , 2001)

Desde la revolución rusa en 1924, el cine soviético se convirtió en un importante medio de expresión relacionando lo estético y lo literario (futurismo) y reivindica al cine y la fotografía como medios que posibilitan la creación artística al servicio de la revolución y la libertad de creación, tales como: *El acorazado Potemkin (1925)* de Serguéi Eisenstein.

2.3.1.2.- EL CINE SONORO

El cine hasta entonces era un arte basado en acciones físicas, interpretación actoral específica, recursos escénicos, expresiones y ahora buena parte confiado a la palabra. El cine dotado de diálogos cambia las convenciones narrativas; la música antes presente de forma incidental con el acompañamiento de músicos en vivo y ahora forma parte de la banda sonora. (Mariño, 2008)

El cine sonoro nace como resultado de la crisis económica de 1926, los hermanos Warner, huyendo de la dificultad económica deciden agregar a sus películas alguna novedad técnica que estimule al público, así surge el cine hablado. El primer sistema sonoro conocido como vithophone consistente en la grabación de las bandas sonoras musicales y los textos hablados en grandes discos que sincronizaban con el proyector cinematográfico.

La Fox tenía el movietone y la RCA (Radio Corporation of América) el sistema photophone; este último con el registro del sonido en la misma película llamado sonido óptico.

Con la llegada del sonido los guiones cambiaron al añadir música y sonidos; el montaje se hizo más complejo. Ahora se necesita dos trozos de películas (imagen y diálogos) y enseguida añadir más bandas y todo se hizo posible gracias a la moviola (máquina de montaje).

“La primera película sonora es: El cantor de Jazz (1927) de Alan Crosland e interpretada por Al Jolson, quien hablaba y cantaba, sin embargo no tuvo mucho éxito. Las primeras películas sonoras se adaptaron a las circunstancias y se proyectaban películas mudas sonorizadas, este sistema perduró durante unos años hasta que los productores decidieron adoptar el doblaje”. (Kemp, 2011)

2.3.1.3.- EL CINE CLÁSICO

Con la evolución del cine sonoro, los treinta y los cuarenta fueron los años del cine americano, se agruparon bajo el funcionamiento de la industria denominado sistema de los estudios, los cinco grandes estudios se unificaron a este sistema para poder controlar la cadena industrial y comercial del cine, se consolidaron los géneros donde productores, guionistas y directores se especializaban en un género concreto. (Zabala et al., 2000, p. 59-60) En los años treinta se rodaron grandes clásicos musicales como: *La calle 42 (1933)* de Lloyd Bacon, nominada a dos Oscar como mejor película y mejor sonido.

El cine francés se mueve en el realismo que ofrece desde la tradición y los ambientes populares como: *Catorce de julio (1932)* de Rene Clair y *El muelle de las brumas (1938)* de Marcel Carné. El cine inglés comenzó a diseñar una estructura proteccionista para el cine; el gran impulsor fue Alexander Korda quien hizo *La vida privada de Enrique VIII (1933)* y Alfred Hitchcock con *Treinta y nueve escalones (1935)* y *Alarma en el expreso (1938)*. El cine alemán se muestra muy activo en esta etapa, el ascenso político de los nazis tiene su proyección en obras como: *El flecha Quex*

(1933) de Hans Steinhoff y *El judío Süß* (1940) de Veit Harlan, luego surge el neorrealismo, con la postguerra las historias se centran en temas sencillos extraídos de la vida cotidiana, así tenemos *La corona de hierro* (1941) de Blasetti. (Media Cine, 2008)

En 1935 llega el color con la película, *La feria de la vanidad* (1935) de Rouben Mamoulian, donde se trataba de pigmentaciones especiales que se hacían sobre la cinta, al inicio dos colores (rojo y verde) que junto al blanco y al negro permitía apreciar una pequeña gama de colores. En la película *El mago de Oz* (1938) de Metro Goldwyn Mayer, permitió producir 6 colores tras estudios realizados sobre pigmentación de colores; pero la utilización del color al cine se vio en su plenitud con la película, *Lo que el viento se llevó* (1939) de Víctor Fleming. (Ramírez M. y Guío J., 2006)

En la década de los cuarenta se inicia en Estados Unidos un personaje que rompe muchos esquemas desde el punto de vista visual y narrativo, Orson Welles con su obra *Ciudadano Kane* (1940). Esos años estuvieron marcados por la producción de "cine negro" como *El halcón maltés* (1941) de John Huston, también se puede hablar de Charles Chaplin en *El gran dictador* (1940) de John Ford. En los cincuenta el cine de género continúa su marcha; así tenemos películas dentro del western como: *Flecha rota* (1950) de Delmer Daves; en el cine negro con *La jungla de asfalto* (1950) de John Huston, en el musical, *Cantando bajo la lluvia* (1952) de Stanley Doney y Gene Kelly, en la ciencia ficción tenemos: *Ultimatum a la tierra* (1951) de Robert Wise, en comedias tenemos: *Con faldas y a lo loco* (1959) de Billy Wilder, en melodramas: *Obsesión* (1954) de Douglas Sirk y en el entretenimiento, *Los diez mandamientos* (1956) y *Ben-Hur* (1959) de William Wyler.

En el cine europeo se crea el Nouvelle vague (Francia), una forma de proteccionismo de parte de cada gobierno, sobresale la idea que debe escapar de la plenitud formal teniendo a un naturalismo expresivo cada vez más alejado de la comercialidad y reacciona a la artificialidad narrativa de Hollywood.

El nuevo cine alemán plantea la renovación de la tradición del melodrama teniendo como representantes a Jean Renoir con: *La carroza de oro* (1952), Roberto Rosellini con: *Te querré siempre* (1953), Federico Fellini con: *La dolce vita* (1958), Terence Fisher con: *Frankenstein* (1957) y *Drácula* (1958). (Media Cine, 2008)

En Japón se inició con trabajos de varios pioneros como Koko Komada, en el siglo XIX que hasta 1937 todavía se produjeron películas mudas, sin embargo la industria japonesa se centra en películas con mira a las clases populares, con tramas melodramáticas y temas de la vida familiar y el individuo. Los principales festivales de cine abrieron puertas al cine japonés como: *Rashomon* (1950) de Akira Kurosawa y su film épico, *Los siete samuráis* (1954), muchas películas de Akira fueron premiadas en diferentes festivales de cine. (Zabala et al., 2000, p. 167-170)

La sociedad de los Estados Unidos en los años sesenta comienza a sentir la fuerza de una generación que abre puertas a nuevos caminos sentando bases en Europa y produciendo películas en Gran Bretaña e Italia con directores y actores más representativos de la época como Stanley Kubrick, Orson Welles, John Huston, etc. El cine de terror alcanzó momentos conmemorables con películas como: *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock, máximo representante del suspenso; *Repulsión* (1965) y *La semilla del diablo* (1968) de Roman Polanski, entre otros.

2.3.1.4.- EL CINE CONTEMPORÁNEO

El cine europeo evoluciona a partir de trabajos individuales de los directores y logran persistir su carrera superando obstáculos, se tiene todo tipo de trabajos originales. La cinematografía busca sobrevivir con la financiación y ayuda de administraciones nacionales y fondos europeos.

En el cine soviético, su máximo representante, Andréi Tarkovski, conocido como uno de los más importantes e influyentes autores del cine ruso y de la historia del cine, como se muestra en: *La infancia de Iván* (1962) que obtuvo un León de Oro del Festival de Cine de Venecia; *Solaris* (1972),

Nostalgia (1983) y *Sacrificio* (1986), que ganó cuatro premios en el Festival de Cine de Cannes. (Wikipedia, Andréi Tarkovski, 2014)

En España con un estilo propio, Pedro de Almodóvar muestra en sus películas humor, repeticiones de algún anuncio televisivo, escenas de sexo explícito, decoraciones, vestuarios y colores siempre vivos y llamativos como: *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* (1980), *Tacones lejanos* (1991) y *La flor de mi secreto* (1995). El cine alemán, con la generación intermedia contribuye al buen cine como: *La cólera de Dios* (1973) de Werner Herzog, *La ley del más fuerte* (1974) de Rainer W. Fassbinder y *El tambor de hojalata* (1979) de Volker Schlöndorff. En el cine italiano surgen otros autores que demuestran creativamente sus culturas e ideologías, como Bernardo Bertolucci con sus obras: *Novecento* (1976) y *El último emperador* (1987); Giuseppe Tornatore con: *Cinema Paradiso* (1989) y Roberto Benigni con: *la Vida es bella* (1998). El cine británico se apoya en trabajos de Stanley Kubrick con: *La naranja mecánica* (1971) y *El Resplandor* (1980); Richard Attenborough con: *Gandhi* (1982); Mike Newell con: *Cuatro bodas y un funeral* (1994) y el gran éxito comercial de todos los tiempos: *Full Monty* (1997) de Peter Cattaneo. Y por último el cine francés cuyos representantes como François Truffaut con: *La mujer de al lado* (1981), y los hermanos Luc y Jean Dardenne con: *Roseta* (1999) y Jean Pierre Jeunet con: *Amélie* (2001). (Zabala et al., 2000, p. 264-265)

Del resto de la cinematografía, junto con el movimiento Dogma 95 impulsado por Lars Von Trier con su película: *Rompiendo las olas* (1996), se plantea el manifiesto de un grupo de directores en 1995, donde especificaban una serie de reglas ideológicas y estéticas que definían un nuevo modo de hacer cine: “hay que rodar con escenarios naturales y con cámara en mano, respetar el sonido real de las tomas filmadas”. (Zabala et al., 2000, p. 276)

En Estados Unidos, los directores y productores tienen otro estilo, se introducen fundamentalmente en el negocio audiovisual, el consumo del cine cambia, ya no se hace a través de la sala o la televisión, pues el video ofrecía otra ventana de comercialización; la tecnología avanza cada vez

más rápido y revoluciona el concepto del creativo cinematográfico, ya para finales del siglo XX se hacían películas en video digital.

Esta modernidad liberadora rompe con el molde clásico y la nueva generación toma el poder de Hollywood, dentro de ella encontramos a Steven Spielberg con: *Tiburón* (1975), George Lucas con: *La guerra de las galaxias* (1977), todo un fenómeno cinematográfico; en ese sentido sorprenden éxitos como: *Titánic* (1997), de James Cameron, *Matrix* (1999) de los hermanos Larry y Andy Wachowski, *El señor de los anillos "La comunidad del anillo"* (2001) de Peter Jackson, *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001) de Chris Columbus.

Desde la década de los setenta a más, las películas se relacionaron con historias catastróficas como: *Armagedón* (1998) de Michael Bay. El cine de terror con el *Exorcista* (1973) de William Friedkin, y *El sexto sentido* (1999) de M. Night Shyamalan. En el cine bélico, histórico y político tenemos: *Rescatando al roldado Ryan* (1998) y *La lista de Schindler* (1993) de Steven Spielberg; entre otros muchos tenemos: *El padrino* (1972) y *El padrino II* (1974) de Francis Ford Coppola; *Pulp fiction "Tiempos violentos"* (1994) de Quentin Tarantino. (Media Cine, 2008)

En esta etapa se aporta con una libertad estética, narrativa y temática de transformar el espíritu de los estudios, con la diferencia de que el cine de Coppola, Spielberg, George Lucas, entre otros, ponen esta renovación al servicio de lo espectacular y los efectos especiales, aprovechando todas las tecnologías avanzadas.

"En la actualidad tenemos transformadas todas las dimensiones de la cinematografía (la creación, la producción, la distribución) lo cual experimenta el cambio más radical de su historia". (Lipovetsky G. y Serroy J., 2009)

Con Dogma 95 dio cobertura al cine barato y con pocos medios, con la tecnología de cámaras de video digital o programas informáticos de edición ponen al alcance de los usuarios domésticos, utilizando el internet como una eficaz herramienta publicitaria permitiendo que cualquiera pueda rodar una película o exhibirla en el internet. En fin, todo es accesible, pero habrá algo que siempre será igual a los tiempos de Mèliès, todo estará de más si

al final no nos cuentan una buena historia. Las nuevas herramientas tecnológicas y los hábitos de consumo de productos audiovisuales conducen a que el mundo del cine tiene que ver con la electrónica, la realidad virtual, la televisión, el internet y el mundo del videojuego; además toda la tecnología permite realizar nuevas producciones de animación a través del ordenador, claro ejemplo tenemos en estudios como Disney, Fox, Pixar, Dreamworks, etc., esto es el más vivo retrato de Hollywood.

2.3.2.- EL CINE LATINOAMERICANO

Los países latinoamericanos fueron recibiendo al cinematógrafo como el resto del mundo, los contextos sociales, económicos y políticos tuvieron que ver en el progreso cinematográfico, tuvieron promotores españoles, franceses e italianos, así como las películas estadounidenses en sus pantallas, tiempo después el mercado estaría controlado por el cine de Hollywood, no obstante esta situación no impidió la producción cinematográfica en Latinoamérica, apoyándose a la coproducción entre países de habla hispana, entre ellos los que más resaltan son México, Argentina y Brasil.

El cine mexicano tiene su inicio cuando fue proporcionado el cinematógrafo por los agentes de Lumière, el cine encontró la forma de tener una fuerte presencia en la ciudad de México, donde paisajes pintorescos, arquitectura urbana y festivales populares eran escenarios para la producción de películas argumentales, así producen el primer largometraje del cine mexicano: *La luz, tríptico de la vida moderna* (1917) de Carlos Martínez de Arredondo y Manuel Cirerol Sansores; cuando llegó el sonido en 1927 se produjo *Zitari* (1931) de Miguel Contreras. (King, 1994)

La mayor notoriedad internacional que tuvo México sería en la década de los cuarenta, denominada "La época de oro", con el estreno de la película *Allá en el rancho grande* (1936) de Fernando Fuentes. Dentro de esta época tenemos a actores como Jorge Negrete y Carmen Sevilla, también Pedro Infante en películas como: *La feria de las flores* (1943) de José Benavides y melodramas como: *Nosotros los pobres* (1947), *Ustedes los ricos* (1948) y *Pepe el toro* (1952), todos ellos de Ismael Rodríguez.

El director español Luis Buñuel inicia una etapa mexicana con películas como: *Abismos de pasión* (1953) y *Los olvidados* (1950). También tenemos a Mario Moreno "Cantinflas" quien con su verborrea tuvo popularidad nacional e internacional con películas como: *Ahí está el detalle* (1940) de Juan Bustillo Oro, *Sube y baja* (1958) y *El Padrecito* (1964) de Miguel Delgado. Actualmente el cine mexicano muestra la realidad social de México y siempre con miras a festivales de cine; cabe resaltar que las películas: *Gravedad* (2013) de Alfonso Cuarón y *Birdman* (2014) de Alejandro González Iñárritu, ambos mexicanos ganaron el Oscar como mejor película en el 2014 y 2015; también el documental *La Parka* (2013) de Gabriel Serra Argüello fue nominado al Oscar 2015 como mejor cortometraje documental.

El cine argentino daba su inicio cuando las películas llegaron a Buenos Aires y fueron recibidas con entusiasmo por la sociedad, se filmaban estancias y casas citadinas de los ricos hacendados que controlaban la economía nacional. La primera película argumental de Argentina es: *El fusilamiento de Dorrego* (1908) de Max Gallo. Argentina era el segundo mercado más grande de EE.UU. fuera de Europa, ya con la incorporación del sonido tuvo una gran influencia sobre el público y se filma *Muñequitas porteñas* (1931) de José A. Ferreira, *Tango* (1933) de Luis José Moglia Barth, y *La vuelta al nido* (1938) de Leopoldo Torres Ríos; todos ellos marcaron la madurez del cine argentino. En la actualidad el cine argentino ha sido nominado seis veces al Oscar a mejor película extranjera y ha ganado en dos oportunidades con: *La historia oficial* (1986) de Luis Puenzo y *El secreto de sus ojos* (2010) de Juan José Campanella; y una nominación al Oscar 2015 con la película *Relatos Salvajes* (2014) de Damiaán Szifron como habla no inglesa.

El cine brasileño llega los primeros años de la República del Brasil, los hermanos Segreto abren el primer local para exhibición de películas como: *El Salao de Novidades*, luego surge la realización del cine argumental cultivando el género documental. En 1920 se convirtió en el cuarto mercado más importante de EE.UU., después de Gran Bretaña, Argentina y Australia (King, 1994, p. 45). La película maestra del cine mudo es *Ganga bruta*

(1933) de Humberto Mauro. En los años 40 y 50 se producían películas “chanchadas”, denominadas así al producir sátiras de películas de Hollywood. En los años siguientes surge el Cinema Novo a raíz de la Nouvelle Vague francesa que estimuló un nuevo tipo de cine modernista y experimental como: *Bye Bye Brasil* (1979) de Cacá Diegues y *Pixote* (1980) de Héctor Babenco. Actualmente las telenovelas producidas por Rede Globo son identificadas como herederas de la chanchada.

En los países de Latinoamérica, el cine fue evolucionando con producción local y experimentos artesanales, tiempo después el color ofreció ventajas financieras y tecnológicas en la industria. En los años sesenta nace el nuevo cine latinoamericano influenciado por el neorrealismo italiano cuya función es ir en contra de los EE. UU., el inicio fue marcado por festivales latinoamericanos orientados hacia el “cine de autor” donde Argentina, Brasil y México lideran la producción cinematográfica, seguida de Cuba, Colombia, Chile, Bolivia, Perú y Venezuela.

2.3.3.- EL CINE PERUANO

El Kinetoscopio de Thomas Alba Edison llega al Perú, donde se prolifera en ciudades como Lima, Tumbes, Piura y Chiclayo, luego fue superado por el cinematógrafo de los Lumière y al mismo tiempo Edison saca otro aparato llamado Vitascopio y ahí comienza este gran negocio de las imágenes en movimiento. El vitascopio llega al Perú el 2 de enero de 1897, donde asistieron a la primera proyección el Presidente Nicolás de Piérola y sus ministros en la confitería jardín Estrasburgo, hoy el Club de la Unión. Dice una crónica de la época: “Las primeras imágenes animadas eran las de dos bailarinas, una pelea de box y un dentista, mientras que un fonógrafo dejaba escuchar música con carcajadas”. Un mes después llega el cinematógrafo, un aparato mucho más ligero que el vitascopio. (Sucedió en el Perú: TVPerú, 2011)

“Las primeras vistas nacionales fueron diversas como: biógrafos, ambulantes y documentales registradas en 1899; en el teatro del Politeama se proyectaron La catedral de Lima, Camino a la Oroya y Chanchamayo; fue así que se inicia un gran periodo de registro

documental. En 1913 se estrenan las primeras películas cortas de ficción como: Negocio al agua y del manicomio al matrimonio producidas por la Empresa Cinema Teatro, principal compañía exhibidora de entonces, filmada por Jorge Goitizolo y el argumento de Federico Blume y Corbacho". (Bedoya, Nuestro cine, una historia intermitente, 2002)

En 1919, gobierno de Augusto B. Leguía, el cine cumplió roles sucesivos de reportero, testigo y creador de mitologías y sobre todo en el terreno del documental con temas de actualidad. También se producían películas de ficción como: *Camino a la venganza (1922)* del fotógrafo y pintor Luis Ugarte, considerado como el primer largometraje argumental peruano.

En 1927 se produce *Luis Pardo* de Enrique Cornejo Villanueva, primer film de aventuras, un año después *La Perricholi (1928)* de Enzo Longhi que se estrenó en el teatro Colón y tuvo buena acogida.

En la etapa del sonido, Alberto Santana con *Resaca (1934)* produciría la primera película sincronizada con discos y el sonido óptico se logró con el chileno Sigifredo Salas con: *Buscando olvido (1936)*, después se formó la empresa Amauta films, que produjo alrededor de 14 largometrajes entre 1937 y 1940 como: *Gallo de mi galpón (1938)* y *Palomillas del Rímac (1938)*, con temática costumbrista, populista y criollo lleno de comedias y dramas sentimentales ambientados en la clase media. Tras la segunda guerra mundial el cine peruano escasea y es ahí donde ingresan películas de todo el mundo, el país más importante es México, con la época de oro.

En la década siguiente el panorama fue similar, la empresa Paramount vio al Perú como escenario para sus películas. Edward Movius filma *Sabotaje en la selva (1952)*, un largometraje ambientado en la selva amazónica peruana. Desde ese momento se produjeron películas extranjeras, la cinta más importante fue de Italia por sus valores expresivos, *L' Imperio del sole (1955)* de Enrico Grass y Mario Craveri, todo en escenarios de Machu Picchu con la representación de los indígenas.

Mientras en la ciudad de Cusco se funda el Foto Cine - Club Cusco, en el que se reunió un grupo de cineastas cusqueños que en su conjunto realizaban documentales del mundo andino. En 1960 los realizadores

cusqueños filman el largometraje *Kukuli*, primera película hablada en quechua y dirigida por Eulogio Nishiyama, Luis Figueroa y César Villanueva.

En 1958 surge la televisión en el Perú y en los 60 empieza su masificación, buena parte de esta década tuvieron como protagonistas a las estrellas de la televisión. En 1965 aparece la revista "Hablemos de cine" que renovó el panorama de la cultura cinematográfica peruana inspirando a cineastas como Francisco Lombardi, José Carlos Huayhuaca, Augusto Tamayo, **José Antonio Portugal Speedie** y Nelson García; ese mismo año se estrena *Ganarás el pan*, primer largometraje de Armando Robles Godoy y así reivindica la calidad de autor cinematográfico, también cumplió una importante labor como gestor del cine peruano al tener un marco legal estable.

En 1973 en el gobierno del General Juan Velasco Alvarado se aprueba la ley de Promoción a la Industria Cinematográfica, donde se incorporaba la exhibición de películas peruanas y el reembolso a los productores con porcentajes de las entradas al cine.

En los veinte años de vigencia de la ley se filmaron cerca de 1.200 cortometrajes y 60 largometrajes, dentro de ello Francisco Lombardi inició su carrera en el cine produciendo *Maruja en el infierno* (1983), *La ciudad y los perros* (1985), ganadora de muchos festivales, *La boca del lobo* (1988). Otros cineastas como el Grupo Chaski produjo *Gregorio* (1984) y *Juliana* (1985) y Augusto Tamayo *La fuga del chacal* (1986); películas que tratan sobre la problemática social coincidiendo con la crisis económica y los ataques del terrorismo urbano.

"En el gobierno de Alberto Fujimori se deroga la ley promoción del cine y resultó incompatible con la promoción al cine nacional obligando a pagar tributos, la producción de cortos se detuvo y el largometraje afrontó serios problemas de financiación. En 1994 con una nueva ley de cine creando un sistema promocional basado en concursos y premios entregados por el Estado a los mejores cortometrajes y a los proyectos de largometrajes

más destacados, hasta hoy se mantiene dicha ley". (Bedoya, Nuestro cine, una historia intermitente, 2002)

En esa década, aun cuando los problemas de financiamiento existían, se producían películas como: *Alias "La Gringa"* (1991) y *Coraje* (1998) de Alberto Durant, *La vida es una sola* (1993) de Marianne Eyde, *Caídos del cielo* (1990) y *Bajo la piel* (1996) de F. Lombardi. En esos mismos años se producían películas de contenidos sexuales como: *No se lo digas a nadie* (1998), *Pantaleón y las visitadoras* (1999) y *Tinta roja* (2000) de Francisco Lombardi, *La ciudad de M* (2000) de Felipe Degregori, *Django, la otra cara* (2002) de Ricardo Velásquez, *Un día sin sexo* (2005) de Frank Pérez, entre otras. Las características fundamentales era la temática de sexo, alcohol y descomposturas como consecuencia de unirse al sentir popular.

Sin embargo otras producciones nacionales supieron brillar de manera muy distinta a las otras películas como: *Días de Santiago* (2004) de Josué Méndez que ganó varios festivales a nivel internacional, *Paloma de papel* (2003) de Fabricio Aguilar, *Paraíso* (2009) de Héctor Gálvez, *Madeinusa* (2006) y el triunfo de *La teta asustada* (2009) de Claudia Llosa que ganó un Oso de Oro en el Festival internacional de Berlín y su posterior nominación en los premios Goya y premios Óscar; así se inició una nueva tendencia en el cine peruano.

El evento alimentó el optimismo y produjeron: *Octubre* (2010) y *El Mudo* (2014) de los Hermanos Daniel y Diego Vega; *Casa adentro* (2012) de Joanna Lombardi, *El limpiador* (2013) de Adrián Saba, *¡Asu mare!* (2013) y *¡Asu mare 2!* (2015) de Ricardo Maldonado, películas comerciales basadas en la historia de Carlos Alcántara y considerada como las más taquilleras de Perú; *Cementerio general* (2013) de Dorian Fernández, *Chicama* (2013) de Omar Forero, *Sigo siendo* (2013) de Javier Corcuera, *El evangelio de la carne* (2013) de Eduardo Mendoza, *El vientre* (2014) de Daniel Rodríguez Risco, ***Viaje a Tombuctú* (2014) de Rossana Díaz Costa**, *Viejos amigos* (2014) de Fernando Villarán, *El elefante desaparecido* (2014) de Javier Fuentes León, *F-27* (2014) de Willy Combe, entre otros. (Cordero, 2014)

Esto confirma la existencia de un nuevo cine peruano, al abrirse espacios alternativos para la creación artística, el cine peruano se está democratizando gracias a la tecnología digital, por un lado el surgimiento de un cine peruano independiente producido al margen de los concursos del Estado y por otro lado la explosión digital que produjo un fenómeno en el interior del país denominado Cine Regional.

2.3.3.1.- EL CINE REGIONAL PERUANO

Los realizadores regionales como Roger Acosta (Arequipa), Percy Pacco (Juliaca), Henry Vallejo (Puno), Miler Eusebio (Ayacucho) y Dalmer Quintana (Junín); fueron invitados por la Universidad de Lima para hablar sobre el auge del cine regional y fueron claros en expresar:

“No se necesitan presupuestos millonarios para hacer cine, lo que se requiere es amor por el séptimo arte, y es a partir de esta pasión que los realizadores también se convierten en los productores de sus trabajos y gestionan un sistema de producción propio de acuerdo a las características de cada rodaje. En cuanto a la difusión la realizan mediante el sistema de boca en boca obteniendo nuevos públicos ansiosos de ver historias regionales y es habitual proyectarlas en universidades, escuelas, auditorios, municipalidades y centros culturales”. (Universidad de Lima, 2013)

Ricardo Bedoya, en una entrevista que dio para el programa de televisión Cinescape menciona que: “Se ha hecho películas favorecidas sobre todo por medios digitales, por las nuevas tecnologías, cámaras más ligeras, más pequeñas, menores costos y eso ha traído consigo que muchos cineastas comiencen hacer películas, en algunos casos adaptando historias del lugar o de la región”. (Turco, 2011)

La movida creativa del cine regional a través de la tecnología digital hace posible proyectos para contar todo tipo de historias como: José Gabriel Huertas Pérez con *Lágrimas de fuego* (1996), considerada como el punto de partida y continuidad del cine regional; Fredy Palito Ortega (Ayacucho) en su película *Dios tarda pero no olvida* (1997), *Jarjacha: Incesto en los andes* (2002), *La maldición de los Jarjacha II* (2003) y *Jarjacha III* (2008).

También tenemos a Flaviano Quispe (Juliaca) con melodramas como: *El Abigeo* (2001), *Juanito el huerfanito* (2004) y *El hijo del viento* (2008). Al estilo de películas de artes marciales tenemos a Víctor Zarabia (Andahuaylas) con *El último guerrero Chanka* (2011), Nilo Inga (Huancayo) con *El tunche misterios de la selva* (2006); Henry Vallejo (Puno) con: *El Misterio del Kharisiri* (2004), Miguel Barreda (Arequipa) con: *Ana de los Ángeles* (2012), Omar Forero (Trujillo) con: *Chicama* (2013), entre otros.

“Según el programa Cinescape hace una estadística donde Ayacucho lidera con 30 películas, luego sigue Puno con 24 producciones, Huancayo con 19 largometrajes y Cajamarca con 12 películas, pero también se están realizando películas en Arequipa, Trujillo, Iquitos, Huancavelica, Abancay, Pichanaqui, Huánuco y Andahuaylas”. (Turco, 2011)

La producción de cine en el interior del país progresivamente está mejorando, tanto en el uso de las técnicas de grabación y recursos cinematográficos como en calidad de sus historias, por su parte el Estado a través de la Dirección Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios – DAFO, está ofreciendo concursos de proyectos de largometraje, ficción y documental regional dando así la oportunidad de realizar una película con buena estructura narrativa, estética y recursos técnicos bien definidos.

2.3.4.- EL CINE CUSQUEÑO

“Un país que no tiene cine, no tiene rostro ante el mundo”

(Luis Figueroa Yábar)

“El cine cusqueño nació un 27 de diciembre de 1955 con la iniciativa de intelectuales como Manuel y Víctor Chambi, Luis Figueroa Yábar y Eulogio Nishiyama, quienes crearon un movimiento cinematográfico denominado Foto Cine Club Cusco, con la propuesta inicial de retomar y difundir la cultura cinematográfica, ya que Cusco era lugar donde se estrenaban las primeras películas y es dentro de este contexto donde se generan los primeros trabajos de creatividad cinematográfica de vocación documentalista”. (Film arte, 2011)

Muy pronto lograron cumplir los cometidos expresados en el Foto Cine Club Cusco, Manuel Chambi realiza *Corpus del Cusco* (1956), documental que registraba la fiesta religiosa del Corpus Christi, luego Manuel Chambi junto a Luis Figueroa filman *Las piedras* (1956), otro documental sobre las construcciones pre-inca, inca y colonial del Cusco; el historiador Georges Sadoul en las páginas de la revista "Les Lettres Francaises" les bautiza como films de la "Escuela del Cusco". Luego siguieron con *Santurantikuy* (1956) y *Carnaval de Kanas* (1956) filmadas por Manuel Chambi, *Lucero de Nieve* (1956) de Víctor y Manuel Chambi y Eulogio Nishiyama, quien fue camarógrafo del largometraje italiano *El imperio del sol* (1955), después *Corrida de toros y cóndores* (1956) y *La fiesta de Santo Tomás* (1956).

"En 1957 se realiza la proyección de los cortos documentales en una sesión organizada por la Sociedad Entre Nous, donde Sebastián Salazar Bondy y José María Arguedas manifestaron su entusiasmo por las cintas". (Bedoya, II Encuentro de cineastas andinos, 1991)

José María Arguedas ve en la producción cinematográfica cusqueña, sobre todo los documentales como herramienta de lucha para la revalorización de lo que era la cultura andina como la música, la danza, la poesía, la escritura, bueno todo lo que se estaba perdiendo, así le denomina "cine de gesta" al esfuerzo que hace estos integrantes de la escuela del cusco, utilizando una técnica con ediciones simples, caseras y manuales sin utilizar recursos financieros grandes sino por iniciativa propia, es un sacrificio para dedicarse diez o veinte años de su vida buscando en el cine revivir nuestro mundo, la cultura andina. (Nishiyama C. , 2013)

El empeño más ambicioso de los fundadores del Foto Cine Club Cusco fue la filmación del largometraje *Kukuli* (1960) con la dirección colectiva de Eulogio Nishiyama, Luis Figueroa y César Villanueva, financiada por la empresa Kero Films y estrenada en Lima el 26 de julio de 1961 en el cine Le Paris. *Kukuli* es la primera película del Perú y del mundo hablada en quechua y considerada por el dramaturgo Sebastián Salazar Bondi como la "Partida de nacimiento del cine nacional", expresado en el diario *El Comercio* (18 de abril de 1961).

En la realización de la película tuvieron una destacada labor Hernán Velarde (guion y diálogos en quechua) junto a Luis Figueroa (dirección actoral, encuadres y cámara móvil), Sebastián Salazar Bondi y Eduardo Navarro (narración), Eulogio Nishiyama (dirección de fotografía, iluminación, sonido, grabación y doblajes), César Villanueva (dirección de producción), Ricardo Niztal (edición), Armando Guevara Ochoa (música) interpretado por la Orquesta Sinfónica de Pekín y Alex (laboratorios) en Buenos Aires.

Los realizadores de Kukuli lograron continuar su actividad en el cine, por ejemplo Nishiyama hizo cortos como *Ayacucho (1961)* y *Amor serrano (1963)*, Villanueva filmó *Raza de cóndores (1962)* y *El Perú en marcha (1964)*; el largometraje *Jarawi (1966)* fue el resultado del trabajo asociado de Nishiyama y Villanueva. Mientras Luis Figueroa logró realizar otros largometrajes como *Los perros hambrientos (1976)*, *Chiaraje, batalla ritual (1977)* y *Yawar Fiesta (1982)*, adaptaciones de los relatos de Ciro Alegría y José María Arguedas; en documentales tenemos, *El cargador (1974)*, *El reino de los Mochica (1974)*, *Machu Picchu luz de piedra (1982)*, entre otras. (Bedoya, *El Encuentro de cineastas andinos*, 1991, p. 6)

“Fueron cineastas que incorporaron la presencia del campesino, del mundo indígena, del universo del ande y la condición de sus habitantes a través del registro documental o la ficción, lo ubicaron como protagonista y centro de su visión cultural en la vida peruana”. (Bedoya, *Nuestro cine, una historia intermitente*, 2002)

En el año 1966 se clausuró definitivamente la experiencia cusqueña del Foto Cine Club Cusco y con ellos la primera generación va produciendo de manera independiente, luego surge la segunda generación donde encontramos a Federico García Hurtado, José Carlos Huayhuaca, César Augusto Vivanco Luna y Jorge Vignati, quienes comenzaron hacer sus propias producciones. Federico García Hurtado realiza *Kuntur wachana (1977)*, donde muestra la vitalidad de las acciones campesinas recreadas y la pasión testimonial, *Laulico (1980)*, donde se rescata el intento de un cine impregnado de la mítica andina, *Túpac Amaru (1984)* en coproducción con Cuba, donde tiene una estructura casi didáctica y transparente de su

idea crítica sobre las bases de la nación peruana, *El socio de Dios* (1986), *El forastero* (2002); es el director que produjo 16 largometrajes. Jorge Vignati se pega un poco al estilo narrativo visual de Eulogio Nishiyama, registra paisajes, situaciones y personajes, siempre atento a la composición y la luz, es considerado como el cineasta de múltiples oficios cinematográficos (camarógrafo, productor, director, especialista en efectos especiales y crítico de cine). César Vivanco Luna es considerado como el creador de la Antropología visual y del sistema de realización de videos en videogramas, un sistema muy adecuado para nuestro medio, produjo 42 títulos de documentales llenos de expediciones y viajes a la sierra y la amazonia. Carlos Huayhuaca produce *Cuentos inmorales* (1978) y *profesión: detective* (1986). (Asociación de cineastas del Cusco, 2011)

Como vemos en esta segunda generación, Federico García resalta con sus películas, la mayoría de ellas en coproducción con extranjeros. Después de ellos viene la tercera generación conformada por José Huamán y los hermanos Moreyra, entre otros todos dedicados a la vertiente de los documentales creando la Asociación de Cineastas del Cusco (ACINEQ).

José Huamán Turpo realiza el documental *Inkarri: 500 años de resistencia del espíritu inca en el Perú*, ganador del premio en el concurso extraordinario de proyectos documentales 2012 del Ministerio de Cultura. Por su parte los hermanos Moreyra realizan *Los Maccarco de Phausi Altarani*, *Mosoq Qallariy*, *Patabamba Pallay: entretejiendo pasado y futuro*, entre otras.

A partir de ello surgen nuevas generaciones con una mirada contemporánea, la llegada del video y la tecnología digital permite realizar proyectos audiovisuales mucho más atrevidos, teniendo en Cusco festivales de cine como: El Festival Internacional de Cortometrajes FENACO Cusco y el Cinesuyu, organizado por Industrias Culturales de la Dirección Desconcentrada del Ministerio de Cultura Cusco.

César Alberto Venero Torres, comunicador social, exhibidor y realizador audiovisual menciona que en la actualidad la producción audiovisual en Cusco está centrada más a los cortometrajes y al video arte divididos en:

- a) El grupo de los documentales antropológicos y cortometrajes.
- b) El grupo de los artistas plásticos con los videoartes y videos experimentales.
- c) El grupo de los productores de animación en 2D y algunos en 3D poco sencillo.

Ahora, para complementar existe otro grupo dedicado en el campo de la publicidad y videos institucionales. (Venero, 2013)

Poco a poco se está desarrollando la producción cinematográfica en Cusco y como claro ejemplo se tiene al director Álvaro Sarmiento con su cortometraje *Kay Pacha*, ganador del concurso de obras cinematográficas peruanas independientes y experimentales 2012. El realizador audiovisual Ángel Romero Pacheco que concursó a la Dirección de Industrias Culturales – DICINE en el 2012 con su proyecto de cine ficción largometraje regional “*Cuesta Arriba*”; por otro lado tenemos a Franco García Becerra ganador del concurso de largometraje de ficción regional 2014 de la DAFO con su proyecto “*Vientos del Sur*”; Asumiendo el rodaje en el 2015 que tuvo como protagonistas a talentosos cusqueños como así ver el bellissimo escenario del valle sur de la región cusqueña ejecutando en el mes de setiembre y terminando en octubre.

También tenemos a Walter Aparicio Rivera, ganador del concurso nacional de proyectos de largometraje de ficción en lenguas originarias 2014 de la Dirección Desconcentrada del Ministerio de Cultura Cusco con el proyecto titulado “*Serenaq Encanton*” (Encanto de Sirena).

Así mismo se otorgó como ganador a la obra cinematográfica EL UKUKU UNA HISTORIA DE AMOR Y SACRIFICIO en el Tercer Concurso Latinoamericano de Cortometrajes IMICH 2013 (Instituto Mexicano de Investigaciones Cinematográficas y Humanísticas) como también en el marco del **V Cinesuyu 2015** se premió como mejor cortometraje de ficción en el concurso de cortometrajes exclusivo para la región cusco 2015 de la DAFO a la empresa cinematográfica QOSQO FILMS E.I.R.L. como representantes de dicha obra cinematográfica.

2.4.- LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

“Según Román Gubern, el género es una categoría temática, un modelo cultural rígido, basado en fórmulas estandarizadas y repetitivas”.
(Romaguera, 1991)

Los géneros cinematográficos son una convención que agrupa los films con un denominador común, estético o temático, es decir según temas y características del cine. En principio se clasifica en dos grandes géneros, ficción (subgéneros: western, policiaco, comedia, terror, entre otras.) y documental.

El género **documental** refleja acontecimientos reales, trabaja sobre la realidad o la representa, de ahí surge el punto de vista y pretende recrear hechos que se han dado en el mundo real. (Media Cine, 2008) El cineasta José Antonio Portugal Speedie (2014) menciona: *“El documental tiene que ser de creación, altamente expresivo empleando todos los recursos cinematográficos”.*

Por consiguiente el documental se basa y pone en cuestión algún aspecto de la realidad poco conocida, no interesa la verdad de la realidad sino la verdad cinematográfica. Ahí tenemos como pionero a Robert Flaherty considerado como el padre del documental al realizar *Nanuk, el esquimal (1920)*; actualmente se ha consolidado el género quedando ligado al cine y la televisión.

El **western**, es el subgénero del cine norteamericano que narra la conquista de sus fronteras con personajes heroicos e ideales como los cowboys, los vaqueros, el sheriff, los indios acompañados por asaltos a bancos y trenes, se muestra el racismo, el machismo y las violencias constantes. En este subgénero tenemos películas como: *Asalto y robo del tren (1903)* de Edwin Porter, *La diligencia (1939)* y *Centauros del desierto (1956)* de John Ford, *La muerte tenía un precio (1965)* de Sergio Leone y *Sin perdón (1992)*, de Clint Eastwood, que ganó el Oscar como mejor película.

El **policiaco o cine negro (Noir)**, establece sus argumentos en torno a la lucha contra el crimen donde figuran detectives y criminales vinculados a los gánsters que nos habla de ladrones, criminales, policías e inspectores

en desafío por la ley, predomina la mafia, el alcohol, las drogas y los principios de contrarios (el bien y el mal), se caracteriza por su ambientación fotográfica y escenográfica, se vincula con el expresionismo alemán al tomar los toques de estilización tenebrosa, contraluces y tonos sobrios de sus decorados, así como elementos de misterio y acción caracterizado por el tono híbrido, dando lugar al denominado thriller (suspenso). (Romaguera, 1991, p. 52-53) Dentro de este subgénero se tiene películas como: *El enemigo público* (1931) de William Wellman, *El halcón maltés* (1941) de John Huston, *El sueño eterno* (1946) de Howard Hawks, *El Padrino I, II y III* (1972 - 1990) de Francis Ford Coppola, y *Tiempos violentos* (1994) de Quentin Tarantino.

El **musical**, nace con el cine sonoro y alude a todas aquellas producciones que incluyen canciones o temas bailables en una parte fundamental de su desarrollo dramático, el musical es sinónimo de elegancia y fastuosidad escénica. (Media Cine, 2008) La movilidad de la cámara, la coreografía y el tratamiento del ritmo son las características básicas del subgénero; las canciones surgen de forma espontánea y reflejan el estado de ánimo de los personajes, cuyas relaciones de amor y odio son expresadas a través del baile o canción. Las últimas muestras de este subgénero es el video clip que viene hacer una versión moderna. Las películas más representativas tenemos: *Sombrero de copa* (1935) de Mark Sandrich, *Un americano en París* (1951) de Vicent Minnelli, *Fiebre de sábado por la noche* (1977) de John Badham y *Bailando en la oscuridad* (2000) de Lars Von Trier.

La **comedia**, acredita una cualidad satírica, bromista y burlesca de las costumbres sociales donde resuelven de manera insólita, inesperada, inaudita y de ahí la explosión en carcajadas. El cómico nace con *El regador regado* (1895). de los Lumière y cabe hablar de actores que le dieron naturaleza al subgénero como: *Charlot* interpretado por Charles Chaplin, *Cantinflas* con Mario Moreno Reyes, *Buster Keaton*, *El gordo y el flaco* (Stan Laurel y Oliver Hardy) y películas como: *El dormilon* (1976) de Woody Allen y muchas más. (Romaguera, 1991, p. 54-55)

El **terror - fantástico**, engloba dramas impresionantes, amenazadores o misteriosos, capaces de inducir sensaciones de inquietud, temor y sobresalto en el espectador. Este subgénero es equivalente a la pesadilla que muestra monstruos, vampiros, demonios, zombies, asesinos psicopatas, animales reales o imaginarios. Las peculiaridades del subgénero presentan fuertes componentes visuales proporcionados por la iluminación contrastada, iconografía específica en la ambientación y escenarios de época; el vestuario y el maquillaje bien logrados gracias a los efectos especiales y la música frecuentemente impactante. (Romaguera, 1991, p. 56) Dentro del subgénero tenemos: *Los pájaros* (1963) de Alfred Hitchcock, *El exorcista* (1973) de William Friedkin, que marcó un artificio de efectos especiales de sangre y vísceras denominado "cine gore", *La matanza de Texas* (1974) de Tobe Hooper y *Pesadilla en Elm Street* (1984) de Wes Craven.

La **ciencia ficción** propone una versión fantasiosa de la realidad y nace con Georges Mèliès en sus primeras películas, tiene como inspiración la literatura y como base científica la tecnología que permite componer visualmente toda acción gracias a los trucajes y efectos especiales, al igual que el vestuario y maquillaje ayudan a situar y comprender el subgénero. La ciencia ficción es un reflejo del pasado, presente y futuro real o imaginario (Romaguera, 1991, p. 59), así tenemos: *Ultimátum a la tierra* (1953) de Robert Wise, *2001: Odisea del espacio* (1968) de Stanley Kubrick, *E.T., el extraterrestre* (1982) de Steven Spielberg, *Superman* (1978) de Richard Donner, *La guerra de las galaxias* (1977) de George Lucas y muchos más.

El **suspense**, también denominado como el cine de thriller, se refiere a películas de misterio, se caracteriza por presentar personajes que se ven envueltos de forma inesperada en situaciones de límite que pone en sospecha su supervivencia a medida que la historia transcurre hasta llegar al clímax creando tensión en los espectadores. (Alcaide, s.f.)

Este es el campo donde Alfred Hitchcock, maestro del suspense, sentó bases y reglas que nadie ha podido superar como: *Encadenados* (1946),

Pacto siniestro (1951), *Vértigo* (1958) y *Psicosis* (1960). Bajo influencia de Hitchcock surgen otros realizadores como Charles Laughton con su obra *La noche del cazador* (1955) y Henry Hathaway con *Niágara* (1953).

El **drama** es toda composición literaria dialogada, presenta contenidos tristes como la tragedia tocando la parte más sensible de la condición humana, ahí encontramos el melodrama denominado como cine sentimental, la característica peculiar es presentar historias que son visiones realistas, es decir busca la credibilidad con temas sentimentales, amorosos, pasionales, etc.; donde lo mejor y lo peor de la especie humana afloran en cada uno de sus conflictos. (Alcaide, s.f., p. 40)

Dentro de este subgénero destacan *Jezabel* (1939) de William Wyler, *Lo que el viento se llevó* (1939) de Victor Fleming, *Forrest Gump* (1994) de Robert Zemeckis, *La vida es bella* (1997) de Roberto Benigni, *Titanic* (1997) de James Cameron, *El pianista* (2002) de Roman Polanski, y *En busca de la felicidad* (2006) de Gabriele Muccino.

El **biopic** o cine biográfico e histórico, es un subgénero considerado como cine de época, la característica común es la fidelidad de las biografías y los hechos históricos, describen sucesos públicos y políticos de los diversos pueblos como: *La Marcella* (1938) de Jean Renoir. El biográfico cuenta la vida o un periodo de la vida de alguna figura importante de la historia como: *Napoleón* (1927) de Abel Gance. (García, 1989, p. 68); también tenemos films como: *Faraón* (1965) de Jerzy Kawalerowicz, *Octubre* (1924) de Serguei Eisenstein, *Los diez mandamientos* (1956) de Cecil B. de Mille, *Espartaco* (1960) de Stanley Kubrick, *Ben Hur* (1959) de William Wyler, *Gladiador* (2000) de Ridley Scott.

El cine de **aventuras** se fundamenta en sucesos protagonizadas por un héroe o héroes donde ponen situaciones peligrosas, de ahí los personajes reiteran las pautas como el juego romántico, el compromiso con los valores morales y la lucha por reinstaurar la justicia perdida. (Media Cine, 2008) Dentro del subgénero se tiene films como: *El buscavidas* (1961) de Robert Rossen, *Las minas del rey Salomón* (1950) de Compton Bennett, *La saga de Indiana Jones: En busca del arca perdida* (1981) de Steven Spielberg,

La momia (1999) de Stephen Sommers y *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (2001) de Peter Jackson.

La **animación**, es una temática de argumentos mediante dibujos animados, sustituye la filmación de actores y escenarios por el uso de ilustraciones, muñecos articulados o planos computarizados, animados toma a toma hasta lograr una sensación de movimiento. Dentro de la animación tenemos films como: *Little Nemo* (1911) de Winsor McCay, pero la verdadera evolución de este subgénero se debe a Walt Disney y Ub Iwerks, creadores del ratoncito Mickey Mouse protagonista de: *El barco de vapor de Willie* (1928), siendo el primer lanzamiento sonoro de Walt Disney Productions, *Blanca nieves y los siete enanitos* (1932). En Japón tenemos a *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, luego Walt Disney produce: *La sirenita* (1989) y *La bella y la bestia* (1991).

En la actualidad se tiene *Bichos, una aventura en miniatura* (1999) y *Monstruos S.A.* (2001) de los estudios Dreamworks, gracias al desarrollo de la animación digital vinculan el negocio del dibujo animado y el video juego. (Media Cine, 2008)

Otros subgéneros cinematográficos como el cine filosófico, el cine de catástrofes, el cine erótico y pornográfico, entre otros; en los que prima una temática concreta que lo define, pero en los que no se incluye la utilización de los recursos propios de otros tipos de cine.

2.5.- LENGUAJE AUDIOVISUAL O CINEMATOGRAFICO

En la existencia del cine como medio de expresión artística, es preciso dotarlo de un lenguaje diferente al del lenguaje verbal o gramatical. El carácter esencial del lenguaje del cine es la universalidad, evita los obstáculos por la diversidad de lenguas (el cine va a todas partes) y conversa con las poblaciones.

Podemos decir que el lenguaje del cine o del film necesita de la percepción cinematográfica que va del objeto o del movimiento visible e interpretación al construir un lenguaje interior, por lo que el espectador debe efectuar un trabajo complejo para construir a través de los planos (cine frasis) y secuencias (cine periodo) un lenguaje.

“El cine multiplica el sentido humano de la expresión por la imagen, ese sentido que solo la pintura y la escultura habían conservado formando un lenguaje verdaderamente universal de caracteres aun insospechados. Por ello, es necesario conducir toda la figuración de la vida hacia las fuentes de toda emoción, buscando la propia vida en sí misma, por el movimiento...”. Ricciotto Canudo, L’usine aux images, 1927 (Aumont J., Bergala A., Marie M. y Vernet M., 2005)

El cine empieza a desarrollar un lenguaje específico cuando la cámara cambia de emplazamiento dando planos de diferentes tamaños y distintos puntos de vista; así David W. Griffith considerado como el padre del lenguaje cinematográfico con su película *El nacimiento de una nación* (1915) empleó el lenguaje cinematográfico.

“El cine necesitaba construir su propio lenguaje para ser el mismo y el forjador de esa gramática iba llegar en la persona de Griffith, quien inventaría el fundido a negro, el flashback, la utilización del primer plano con intenciones dramáticas, el montaje paralelo, la cámara móvil y la iluminación para crear atmósferas; logró coordinar estas técnicas para dar uso al lenguaje cinematográfico” (Zavala J., Castro E. y Martinez A., 2000)

En el lenguaje cinematográfico o audiovisual, percibimos imágenes seleccionadas y recortadas de un espacio continuo, que tienen una

duración determinada, que producen la ilusión de representar el movimiento que suelen ir acompañadas de sonidos.

Cuando se graba con una cámara, la primera decisión es la elección de dónde se tomarán las imágenes. También habrá que elegir las posibilidades de aislar una imagen de la realidad mediante el encuadre y la composición de la misma. Por eso decimos, para producir un lenguaje cinematográfico tenemos que aprender las unidades básicas en función a la gramática que tiene el cine y más en una época de avance con la tecnología cinematográfica.

El lenguaje cinematográfico o audiovisual está compuesto por los modos de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, ajustándolos a la capacidad del hombre para percibirlos y comprenderlos.

2.5.1.- LENGUAJE Y GRAMÁTICA DEL CINE

De la misma manera que cuando hablamos con otras personas usamos nuestro propio lenguaje que se componen de palabras y gestos, el cine tiene su propio lenguaje determinado como: elementos, signos, imágenes, palabras, música, color y sonido. Las imágenes componen una forma de contar las cosas, de hacer las narraciones y de expresar los mensajes. El lenguaje cinematográfico ha establecido la existencia de la gramática fílmica que estudia las reglas que presiden el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes animadas que forman un film. Estas gramáticas funcionan sobre el modelo normativo del lenguaje verbal transmitiendo una estética y la transparencia de la realidad, lo cual es un papel importante en el cine.

Para Roger Odin: la gramática cinematográfica es conformar el lenguaje del film utilizando buenos actores y permitiendo la adquisición de un buen estilo cinematográfico inspirado básicamente en la terminología y en el conjunto de reglas para manejar los cuatro niveles.

- En el primer nivel se encuentran las unidades mínimas formales llamadas morfemas cinematográficos y en estos morfemas, sólo

existe la forma visual carente de sentido estético tales como fotogramas, encuadres o figuras que nos denotan las unidades mínimas de sentido.

- En el segundo nivel, los morfemas cinematográficos (fotogramas, encuadres, etc.), se articulan entre sí dando origen a las unidades mínimas de sentido estético. Este segundo nivel representa a su vez al primer nivel de la estética del film, también se le conoce como el nivel de los motivos.
- En el tercer nivel, estos motivos se conjugan en escenas y secuencias a fin de formar las unidades sintácticas (las que construyen los grandes bloques del significado), las cuales no son más que las grandes unidades de significación.
- Finalmente, tenemos al cuarto nivel conocido como el nivel textual, en este nivel se contempla al film como unidad global, se observa como un todo formado por el conjunto de las unidades parciales y subordinadas; este es el nivel que da verdadera coherencia al significado estético de la obra fílmica.

Repartidos en estos cuatro niveles podemos encontrar al plano, la escena y la secuencia como elementos del lenguaje cinematográfico y de la gramática fílmica. En estos tres elementos se encuentran repartidos el contenido dramático y estético de la historia; dependiendo de sus características técnicas y duración pueden representar desde un simple dato, que individualmente no signifique mucho, hasta una acción continua, formada por unidades de información que la hagan comprensible por sí sola. Cada uno de ellos juega un papel determinado en la construcción del film y de igual manera, su forma puede ser una transformación estilística del mundo real, esta transformación interviene en la expresión de la comunicación.

El lenguaje cinematográfico o audiovisual es un sistema de comunicación multisensorial (auditivo y visual) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales promoviendo un procesamiento global de la información que proporciona el receptor (experiencia unificada).

El cine se transforma en lo digital manteniendo un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de elementos en la que sensibiliza antes que el intelecto suministrando los estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.

2.5.2.- SINTAXIS CINEMATOGRAFICA O AUDIOVISUAL

En un sentido más estricto, el lenguaje y la gramática cinematográfica estudian las estructuras y los aspectos de la imagen que enlazan los morfemas con el sentido estético y significado, tales combinaciones dan lugar a la sintaxis audiovisual que corresponde los aspectos y análisis de los elementos visuales y sonoros como figuras esquemáticas y abstractas. Los discursos audiovisuales se construyen utilizando algunos aspectos, constituyendo en crear e interpretar los mensajes visuales.

2.5.2.1.- ASPECTOS MORFOLÓGICOS

La morfología es parte de la gramática cinematográfica que se ocupa de la estructura de la imagen, la característica que existe en la sintaxis desempeña en los elementos visuales y suelen dividirse en dos grandes ramas.

2.5.2.1.1.- ELEMENTOS VISUALES

Las imágenes son puntos, líneas, formas y colores; a estos elementos se representan en cosas que existen y cosas que nunca existieron. La imagen no es la realidad, solo se asemeja a esta; también es la representación de un objeto o figura (humana, animal o cosa.) esta representación es algo concreto, sensible y particular. La imagen puede ser abstracta por tener una base de simbolismo, tiene como elemento esencial a la escala en tamaño, ángulo, movimiento e iluminación; y como integral al color, al sonido y al relieve.

A. CONTENIDOS DE LA IMAGEN

El **representante** y el **significante**, el primero considera la realidad física y material de la imagen por ejemplo una laptop; mientras el **significante** razona la realidad psíquica o mental de la imagen, por ejemplo la paz.

Un representante puede tener varios significados, un mismo significante puede ser interpretado en realidades distintas, dependiendo de la idiosincrasia de un país. En todo material audiovisual, la imagen tiene que tener un significado así como una palabra tiene varios significados.

B. CARACTERÍSTICAS DE LOS ELEMENTOS VISUALES

- **Iconicidad o abstracción.-** Según las imágenes sean o no un relato de la realidad pueden ser: **Figurativas**, porque trata de representar fielmente la realidad, por ejemplo una cámara fotográfica. **Simbólicas o esquemáticas**, tienen alguna similitud con la realidad, por ejemplo un icono que indica donde están las escaleras de un almacén. **Abstracta** porque su significado viene dado por convenciones, por ejemplo palabras de rótulo. No obstante las imágenes nunca serán la realidad misma ya que diversos factores como el encuadre, la luz, entre otros pueden modificarlo.
- **Denotación y connotación.-** Las imágenes difícilmente serán monosémicas porque tienen un sentido obvio e inmediato, con un mensaje sencillo y directo, su significado es único y concreto, por ejemplo vemos en el ángulo normal o neutro de la cámara. Generalmente las imágenes son polisémicas según la ambigüedad y la capacidad de dominio e interpretación porque representa varios conceptos a la vez, necesita del apoyo textual con un sentido poco claro de interpretar la imagen correcta, por ejemplo vemos en los ángulos picados, contrapicados y aberrantes.
- **Simplicidad o complejidad.-** Dependerá de su iconicidad, organización y relación entre los elementos. Las imágenes complejas abarca muchos elementos, lo que requieren más tiempo y más atención para su análisis.
- **Originalidad o redundancia.-** Según los elementos sean nuevos o conocidos (estereotipos) una imagen demasiado original puede ser difícil de interpretar por el receptor.

2.5.2.1.2.- ELEMENTOS SONOROS

Los elementos sonoros se distinguen en la música, el sonido, las palabras, el silencio, los ruidos y los diseños sonoros con propósitos científicos, didácticos, y artístico. También los elementos sonoros disminuyen el tiempo en fenómenos lentos, por ejemplo el efecto del corte de un árbol talado puede oírse en solo segundos.

En cualquier caso las funciones de los elementos morfológicos son básicamente tres:

- **Formativa.-** Importancia de la educación en las unidades didácticas a la sonorización.
- **Expresiva.-** Transmisión de ideas y sentimientos.
- **Sugestiva.-** Relaciona con las cosas y las ideas de las personas (cine publicitario).

2.5.2.2.- ASPECTOS SINTÁCTICOS

En el lenguaje verbal se elaboran frases significativas como el predicado, sustantivo, artículo, verbo, pronombre y adjetivo. Los paradigmas sintácticos en los mensajes audiovisuales como el encuadre, la escena, la secuencia, la composición, los planos, la angulación, los movimientos, la continuidad visual o raccord, los ejes de acción, la articulación cinematográfica, el montaje, el color, las texturas, las ópticas, el sonido, la música, los efectos, etc., en conjunto forman la sintaxis cinematográfica. El aspecto sintáctico sigue unas normas que podrán influir poderosamente en el significado final del mensaje audiovisual.

Su relación entre el aspecto morfológico y sintáctico conciernen a la información que tienen mediante la concordancia de ciertas propiedades gramaticales como la imagen y la distribución del encuadre y sus planos, las angulaciones de la cámara como también el proceso de secuencialización de todo el film.

Como bien se sabe la imagen en movimiento que vemos en la pantalla surge de la ilusión óptica que produce la proyección de 24 fotogramas por segundo (f/s). La persistencia de la retina del ojo humano hace que estas

imágenes se registren un instante y se proyecten en sucesión a la sensación del movimiento.

La suma de estos fragmentos visuales y el modo en que se registran pueden transformarse en un código de comunicación (película) constituyendo así como sucesión de imágenes en movimiento que tiene un sentido y un orden específico en tiempo, estructura, dramática, continuidad, contenido, etc., cuyos resultados configuran el discurso audiovisual que cuenta una historia real o ficticia, muestra una mirada que es la interpretación de algún aspecto de la realidad; estas imágenes son los elementos del lenguaje cinematográfico y dan relación al aspecto sintáctico.

2.5.2.2.1.- EL ENCUADRE

Es el espacio transversal que abarca el visor de la cámara y que luego reproducirá la pantalla. Por otra parte el espacio del encuadre es longitudinal que se divide, recibe el nombre de campo, de ahí que se habla de mayor o menor profundidad de campo de un plano; su opuesto es el contra campo. El encuadre es la distancia que establece entre el visor y el sujeto u objeto en la cual se define con una serie de planos que van del más próximo al más alejado del referente, podemos decir que son límites del rectángulo de la cámara (espacio cinematográfico) a través de esta ventanilla el director de fotografía determina un fragmento de la realidad, es decir escoge y recorta algo de esa realidad para registrarla, a este hecho se le conoce como encuadrar y es el primer paso en la construcción de la imagen cinematográfica al encuadrar un objeto que se filma, su cercanía o lejanía establece un tamaño y una dimensión construyendo un sentido y significancia en la imagen.

2.5.2.2.2.- LA TOMA Y EL PLANO

La toma, es todo lo captado por la cámara desde que se pone en función de registro de la imagen hasta que deja de hacerlo, el tipo de toma va depender del encuadre inicial, de los movimientos de la cámara y de los personajes en el encuadre.

El plano es la unidad básica de la narrativa, constituye por la agrupación de tomas llamada también plano de registro, es un término que se aplica para designar la captación de imágenes por un medio técnico en el cine y en el video, la captación es necesariamente diacrónica. Su funcionalidad tiene que ver con la esencia de la narración cinematográfica y se fragmenta en trozos de la realidad o ficción que se filman, no tiene sentido completo, es como una palabra sola y suelta que nombra algo pero no expresa una idea.

“Si el autor de una película pretende describirnos a un hombre, puede tomar o filmar ese hombre, que es lo mismo, de seis maneras distintas. Muy cercano a nosotros, a la distancia en que hablan dos personas, a dos o tres metros, luego a seis, entonces la distancia a la que se toman las figuras decide la clase de plano y el tamaño de las figuras”.
(Fernández C. , s.f.)

2.5.2.2.2.1.- FRAGMENTACIÓN DE LOS PLANOS

Los planos hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad teniendo doble significación, por un lado el grado de aproximación y por otro lado la unidad de planos que registran su continuidad. Estos planos también se clasifican como descriptivos, narrativos, expresivos y rítmicos manteniendo así una escala de planos de forma no arbitraria y de acuerdo a las necesidades narrativas con diferentes características.

2.5.2.2.2.1.1.- PLANOS DESCRIPTIVOS

Describen el lugar donde se realiza la acción o el ambiente, tiene el valor descriptivo y a la vez narrativo, su función principal es describir los personajes o el entorno en el que se desenvuelven su actuación, a este plano se le denomina también como planos de ubicación o planos lejanos, así tenemos:

- **Gran Plano General (G.P.G.) – Extreme Long Shot.-** Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes, hay mucha distancia entre la cámara y el objeto que se registra. Tiene un valor descriptivo pero a su vez expresivo cuando se requiere destacar soledad o ridiculizar al personaje dentro del entorno que lo rodea. El G.P.G. permite el registro de espacios muy

amplios, se usa en contextos geográficos como ciudades y paisajes, donde el componente de la figura humana es muy pequeña. (Bedoya, Ricardo. y León, Isaac., 2011)

- **Plano Conjunto (P.C.) – Very Long Shot.** - Se muestra menor que el anterior, incluye varios elementos con referencia al sujeto, se caracteriza porque abarca en el encuadre los objetos propios que identifica en conjunto. Este plano suele mostrar a un grupo de individuos como un personaje colectivo, con afinidades o contradicciones, pero que comparten un espacio más cerrado. Su presencia es por tanto más relativa y menos protagonista, por lo general usa situaciones de grupo.
- **Plano General (P.G.) – Long Shot.** – Demuestra el escenario amplio en el cual se pueden distinguir bien los personajes. Su valor es descriptivo porque sitúa en su entorno a los personajes donde se desenvuelve la acción. El P.G. recoge los espacios amplios pero señala algunos elementos particulares de reconocimiento como un edificio, una casa o varios personajes; su función central es establecer el espacio cinematográfico donde se encuentra el escenario o la acción, dando cuenta del contexto específico en que rodea al personaje como parte de su mundo. Los planos descriptivos no suelen ser largos porque resulta aburrido ya que no se puede apreciar algunos detalles u elementos cinematográficos.

2.5.2.2.2.1.2.- PLANOS NARRATIVOS.

Los planos narrativos tienen valor cuando su función es narrar y describir la acción en que se desenvuelve el personaje. La cámara está ni muy lejos ni tan cerca de lo que registra, podemos decir que a mayor distancia del sujeto mayor la posibilidad de incorporar elementos descriptivos en la imagen; por ejemplo un paisaje, un decorado, una biblioteca, etc.; este plano se le denomina como plano de acción o plano dramático.

- **Plano Entero (P.E.) – Full Shot.**- El plano tiene como límites la pantalla que abarca de los pies hasta la cabeza del protagonista, por lo que se ve entero, aporta sobre todo un valor narrativo ya que

muestra la acción que desarrolla el personaje. Estos planos se concentran en el objeto o persona de manera integral, el contexto es secundario, pues lo que importa es dar una imagen completa del objeto, su uso está en función de establecer un protagonismo a través de la apariencia externa e integral en la acción.

- **Plano Americano (P.A.) – Knee Shot.**- Denominado como plano medio largo o plano de $\frac{3}{4}$; se muestra a los personajes de la rodilla hasta la cabeza. Este plano se utiliza mucho en el cine western de Hollywood, lo que ha impuesto como un plano de gran eficiencia en la narrativa audiovisual. Se trata de contener la presencia del personaje de manera casi integral, el contexto y la acción mantienen una particularidad proporcionando el doble significado. El P.A. se refiere a las consecuencias que se generan al recortar la parte interior del personaje; el personaje no pierde algo de su identidad ni se reduce el registro audiovisual de la acción, al contrario las dimensiones tanto del personaje como la acción crecen ante el espectador.
- **Plano Medio (P.M.) – Medium Shot.**- En este plano se muestra al personaje desde la cintura hasta la cabeza; aporta un valor narrativo ya que presenta la acción que se desenvuelve el personaje, también tiene un valor expresivo ya que su proximidad permite apreciar un poco de las emociones del personaje. Su función es acrecentar los diálogos, los silencios, las reacciones gestuales, además cobra una gran importancia en la acción de una película. El contenido de este plano suele eliminar el contexto, del cual a veces por continuidad solo aparecen referencias incompletas ante el público que observa la película. Este plano es el más usado en el cine y la televisión. (Bedoya, Ricardo. y León, Isaac., 2011)
- **Plano Busto (P.B.) – Bust Shot.** - Denominado como plano medio corto, presenta al personaje desde el busto hasta la cabeza, este tipo de plano tiene un valor descriptivo, a su vez es expresivo ya que la cámara permite apreciar sus emociones y guarda la relación de narrar la acción de acuerdo a la postura corporal, controla los gestos de los brazos y manos en función del papel que

representan. El P.B. se le denomina así por hacer referencia al retrato escultórico clásico, la función de este plano es darle cierta intimidad al personaje.

2.5.2.2.1.3.- PLANOS EXPRESIVOS

Los planos expresivos tienen como función mostrar las emociones, sensaciones profundas que tiene el espectador y el protagonista, también tiene una carga fuerte de expresividad en planos en detalle. El interés del espectador es la muestra en detalle sobre un rostro agonizante a estos planos; también se les denomina como plano de corte o planos psicológicos y simbólicos.

- **Primer Plano (P.P.) – Close Up Shot.** - Es una imagen que ha nacido en el cine, demostrando que la ubicuidad de la cámara es el recurso expresivo propio de este arte. Hay muchos autores que consideran al P.P. como la imagen más atractiva, la que tiene mayor contenido de expresividad, permitiendo al espectador buscar la introspección del ser humano y poder encontrar algo de sí mismo. Sus funciones pueden ser diversas porque contiene sentimientos y emociones, también se muestra la psicología, las motivaciones y las zonas más oscuras de un personaje. El P.P. abarca de los hombros hasta la cabeza del personaje.
- **Plano de Detalle (P.D.) - Very Close Up Shot.** - Es una dimensión amplificadora que puede potenciar su significado. Este plano puede distorsionar o trastocar el sentido del objeto que se filma. Puede transformar lo concreto en abstracto; su valor expresivo puede ser narrativo y descriptivo, todo va depender de su contexto por lo cual tienen una corta duración de información aportando al espectador y al protagonista que existe una parte de un todo. De otra manera recoge una pequeña parte de un cuerpo u objeto, por ejemplo la pintura de Miguel Ángel; La creación hace referencia al alcance de las manos de Dios y la otra del ser creado.
- **Primerísimo Primer Plano (P.P.P.) - Extreme Close Up Shot.** - Este tipo de plano conduce a un sistema de referencia espacial que no es el habitual, por lo que puede considerarse un efecto de una

fuerte carga de intencionalidad dramática o de mostrar algo a menudo, el P.P.P. plasma la psicología y permite adentrarse en las emociones íntimas del protagonista. Se considera también que capta el rostro desde la base del mentón hasta la punta de la cabeza, por ejemplo una parte del rostro (entre la nariz y los ojos).

2.5.2.2.1.4.- PLANOS RÍTMICOS O DE CONTINUIDAD

Son planos que se consiguen a partir de una buena combinación y planificación variada de los planos descriptivos, narrativos y expresivos; evita la redundancia y mantiene como cualidad primordial en ser simples, produciendo una impresión de unidad continúa entre dos planos o más.

- **Plano Contra Plano.-** Es el intercambio de encuadres cuando los personajes conversan, usa una parte de la espalda del protagonista secundario con el protagonista principal, también se llama campo contra campo.
- **Plano Secuencia.-** Consiste en grabar una acción desde el inicio hasta el final sin interrupciones y presentar así en la edición (continuidad temporal).
- **Plano Subjetivo.-** Está referido a la introspección del personaje, este plano realiza como una mirada del protagonista a través de sus ojos. Se utiliza en lo general para reconstruir acontecimientos que permitan el espectador comprender o sentir lo que vieron el o los personajes. Desde el punto de vista subjetivo asume un papel de observador activo y participativo, lo cual es un recurso cinematográfico que impacta en el drama.
- **Plano Objetivo.-** Este plano se refiere a cuando la cámara observa y juega un papel de observador externo e invisible. Desde el punto de vista es impersonal y descriptivo, en consecuencia los actores actúan como si la cámara no existiese y sin mirar de frente.
- **Two, Three, Group Shot.-** Son planos narrativos y están combinados por dos, tres o más personas, estos planos trabajan en entrevistas y conversaciones. Son planos medios que simultáneamente están en el encuadre.

2.5.2.2.3.- LAS ANGULACIONES

Cuando se habla de angulaciones o punto de vista se considera el ángulo imaginario formando por una línea que sale de manera perpendicular al objetivo de la cámara y pasa por la cara del personaje, esto produce un efecto sobre la percepción del espectador. Se considera un punto de vista no solo funcional o causal, podemos entender que el ángulo del encuadre es ideológico, ya que contiene sutilmente una valoración inconsciente que puede ser de respeto, admiración, desprecio, desinterés, solidaridad, censura, aprobación, etc. Existen diversas angulaciones que provienen de 6 posiciones básicas enfocadas en la ubicación de la cámara respecto al sujeto u objeto; además de tratar de que sea importante en lo narrativo y en lo expresivo a la hora de construir el mensaje.

- **Ángulo picado - Vertical descendente.**- El ángulo picado debe inclinarse hacia abajo para enfocar al objeto observado, el personaje se encuentra en una posición cuya altura es inferior a la cámara, esta imagen añade un valor expresivo en tomas subjetivas, por razones de perspectiva el personaje está en desventaja, aparece empequeñecido en relación al entorno, denota inferioridad, debilidad y sumisión a la realidad porque lo oprime. Este ángulo se emplea para acentuar una situación dramática terminal en 45° según la posición que tiene el personaje.
- **Ángulo contrapicado - Vertical ascendente.**- El ángulo de la cámara debe dirigirse y/o situarse hacia abajo del personaje en lo cual crece y podemos sentir su presencia. El ángulo contrapicado añade un valor expresivo a las imágenes empleando una situación ya que por razones de perspectiva el personaje queda engrandecido, poderoso, triunfal, superior, autoritario, etc.; también se le conoce como ángulo enfático.
- **Ángulo normal.**- La cámara se sitúa a la misma altura del personaje, desde el punto de vista se reproduce y da una mirada objetiva al personaje y la acción. La convención cinematográfica ha establecido que ésta angulación corresponda a la mirada natural transparente de un observador común y corriente, por consiguiente

no proporciona ningún valor expresivo ya que utiliza situaciones de normalidad. Al ángulo normal también se le conoce como ángulo frontal, neutral, natural o estándar.

- **Ángulo cenital.**- También se le denomina como clavada o vista de pájaro. La cámara se encuentra en el punto más alto, es decir sobre la cabeza del personaje. La angulación se encuentra como una plomada (perpendicular), cae directamente sobre el personaje; esta ubicación extrema y enfática puede provocar suspenso, peligro, misterio y puede sugerir la mirada de alguien oculto que acecha; por ejemplo, el águila que observa su presa.
- **Ángulo nadir.**- Se le menciona como vista de gusano. Esta es una angulación extrema que funciona como una subjetiva subterránea ya que el punto de vista se encuentra bajo los pies del personaje. Las consecuencias de esta angulación y su sentido son difíciles de determinar, pues no corresponden a la visión humana, sin embargo hay que reconocer que es un recurso que potencia una expresión de múltiples significados. El ángulo nadir es un ejemplo de la extraordinaria ubicuidad de la cámara en el cine, esta capacidad de mirar supera las formas de como el hombre percibe la realidad.
- **Ángulo aberrante u holandés.**- El ángulo holandés se inclina hacia un lado u otro, rompiendo la horizontalidad con que miramos la realidad. El personaje aparece como parte de este desequilibrio, se usa mucho para representar el caos, la inestabilidad moral del personaje, la inquietud, la mirada de alguien que ha consumido drogas o alcohol como un sujeto desequilibrado, etc.

Estas angulaciones no siempre tienen el sentido que señalamos, hay que decir que su uso debe ser muy pensado y dosificado, pues debido al énfasis que contiene, pueden alterar el realismo o credibilidad de la historia. Así surge un expresionismo momentáneo, que debe ser parte de una propuesta cinematográfica.

2.5.2.2.4.- LOS MOVIMIENTOS

Los movimientos de la cámara son creados en la cinematografía y se refieren a la manipulación de los objetivos o los desplazamientos que puede hacer la cámara concretamente, en las cuales se combinan ambas posibilidades; también permite realizar movimientos panorámicos en los que se obtienen planos y ángulos diferentes. Los movimientos no atañen a la cámara, sino indican o dan un significado, así van pretendiendo expresar los movimientos en descriptivos y dramáticos. Los movimientos de cámara por la intensidad irresistible de su lento y extenso desarrollo cumplen la función de encantamiento, es decir el plano sensorial (sentidos) corresponde a los efectos del montaje rápido en el plano intelectual (cerebral) por lo tanto tenemos movimientos ópticos y físicos, a su vez esta segunda se divide en dos en la cabeza y el cuerpo de la cámara.

2.5.2.2.4.1.- MOVIMIENTOS ÓPTICOS

Los movimientos ópticos se realizan con cámaras que tienen objetivos variables (lentes zoom), permiten que los objetos o el personaje se acerquen o se alejen comprimiendo así el encuadre.

La óptica zoom, es un lente multifocal, compuesto por varios lentes de distancias diferentes, permite pasar progresivamente de una distancia a otra. También pueden ajustar el comportamiento y las posiciones diversas del espectador, se tiene el Zoom In (entrar) - Zoom Out/Back (salir o retroceder) y el Zoom Slow (lento). (Bedoya, Ricardo. y León, Isaac., 2011)

2.5.2.2.4.2.- MOVIMIENTOS FÍSICOS

Los movimientos físicos son estados o cuerpos que no están en reposo, por lo cual cambia de posición en un espacio determinado o en una dimensión temporal. Sin embargo a veces el movimiento puede ser lento o rápido, podemos decir que los movimientos son reales, de reposo absoluto o de ausencia según el tiempo que transcurre en la imagen, así tenemos dos movimientos:

2.5.2.4.2.1- MOVIMIENTO DE ROTACIÓN O CABEZA DE LA CÁMARA

También denominado como panorámico, consiste en la rotación de la cámara en torno a su eje vertical u horizontal (transversal) sin desplazamiento del aparato. Es explicativo, porque suele justificar la necesidad de seguir a un personaje o un vehículo en movimiento. Normalmente está situado sobre un trípode y tiene un sentido descriptivo, narrativo y a la vez dramático; su composición puede abarcar de una sola vez para ver el espacio o contexto cinematográfico.

- **Paneo horizontal.**- Se encuentra fijo en el trípode, la cámara gira sobre su eje horizontalmente de derecha o izquierda (Right/Left ↔) tiene un valor descriptivo y a su vez narrativo; cubre un espacio importante de la imagen, sigue la acción del personaje, animal u objeto, además establece vínculos y mantiene una distancia con la acción.
- **Paneo vertical o Tilt.**- Se encuentra fijo en el trípode, la cámara gira sobre su eje vertical de arriba hacia abajo (Up/Down ↑↓) aporta un valor narrativo y a su vez descriptivo; puede ser inclinado si se utiliza en un plano aberrante.

2.5.2.4.2.2- MOVIMIENTO DE TRASLACIÓN O CUERPO DE LA CÁMARA

Llamada extensión o arrastre, consiste en que el cuerpo de la cámara se desplace realmente de forma paralela; asegura que la imagen sea quieta sin que el espectador se dé cuenta que se movió la cámara físicamente.

- **Travelling.**- Este movimiento no solamente es funcional para describir una relación, un acompañamiento, o acción; el hecho de desplazar la cámara siguiendo o precediendo a un personaje o cualquier objeto genera un punto de vista, cuya fluidez transforma el registro visual en carácter meramente descriptivo. Es un recurso expresivo muy poderoso para la perspectiva narrativa, por consiguiente puede alcanzar una gran complejidad y enriquecer la puesta en escena al incluir en su desplazamiento externo e interno

(Back / In) y poner en juego otras posibilidades como el uso de los demás movimientos y travelling, dando referencia a distintas acciones como en lo frontal (de cara al objeto o sujeto aproximándose o alejándose), lateral (paralelamente a la situación que se describe), circular (alrededor de la escena que se muestra) y divergente (alejándose del centro neurálgico de la situación principal).

- **Stedycam.**- Es un estabilizador donde la cámara es instalada, va sujeta en el cuerpo del operador mediante cinturones y soporte ligeros como un brazo hidráulico y esto hace que el movimiento de la cámara sea estable, tiene un sistema de compensación que permite un desplazamiento uniforme sin sobre saltos, puede subir o bajar escaleras y mantener un encuadre perfectamente estabilizado; se usa especialmente en planos de mayor duración donde la propuesta narrativa no considera la fragmentación de la acción (planos secuencia), su registro es de forma integral, sin cortes, respeta el tiempo de la realidad y acelera la producción e impone un estilo de puesta en escena.
- **Grúa o crane.**- Es un instrumento de estructura metálica con una prolongación de varios metros obteniendo un brazo hidráulico donde la cámara es instalada, también tiene un sistema de contrapeso que le permite elevar o descender. La grúa encuadra y sirve para toma aérea, por ejemplo una hoja de hierba, sube por el cuerpo del árbol mostrando la textura y al elevarse llega a un gran plano general de todo un bosque. Existen pequeñas grúas como la pluma que es utilizada en interiores y realiza movimientos más complejos y simultáneos. Al usar grúa tiene la función de describir y dramatizar algunas imágenes que podemos encontrar en las películas de Orson Welles (*Ciudadano Kane* y *Sed de maldad*), Alfred Hitchcock (*Psicosis*), Andrei Tarkowshi (*El espejo*), entre otras.
- **Dolly.**- Es un material de estructura metálica o vagoneta obteniendo una base rodante (ruedas), tiene un sistema de contrapeso cuya estructura tiene la forma de (Y). Utiliza unos rieles para desplazar la cámara y lograr realizar movimientos de travelling. La grúa y el Dolly

tienen una función especial de poder transportar a la cámara acompañada por el jefe de cámaras.

2.5.2.2.5.- LA COMPOSICIÓN

La composición es la unidad que permite al ojo humano reconocer los elementos que forman una imagen de acuerdo a cierto orden. Componer es el arte de situar a la imagen de una forma llena de estética. En cualquier producción audiovisual encontramos una composición estática y otra dinámica, en conjunto podrá mantener el equilibrio de la imagen. En la composición estática la situación de aislamiento es importante porque ayuda a encontrar la regla de los tercios donde divide la pantalla imaginariamente en cuatro intersecciones que resultan de este trazado, dan cuatro puntos de atención hacia el espectador denominado como punto de interés. La perspectiva de los elementos en la composición, es importante porque permite resaltar la dimensionalidad y lograr obtener el volumen de las imágenes como casas, habitaciones, edificios, calles, etc. La distribución de cada elemento se encuentra en el encuadre de la imagen y va ser intervenido con una intencionalidad semántica o estética, por lo cual demanda estilos de percepción íntimamente ligados a valores y antecedentes culturales, llámese (background), además es un espacio en que se posiciona el sujeto u objeto en la imagen con la escala de planos y con ángulos determinados.

“Para analizar la composición conviene tener una significación clara e intención con el mensaje que se trasmite según el encuadre, centros focales, colores, angulación, luminosidad y contexto”. (Salazar, 2014)

La composición mantiene unas líneas imaginarias verticales produciendo una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia o estabilidad; no es bueno provocar estas líneas porque la sensación es monótona en el espectador. Estas líneas también tienen relación con las demás líneas como las líneas horizontales que producen la sensación de paz, igualdad, equilibrio, serenidad y a veces muerte; las líneas inclinadas dan sensación de dinamismo, movimiento, agitación y peligro; por lo general dan relieve y continuidad a las imágenes proporcionando un ritmo

dinámico a las secuencias del film. Por último se tiene a las líneas curvas que cobran un dinamismo de sensualidad y dan relieve a la sensación de las demás líneas.

En el encuadre de la composición existe un espacio llamado vacío o aire de conversación, que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen, manteniendo una tercera parte de los límites del encuadre, en el cual se combina la luz, el color y ubica adecuadamente al sujeto en la escena y así se logra obtener un efecto estético de concentración en el encuadre.

Dentro de la escena hay varias posibilidades de movimiento y juegan un papel importante en la composición dinámica. En este punto encontramos el movimiento interno en el cual nuestro centro de atención debe recorrer toda la superficie de la pantalla recogiendo la información visual y sin afectar los demás elementos de la imagen. Por otro lado el emplazamiento de objetos ayuda a crear el ritmo y sigue una línea de recorrido, a partir de ahí puede cruzar en el cuadro y tener entrada y/o salida en off. También tenemos los desplazamientos de personajes que experimentan el mismo resultado que la anterior, pero además, pueden ocasionar pausas en la acción, lo cual obliga a diseñar combinaciones de composición estática con la dinámica. La composición logra armonizar y distribuir los elementos que comprende la imagen; además hay que considerar que se persiguen objetivos de carácter descriptivo (representa una realidad de manera objetiva), narrativo (elementos que comprende la acción), expresivo (involucra al espectador en los hechos narrados) y simbólico (explican o dan significados psicológicos a la acción cuya finalidad compone y establece un foco de concentración).

Por último tenemos los movimientos de cámara que se efectúan cuando se ha planeado el trabajo de ubicación de los objetos y personajes para que en el recorrido visual de la cámara no quede espacios desequilibrados o vacíos. (Polverino, 2007, p. 134-136)

2.5.2.2.5.1.- REGLA DE LOS TERCIOS

En la composición del plano existe una regla o ley, en la que menciona que los personajes u objetos tendrían que estar colocados en las intersecciones del encuadre, dicho encuadre está dividido en tres partes iguales de manera vertical y horizontal; esta división son subjetivas o imaginarias. De esta manera evita la monotonía que se produce en los encuadres; a consecuencia de los tercios los personajes no han de ocupar el centro del encuadre.

El interés de la regla de los tercios es apreciable, es una rejilla imaginaria que nos da indicaciones muy valiosas sobre todo en el caso de una escena donde la acción es estática.

2.5.2.2.5.2.- SIMETRÍA DE LA COMPOSICIÓN

Las composiciones son simétricas porque produce en el encuadre un reflejo de la otra imagen resultando ser agradables a las sensaciones de estabilidad, en cambio las asimétricas son dinámicas porque producen una sensación de inestabilidad por lo cual generan una tensión dramática. Al componer las imágenes hay que asegurarse que los espectadores centren su atención en los lugares convenientes y no miren demasiado los elementos secundarios en el encuadre, hay que tener presente la proporción de la profundidad de campo, fuera de campo y campo.

- **Campo.-** Espacio delimitado por los márgenes del encuadre.
- **Fuera de campo.-** Todo aquello que no aparece, pero conforma el contorno escénico, existiendo lo siguiente:
 - **Fuera de cuadro:** Puede coincidir o no la realidad que hay en él, es decir pensar por lo que hay en pantalla.
 - **Fuera de campo oculto:** Elemento comprendido dentro de los límites del encuadre, pero escondido a los ojos del espectador. En un ángulo de punto de vista subjetivo el fuera de campo oculto en un fuera de campo sería el propio personaje ya que sabemos que está ahí, pero no le vemos.
- **Profundidad de campo.-** Es el espacio comprendido entre el objeto más próximo que estamos grabando y se aprecia con nitidez; es decir

más enfoque, más nitidez. Cuanto más angular sea el objetivo más profundidad de campo hay; cuanto mayor sea la abertura del diafragma (menos luz) menor será la profundidad de campo; cuanto menor sea la abertura del diafragma (más luz) mayor será la profundidad de campo. En cine se llama un transfocador a la profundidad de alejar o acercar a los personajes para falsear las distancias.

2.5.2.2.6.- LA CONTINUIDAD VISUAL O RACCORD

La continuidad visual ha sido confiada al montaje invisible, este montaje tiene la impresión de que la narración fluye sin cortes ni fisuras; los pasos de un plano a otro se llaman raccord. El raccord es una forma de continuidad en el que los cambios de planos son en mayor medida unidos de tal forma que el espectador no va advertir cambios bruscos y pueda concentrar toda su atención sobre la continuidad de la historia. Para Jacques Aumont y Michel Marie, este efecto del raccord sobre la mirada produce tres efectos:

- Simboliza la percepción de la continuidad del mundo psíquico en tanto que es una realidad visible (continuidad espacial), donde se mantienen las formas y líneas de dirección de los personajes manteniendo una lateralidad derecha e izquierda, la centralidad psicológica y la reversibilidad en relación con la visión; por ejemplo si un personaje sale por un lado del encuadre, en el plano siguiente ha de entrar por el lado contrario.
- En términos de creencias (continuidad de las causas) reconstruye un acontecimiento unitario por medio de la interacción de los planos en que se ha fragmentado ese acontecimiento.
- En términos cognitivos simboliza la diferencia de objetos visibles y nuestra aprehensión del mundo (continuidad de fondo).

El raccord de mirada del espectador está en relación directa con la subjetividad del personaje; esta coincidencia momentánea es una de las claves más sólidas para consolidar el proceso de identificación del

espectador con el personaje y uno de los medios más eficaces de situarlo dentro del relato cinematográfico.

La continuidad relaciona entre las diferentes tomas de una grabación a fin de que no rompan el entorno del receptor. También existe la continuidad en el vestuario y en el escenario, aquí juega un rol importante el script quien, se encarga de anotar o fotografiar todo lo que es susceptible de ser cambiado, ya que en este raccord no se registra qué vestuario o entorno se cambia.

La continuidad recoge aquellos aspectos meramente formales que son precisos para datar coherencia, un plano contempla las cadenas de relaciones que permiten la construcción de la película y la percepción como tal. También tiene que tener en cuenta la relación entre las escenas que dan unidad a la secuencia.

2.5.2.2.6.1.- LÍNEA DE INTERÉS O EJE DE ACCIÓN

La línea de interés o eje de acción es una línea recta imaginaria limitada por dos puntos neutros que determina la continuidad visual de los personajes y los objetos, está basada en la dirección de miradas intercambiadas entre ellos. Una línea de interés puede ser observada a partir de tres posiciones extremas sin pasar al otro lado de la línea, estas tres posiciones extremas forman una figura triangular cuya base es paralela dentro del encuadre. Cabe señalar que la excepción son los puntos neutros donde no existe una direccionalidad marcada, por lo que podemos colocar la cámara en ese punto y posteriormente regresar a una posición donde exista esta situación.

La línea de interés de un personaje en la pantalla cinematográfica no se mueve de un lugar a otro, sino de un extremo a otro (de izquierda a derecha o viceversa); por lo tanto, para no perder el sentido lógico de orientación y de narración, el personaje siempre debe moverse en la misma dirección, si existe un cambio de escena, el personaje deberá continuar moviéndose en el mismo sentido con el fin de conservar la lógica narrativa. A la falta o equivocación de esta lógica se le conoce como rompimiento del eje de acción.

En la grabación, la continuidad visual es necesaria ya que guarda relación entre las imágenes y las acciones de cada personaje representando una direccionalidad conservada.

2.5.2.2.6.2.- RITMO

El ritmo constituye un valor fundamental de equilibrio que facilita la fluidez y la eficacia retórica de todo relato, es la impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y en último caso por efecto del montaje. Sin embargo, el ritmo de la cinematografía comprende el ritmo visual de la imagen, el ritmo auditivo del sonido y el ritmo narrativo de la acción.

~~El film tiene un ritmo que va cambiando según las tomas y las escenas que se capten, de lo contrario pasa como ritmo lento. Los ritmos deben estar al servicio de la narrativa audiovisual porque originan sensaciones que se quieran transmitir, así tenemos:~~

- **Ritmo dinámico.-** Transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción; los planos de corta duración crean un ritmo rápido. Se pueden obtener efectos de impresión de gran actividad, agilidad, de esfuerzo, de ambiente, de tragedia fatal, de choque violento, etc. El ritmo dinámico se utiliza en los planos expresivos, el cambio de plano a plano da una sensación y mantiene una corta duración de la información.
- **Ritmo suave.-** Los ritmos suaves transmiten al espectador una sensación de tranquilidad; la capacidad de asimilación del espectador hace que los planos descriptivos hayan de tener una duración más larga que los primeros planos. Una sucesión de planos generales con imágenes amplias y luminosas dan una sensación de optimismo, de lo contrario si se trata de imágenes con grandes sombras producen tristeza.

Entonces, los elementos visuales combinan con los diversos planos que puedan acelerar o retardar el ritmo; de lo contrario, los planos cortos o largos pueden producir tanto un efecto de hundimiento como de calma. No obstante, normalmente en un film el ritmo varía en función del tema o del

dramatismo de las escenas. El equilibrio en la duración de los planos se ha de mantener con una cierta lógica en cada secuencia, pero no forzosamente a lo largo de todo el film.

2.5.2.2.7.- LAS ESCENAS

La escena es una parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y por sí mismo no tiene un sentido dramático completo. La escena es el esquema aditivo de la construcción del lenguaje cinematográfico, quiere decir, que la suma de fotogramas dará por resultado una acción.

La escena como una acción construye un espacio y un tiempo iniciado en el encuadre; así mismo transmite una información dentro del contexto planeado por sí mismo, la escena es una unidad narrativa que no tiene una duración determinada, puede ser breve o bien puede prolongarse a lo largo de toda la película. Todo ello depende de la información que se pretenda transmitir.

De esta manera, la escena puede ser estática (como podría ser insertada una piedra) o dinámica (con movimiento dentro del cuadro); esto estará determinado por las necesidades narrativas de la situación descrita.

La escena cambia cuando hay necesidades narrativas y lo describimos con otra acción o con un nuevo contenido visual. Esto implica colocar la cámara en un nuevo encuadre, obviamente con otro plano y otra posición de cámara. La justificación de un cambio va a dar novedad de lectura y de contenido que se cambia en el encuadre y en la escena.

De esta manera una escena cumple su función en el momento que transmite toda la información contenida en su idea. El aspecto que influye la escena se aplicará en la intención narrativa y podrá dividir los planos en su aplicación fotográfica, ahora con el sentido de movimiento, determina una nueva función en la narrativa localizando en los planos cerrados que privilegian al personaje o al sujeto en la escena.

2.5.2.2.8.- LAS SECUENCIAS

La secuencia es una unidad de división del relato visual en la que se plantea, desarrolla, y concluye una situación dramática; no es preciso que esta estructura sea explícita pero debe existir de forma implícita para el espectador.

La secuencia puede desarrollarse en un único escenario o en diversos escenarios e incluir una o más escenas, también puede desarrollarse de forma interrumpida de principio a fin o bien fragmentarse en partes mezclándose con otras escenas o secuencias intercaladas.

En la práctica el término secuencia se aplica muchas veces como parte de la acción que ha de ser representada en un espacio específico. El grupo de escenas que se desarrollan en un mismo espacio y en un mismo tiempo, se agrupan en una temática para describir situaciones narrativas completas, con un principio y un final. Por ejemplo podemos planear una secuencia que ocurre en una biblioteca, donde se encuentra el personaje leyendo un libro.

De la misma manera que las escenas, las secuencias no tienen una duración determinada, ni un número específico de escenas, su duración estará dada por las necesidades narrativas de la obra cinematográfica. La duración de la secuencia está dada por la capacidad de narrar algo en el momento de que se cumple dicha función, la misma construcción nos obliga a cambiar de secuencia.

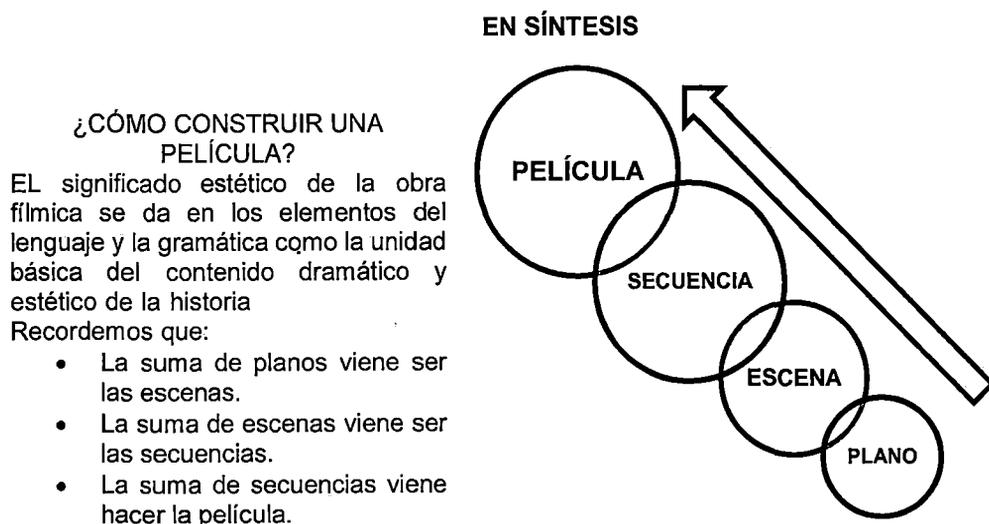
Una secuencia podrá tener desde una sola escena hasta un número indeterminado; su unidad y función narrativa terminará en el momento en que por razones de la historia cambien cualquiera de estos factores, por lo tanto existen tres formas de cambiar la secuencia:

- **Por cambio de tiempo.**- Cuando en la secuencia el tiempo ha dejado de ser lineal y continuo se pasa a otro momento previo o posterior a la narración, sin importar que se trate del mismo lugar. Supongamos que la narración se desarrolla en una recámara, en donde vemos a un hombre despertando. Podemos tener varias escenas en las cuales se despierta, se levanta y entra al baño; la secuencia cambia si la

siguiente vez que vemos al hombre está perfectamente arreglado con un elegante traje para salir a trabajar aunque se encuentre en la misma recámara.

- **Por el cambio de espacio.-** En este caso no importa el tiempo, puede ser lineal, pero si en un momento dado por circunstancias narrativas tenemos que salir del espacio donde se desarrolla la acción, entonces cambiamos la secuencia. El mismo hombre se da los últimos toques de arreglo frente al espejo en su recámara, de pronto nos vamos a la cocina y vemos a su mujer que termina de poner la mesa y le llama a desayunar. Ahora estamos en la cocina, es decir un nuevo espacio aunque el tiempo es lineal y por lo tanto en una nueva secuencia.
- ~~Por cambio de tiempo y espacio:-~~ Quizás se trata de la forma más clara de cambio de secuencia; en este caso, por necesidades en la acción desarrollada, existe un rompimiento total en la narración al cambiar tanto de espacio como de tiempo. El mismo hombre, después de terminar el desayuno, toma su portafolio, se despide de su mujer y sale por la puerta principal. En la siguiente imagen lo tenemos en su oficina frente a su escritorio. Hay un nuevo espacio y un nuevo tiempo que determina un nuevo planteamiento narrativo.

Por consiguiente la secuencia es el elemento más completo de la construcción de lenguaje cinematográfico; la suma de secuencias determinará el llamado discurso cinematográfico.



Elaboración propia - Figura 8

2.5.2.3.- ASPECTOS ESTÉTICOS O SEMÁNTICOS

La estética abarca la reflexión de los fenómenos de significación, son considerados como fenómenos artísticos. La estética del cine es el estudio de los films como mensajes artísticos que contienen una concepción de lo bello y por consiguiente del gusto y del placer del espectador.

La estética es una disciplina filosófica que concierne al conjunto de las artes. Es ciencia porque estudia e investiga el origen sistemático del sentimiento puro y su manifestación que trata sobre la percepción de la belleza y la teoría fundamental del arte. Así mismo el cine es arte porque estudia lo bello y la naturaleza de la humanidad; el aspecto estético da cuenta a los demás aspectos como la morfología y la sintáctica que han ideado para el lenguaje cinematográfico.

Los recursos estéticos y las herramientas técnicas son utilizados para construir la poética cinematográfica cuyas funciones narrativas son descriptivas, expresivas y mantienen un significado en función de lo estético. Esta relación puede apelar cualquier nivel de vínculo, teniendo en un extremo de posibilidades los recursos cinematográficos como el sonido, el color, el montaje, la música, etc., además la narrativa del espacio y el tiempo son distintos en los que habrá que pensar en su funcionamiento en conjunto.

El aspecto estético tiene que contemplar qué tipo de imagen se piensa tratar en la propuesta del color y de la luz, qué idea previa tiene respecto al montaje o edición, cómo se van a cohesionar los planos, a qué tipo de sonoridad se va a apelar, etc. En lo estético hay que dar cuenta con los aspectos semánticos y morfológicos: el encuadre y las motivaciones que éste sugiere en el espectador.

2.5.2.3.1.- LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA O AUDIOVISUAL

El cine es una industria y un arte, la razón de ser en la medida en la que se dirige a un público son por la acción y la emoción que tienen las historias o también llamadas narrativas cinematográficas. Las películas narrativas cuentan historias que pueden ser tanto una serie de eventos ficticios como relatos de historias reales.

La narrativa cinematográfica o audiovisual es como una cadena de acontecimientos con relaciones de causa – efecto que transmite en el tiempo y espacio, con frecuencia la narrativa cinematográfica comienza con una situación, luego ocurren una serie de cambios de acuerdo con la que dará lugar a una situación nueva, la misma que conducirá al final de la narrativa.

La narrativa se identifica con los acontecimientos de la historia (trama) como el conjunto de hechos en una narración, aquellos que explícitamente son presentados como los que infiere el espectador; el argumento (discurso) se refiere a la descripción de todo lo presentado visual y auditivamente ante nosotros. En una película se incluyen todos aquellos acontecimientos de la historia descritos de manera explícita.

La narración es un proceso dinámico; existe una diferencia entre la historia que es representada y la representación de la forma real que el perceptor encuentra en la historia, comprende la acción como una cadena cronológica dentro de una duración dada y en un campo espacial determinado. Por tanto el guionista escribe y narra con imágenes ya que es el único quien pueda conocer de la historia de manera profunda, todo dependerá de su creatividad y talento al narrar.

2.5.2.3.2.- COMPONENTES DE LA NARRATIVA

Para que una creación cinematográfica tenga sentido para el espectador, debe existir algo que haga lo más parecido posible a la realidad, es por ello que existen tres componentes básicos de la narrativa que ayudan a que el espectador se meta en la historia y encuentre un sentido.

- **Causalidad.**- Por lo general los personajes son los principales agentes de causa y efecto, ya que ellos realizan las cosas y muestran los efectos. Cada personaje en la película posee características específicas diseñadas para desempeñar un papel causal; el espectador, por otro lado busca hacer una conexión

activa de sucesos por medio de causa y efecto para entender la totalidad del film.

- **Tiempo.**- Las causas como sus efectos, suceden en el tiempo, éste va formando la comprensión de la acción narrativa. El espectador trata de ordenar los hechos en un orden cronológico como está acostumbrado a hacerlo. La sujeción del tiempo del film a la realidad no es imprescindible más bien es todo lo contrario. Por ejemplo el paso de un año no dura en pantalla sino el tiempo necesario para que se entienda lo más significativo que sucedió en tal período. El cine facilita la rememoración del pasado, la premonición del futuro y la pormenorización del presente; y hasta figuras irreales que sólo ~~existen en la mente de los personajes con respecto al orden temporal~~ de causa y efecto. Pueden existir escenas retrospectivas como flash backs o analepsia, que es sólo una porción de la historia que se presenta fuera del orden cronológico, pero tiene sentido y aporta a la historia sin desviar el hilo temporal. Otra manera de alteración temporal es la utilización de escenas en un tiempo futuro flash forwards o prolepsis, donde ocurren movimientos del presente al futuro para regresar después nuevamente al presente. Aquí podemos ver cómo el orden de la historia puede ser alterado por el argumento y las manipulaciones temporales casi siempre son motivadas por el principio de causa y efecto.
- **Espacio.**- Los hechos por lo general se producen y se manipulan en el espacio, quiere decir que hay un traslado inmediato y lógico en el orden narrativo, o por un cambio situacional alejado de la realidad ocurriendo en el cuadro espacial de referencia y lugar de la acción en la misma historia. La narración del espacio es una manera de distribuir la información de la historia en el argumento con el fin de lograr efectos específicos.

Las características de la narrativa cinematográfica entre el tiempo y el espacio estarán conectadas de alguna forma a otra, mientras la narrativa va llevando a establecer ciertas similitudes y diferencias entre personajes, situaciones y escenarios.

2.5.2.3.3.- ELEMENTOS DE NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

2.5.2.3.3.1.- EL RELATO CINEMATOGRAFICO

En el relato cinematográfico es el narrador quien tiene un discurso y transmite una información a través de códigos y símbolos dentro de una historia. Es también un proceso de comunicación que reúne un mismo cuerpo y/o film.

Christian Metz menciona que "El cine tenía la narratividad bien concreta por la semiología cinematográfica, desde sus inicios trataba de comprender que el lenguaje cinematográfico tenía sentido y que iba estrechamente ligado a cuestiones de relato (relación palabras, imágenes, sonidos, voz, etc.). El cine notifica las sucesiones, las precesiones, los hiatos temporales, la causalidad, los lasos adversativos, la proximidad, o el alejamiento espacial, etc. Están en la semiología del cine" (Gaudreault, A. y Jost F., 1995).

En cuanto al cine, hoy por hoy resulta evidente que compete mucho a un autor de la postguerra y precursor del relato cinematográfico, Albert Laffay, cuyos artículos publicados en Les Temps Moderns y recogidos en su obra *Logique Du Cinema (1964)*, efectivamente giran en torno a la cuestión del relato:

1. El relato por oposición al mundo, no tienen ni comienzo ni fin, el relato se ordena.
2. Todo relato cinematográfico tiene una trama lógica, es una especie de discurso.
3. El relato es ordenado por un mostrador de imágenes, es un gran imaginador.
4. El cine narra y a la vez representa contrariamente al mundo.

Entonces mencionamos que el relato solo se refiere a una relación oral y escrita de un suceso real, pero en el cine es una sucesión de imágenes y sonidos. Para Christian Metz el relato es de alguna manera un objeto irreal, también la define como un discurso cerrado que logra en una secuencia temporal tener un espacio que caracteriza las maneras y formas de narrar en el film.

La unidad base del relato cinematográfico es la imagen cuyo referente es eminentemente espacial, aquí se muestra el relato en cómo vamos a ver, a la vez las acciones y el contexto que ocurre en la historia de la película y de cómo se ha narrado.

2.5.2.3.3.2.- LA ARTICULACIÓN CINEMATOGRAFICA

En la articulación del cine la mayoría de las veces es necesaria la diversidad de los planos para constituir una unidad dramática con continuidad en tiempo y espacio. Este conjunto lo denominamos dimensión temporal, su esencia lo distingue de otras expresiones artísticas. También es un proceso donde se empalman los fragmentos audiovisuales, nos referimos al ~~montaje; técnica que construye el espacio y tiempo.~~

La estructura de una película se construye a partir de la articulación sucesiva de secuencias como un elemento visual denominado sintagma, es decir tiene un sentido propio al unirse en el montaje y es ahí en la que se define la estructura narrativa y/o expresiva.

En la articulación, la narración es fluida y clara; la continuidad surge como normas inflexibles para lograr una sintaxis cinematográfica, pero la complejidad y las posibilidades expresivas en el montaje cuya elementalidad en el raccord prestan servicio a una narración en continuidad y obliga al espectador entrar a un mundo donde no existen límites entre la realidad, la ficción, la historia y los sueños.

En el lenguaje cinematográfico se construye el uso de recursos y técnicas que generan la libertad de los medios para alcanzar una puesta en escena como forma de expresión, modifica y representa la realidad en espacio y tiempo. Podemos decir que la articulación va conjuntamente al rodaje; si un plano largo dura más que un primer plano se conserva un ritmo y mantendrá una información dinámica, entonces en montaje el componente espacial requiere también de cierta articulación como en el proceso de ensamblar un plano con otro; proceso en el cual se configura el mantenimiento del film.

2.6.- RECURSOS Y TÉCNICAS CINEMATOGRÁFICAS

Los recursos cinematográficos son los medios y procedimientos que se utilizan en el lenguaje del cine dando así un realce a la elegancia y belleza del arte cinematográfico, también se refiere a todas las formas y maneras de estilos que se presenta en un film. A través de los recursos, el lenguaje y la narrativa del cine ofrecen un hecho comunicativo como medio de expresión, así también es el conjunto de conocimientos debidamente organizados cuya función es ver y reflejar el interior del film.

Las técnicas cinematográficas se han aprendido en base a la práctica y el estudio, de ahí que su efectividad y destreza estén condicionadas por el aprendizaje y la experiencia; estas técnicas están ligadas a leyes y normas de forma y contenido. Al momento de utilizar los recursos y las técnicas originan una comunicación social a través de códigos con imágenes y sonidos.

2.6.1.- EL MONTAJE CINEMATOGRÁFICO

Una vez rodada toda la película, el material grabado se lleva al revelado para luego pasar al acabado formal del film, a la ordenación y mezcla de imágenes y sonidos. A este proceso se le llama como postproducción en la coyuntura cinematográfica y es el que da un sentido definitivo al film, organizando las unidades narrativas que lo componen. El montaje es quizá el único momento en que el realizador puede manipular a su antojo los diversos aspectos que van a configurar la obra cinematográfica. Sergei Eisenstein, quien es uno de los cineastas rusos más importantes en la cinematografía mundial, tanto en el ámbito práctico como en lo teórico, posee y maneja una diversidad de montajes. Según Eisenstein, el montaje ayuda a solucionar la tarea de captación del film. Su eficacia reside en el proceso creador de las emociones y la inteligencia. Por esto tiene un alto grado de intención, porque trasmite la percepción visual al espectador. Entre sus obras destacan *El Acorazado Potemkin (1925)*, *Octubre (1928)*, entre otras. Otro director ruso es Pudovkin quien define al montaje como:

“La fuerza creativa de la realidad filmica y el fundamento del arte cinematográfico mientras las técnicas de montaje en cine siguen los mismos patrones”. (Samanez, 1996)

El montaje adquiere una responsabilidad en la configuración final del film; si se cambia el orden lógico, el lugar de una secuencia, de una escena o de un plano, el sentido del film cambia radicalmente.

En síntesis, el montaje es la organización de planos de un discurso audiovisual en determinadas condiciones de orden y duración. Es la selección y armado u ordenamiento de un material filmado con el objetivo de construir la versión definitiva de un film. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido y por lo tanto el mensaje de una película.

2.6.1.1.- TIPOS Y FORMAS DE UTILIZACIÓN DEL MONTAJE

En los mensajes de Sergei Eisenstein distingue varios tipos de montaje y puede usarse según a la diversidad que se adapten en la historia que lo sustenta para el film.

- **Montaje continuo.-** Se respeta el tiempo real en el que transcurre la acción por ejemplo, en la película El señor de los anillos – Gollun guía a los hobbits.
- **Montaje discontinuo o elíptico.-** Se produce saltos en el tiempo, elipsis narrativas.
 - Si el salto se produce hacia atrás, constituye un flash back o analepsis.
 - Cuando el salto se produce hacia adelante, se trata de un flash forwards o prolepsis.
- **Montaje de relación.-** Tiene como finalidad originar una asociación de ideas en el espectador al presentar dos planos muy distintos de forma sucesiva.
- **Montaje invisible.-** La película se corta y se monta para que las escenas parezcan tener un espacio y tiempo continuo. Para ello, el respeto a la continuidad es esencial; el montaje general y los cortes en particular deben ser imperceptibles al espectador.

- **Montaje narrativo.-** Cuenta los hechos cronológicamente o mezclando con saltos al futuro o al pasado.
- **Montaje expresivo.-** Cuando marca el ritmo de la acción; rápido en las aventuras y acción, lento en el drama y el suspenso.
- **Montaje ideológico.-** Cuando quiere utilizar las emociones basándose en símbolos, gestos, etc.
- **Montaje poético.-** Cuando se realiza como una verdadera obra poética causando reacciones en el espectador. Posee intención expresiva, según el cual los fragmentos se combinan de modo que la atención del espectador responda a las intenciones del realizador.

2.6.1.2.- EL METRAJE Y SU CLASIFICACIÓN EN LOS MONTAJES

Un metraje viene hacer la cinta magnética llamada celuloide, cuyo material puede ser editado luego de haber sido rodado en un film. El metraje cinematográfico se refiere a las medidas usadas en el cine como tiradas para medir la longitud de un film; por ejemplo, según la longitud de la película utilizada (material fotoquímico), cuya función apunta a que las películas grabadas a través de lentes de 35mm, normalmente eran medidas en pies (feet) y fotogramas (frames); lo cierto es que las películas solían medirse en las salas de corte y que 16 fotogramas de película de 35mm representaba aproximadamente un segundo de película muda, por lo que hacía del metraje una unidad práctica de medida muy usada en la industria fílmica.

2.6.1.2.1.- CLASIFICACIÓN DE LOS FILMES O METRAJES

La noción de metraje es utilizada para clasificar los filmes según la longitud física de los registros, incluso cuando se utilizan soportes digitales. A inicios de 1900 el metraje duraba poco, si llamamos largometraje solo era de 10 minutos y los cortometrajes que en su mayoría duraban 1 a 2 minutos, solo eran planos secuenciales. En la actualidad se clasifican como existentes de los filmes según su duración en minutos.

- **Cortometrajes.-** Duración inferior a 30 minutos o sea un máximo de 1600 metros (un poco más del kilómetro y medio de longitud) en 35 mm a 24 f/s (Frames por segundo).

- **Mediometrages.-** Permanencia de 30 a 60 minutos, quiere decir un medio superior a 1600 e inferior a 3200 metros en 35 mm a 24 imágenes por segundo para el film.
- **Largometrajes.-** Metraje superior más de 60 minutos, o sea un mínimo superior a 4800 metros en 35 mm a 24 imágenes por segundo.

La noción de mediometrage es utilizada frecuentemente para designar como cortometrajes extendidos o largometrajes breves, se entiende en general que no deben sobrepasar los 75 minutos. En Francia adoptan dos clasificaciones como cortometrajes y largometrajes más no el mediometrage por razón a las escuelas cinematográficas.

2.6.1.3.- RELACIÓN ENTRE EL RELATO Y EL MONTAJE

La relación que guarda la narración con el montaje consiste en dar un ensamble a las tomas para contar la historia en la cual se ordenan las tomas, escenas, y secuencias que reconstruyen de manera lógica y/o cronológica; cada nuevo elemento logra progresar la narración de modo comprensible y dan lugar al orden con que se relatan los acontecimientos sucedidos en el pasado, no siempre coinciden con el orden en que los acontecimientos suceden desde una situación inicial a una situación de desenlace.

- **Relato lineal.-** Es el relato tradicional o secuencial; son acontecimientos que se refieren según su orden cronológico natural y es el más simple que se utiliza para dar acción única a la historia de inicio a fin, es decir respeta íntegramente la relación pasado y presente.
- **Relato circular.-** Es donde el tiempo no existe, la historia puede empezar o terminar y de nuevo vuelve a empezar. En lo circular hay rupturas temporales y transforman el orden cronológico de los planos, también se queda por un momento la secuencia que se desarrolla en el presente para luego proceder al pasado o saltar al futuro y luego volver al presente; el espectador debe tener suficientes índices para entender esos pasos.

- **Relato paralelo.**- Consiste en representar dos historias distintas, las cuales se relacionan en el epílogo del film. También son acontecimientos o acciones independientes en lugares distintos, pero generalmente al mismo tiempo se alternan las escenas de una y de la otra, en el momento oportuno ambas se encuentran en una sola unidad narrativa.
- **Relato cruzado.**- Consiste en relatar varias historias al mismo tiempo.

2.6.2.- EL SONIDO CINEMATOGRAFICO

En 1927 surge el cine sonoro con el primer film, *El cantor de jazz*, de Alan Crosland e interpretada por Al Jolson, el sonido era acompañado desde sus inicios en la figura de los músicos y sonorizadores (a veces una pequeña orquestita, de acuerdo a las posibilidades económicas), quienes dotaban a las películas de su banda sonora.

Enfatizando, el sonido tiene como componentes: el silencio, la voz, los efectos sonoros, la música; los dos últimos están subordinados al diálogo. Al imponerse el cine sonoro los directores empezaron a discutir sobre la relación dialéctica entre sonido e imagen. Según Robert Bresson, considera que:

“Es importante tener un sonido que tener una imagen y si puede, sustituirá una imagen por un sonido”. (Bresson, 1975)

Entonces el sonido en el cine, es un recurso expresivo y de transformación variando en el propio tratamiento de la imagen, es decir el sonido puede cambiar el sentido de las imágenes en su significado; del mismo modo se puede interpretar que el sonido e imagen deben ser tratados conjuntamente.

2.6.2.1.- COMPONENTES DE LOS SONIDOS

2.6.2.1.1.- LA PALABRA O DIÁLOGO

Las palabras son signos que representan una realidad material perceptible por los sentidos o una idea. Las palabras constan principalmente de dos planos: El significante (sonidos o letras que

componen la palabra), y el significado (concepto o idea a la que hace referencia). La relación entre el significante y su significado es fija y común a todos los hablantes, pero el significado puede ser alterado.

Por consiguiente las valoraciones afectivas o sociales del hablante perciben o usan palabras en los actos de comunicación y a la vez esas palabras salen a través de la voz que es un instrumento usado por el hombre y que logra obtener una tonalidad e intensidad de timbre.

2.6.2.1.2.- EL SILENCIO

Es un medio sonoro y a la vez una técnica que forma parte del lenguaje cinematográfico y es capaz de expresar, narrar, describir, etc. El silencio aparece en el cine cuando se produce una ausencia tonal de sonido, es decir cuando no hay palabra, ni música, ni efectos sonoros aunque el verdadero sentido solo es captado a partir de la relación que la ausenta en el sonido y puede tener como elemento el reposo y la reflexión que se presentan en la estructura del film.

2.6.2.1.3.- LA MÚSICA

La música es parte de la banda sonora, por lo cual actúa en función al lenguaje cinematográfico a través de su rítmica, aporta o modifica el ritmo de las imágenes. Así mismo tiene una función dramática que es parte de la psicología de las imágenes y del sonido, sobre todo la caracterización en los personajes; que enfatizan la acción y proporcionan la información sobre la historia en el film.

La música se presenta en varios tramos de poca o larga duración, lo que da lugar a una función poética, cuando la música es de ambientación rodea a las imágenes. También está íntimamente relacionada con el drama de la acción, pero no de una manera repetitiva, es como si la música estuviera en otra dimensión, pero relacionada con lo que allí está pasando. La música no sólo tiene la función de enfatizar lo que está sucediendo, sino también tiene que envolver a las imágenes con los siguientes elementos.

- **Ritmo.-** Es la ordenación en el tiempo según la repetición o no de las pulsaciones, estas pueden ser simétricas o rítmicas. El ritmo dura por su intensidad o acento y son sistematizadas en pies

métricos, en los cuales, más que cantidad se trata de duración, pero en la música se complican las cosas, ya que también se debe tener en cuenta la ausencia de la percusión o del sonido. La música diversifica en células rítmicas transformando en compases, si se quiere indicar una determinada porción de tiempo se divide en dos, tres o cuatro partes iguales; esto es lo que hace el músico cuando marca el compás con la mano.

- **Melodía.**- Es una serie de sonidos, con distintas elevaciones y duraciones que expresan una idea musical. La melodía es la sucesión de sonidos que identifica la expresión total de la idea melódica, por tanto no pueden fijarse normas para su construcción; por ejemplo una melodía no precisa forzosamente de un acompañamiento instrumental (el canto gregoriano). En cuanto a la belleza de la melodía, es ésta una apreciación subjetiva y distingue una melodía vocal y una melodía instrumental.
- **Armonía.**- Es la asociación de varios sonidos musicales simultáneos para la formación de acordes y su disposición en sucesiones ordenadas y naturales. La armonía es la parte de la tecnología musical que trata de todo lo referente a la simultaneidad de los sonidos, es decir la combinación de sonidos diferentes.

2.6.2.1.4.- EL RUIDO

El ruido es el sonido no deseado, en la actualidad se encuentra entre los contaminantes más invasivos como el ruido del tránsito, los aviones, los camiones de recolección de residuos, de equipos y maquinarias de construcción, de procesos industriales de fabricación, de cortadoras de césped, etc. El problema con el ruido no es únicamente que sea no deseado, sino también afecta negativamente la salud y el bienestar de los seres humanos. El ruido en el cine es la forma de representar la vida rutinaria que tiene el ser humano.

2.6.2.1.5.- LOS EFECTOS SONOROS

Es aquel sonido artificial que sustituye objetiva o subjetivamente a la realidad desencadenando en el espectador la percepción de una imagen

auditiva, es decir del referente al cual restaura. Las formas sonoras de un efecto se reconocen y se interpretan en la realidad relacionando con objetos, animales y fenómenos meteorológicos. Los efectos sonoros son muy utilizados en el cine, porque presentan un soporte que ayuda a describir un lugar o un paisaje; también forma parte del ser humano porque contribuye en la credibilidad del mensaje.

2.6.2.2.- NIVELES Y MODALIDADES DEL SONIDO

El sonido en el cine tiene dos capas o niveles:

- **Las voces.**- Es un instrumento del ser humano, por este medio nos expresamos habitualmente mediante diálogos, así tenemos la voz over y voz en off.
- **El sonido.**- Es el bloque de contenidos que informa el entorno social, el sonido ambiental puede tener ruido y rodea el contorno expuesto.
 - **Sonido In.**- Como aquel cuya fuente proviene de la pantalla; por ejemplo, una actriz que habla en pantalla o la canción de una película que se escucha en pantalla, etc.
 - **Sonido fuera de campo.**- Corresponde a sonidos del mundo y pertenece a la historia de la película, pero dicha fuente no se ve en pantalla.
 - **Sonido Off.**- Es el exterior al mundo narrado, mantiene una música de depresión o extradiegética; por ejemplo, la voz de un narrador en off.

2.6.2.3.- CARACTERÍSTICAS DEL SONIDO

Cualquiera sea la frecuencia que tenga un sonido se caracteriza por ser una onda mecánica y longitudinal donde el medio de vibración lo hace por variaciones de presión como la velocidad con que se transmite el sonido, así tenemos:

- **Altura o tono.**- Es una característica del sonido que está relacionada con la frecuencia. Las frecuencias más bajas (vibraciones lentas) producen sonidos graves y las frecuencias más altas (vibraciones rápidas) producen sonidos agudos.

- **Intensidad.**- La intensidad de la onda sonora es una cantidad física que se define como energía sonora que transporta una onda por unidad de tiempo a través de una unidad de área. La intensidad es directamente proporcional a la amplitud de la onda e inversamente proporcional a la distancia entre el emisor y el receptor; la unidad para medir la intensidad se llama decibel (dB).
- **Timbre.**- Es una característica del sonido que permite diferenciar entre dos sonidos de igual tono e intensidad, emitidos por dos fuentes sonoras diferentes; por ejemplo, un violín o una guitarra.

2.6.3.- EL COLOR COMO PROPUESTA EN EL CINE

“El color no existe y no es una característica de un objeto sino una apreciación subjetiva” Isaac Newton 1641- 1727 – (Santos, s/f)

Unos han intentado describir las tonalidades efectivas y específicas que transmiten los distintos colores y hacen generalizaciones en la utilización simbólica que tuvieron las distintas civilizaciones. Por consiguiente los colores tienen asociados de carácter cultural como es el caso del blanco o del negro, que en distintas culturas pueden tener significados diferentes.

En la composición cinematográfica (en la fotografía y la pintura) existen geometrías tales como el punto, la línea, la zona áurea, etc. que conforman la imagen de un modo organizado, poniendo en armoniosa relación todos los elementos del plano. Además de esos referentes espaciales existen dos elementos que son fundamentales y muy necesarios: la iluminación y el color. El color en el cine proporciona mayor adecuación de la imagen a la realidad, ya que el mundo es de colores, pero al mismo tiempo brinda una más amplia libertad para lo creativo, busca su propia coherencia y en ocasiones manipula el color alejándose del realismo.

El color es un elemento y una propuesta expresiva que refleja la naturalidad de los elementos de una fotografía o de un plano, pero también se usa con fines efectistas. El color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y expresar con más fuerza ciertos momentos en el montaje. En ocasiones, el color puede provocar un impacto mayor en la película.

“El sistema aditivo consiste en la obtención de luces de color a partir de adiciones de colores primarios, analiza el cromatismo de las escenas en términos de rojo, verde y azul. El sistema sustractivo consiste en la obtención de luces de cualquier color por el procedimiento de sustraer componentes cromáticos a la luz blanca, este sistema utiliza filtros que interfieren en el paso de la luz blanca y emplean exclusivamente los colores secundarios o compuestos: amarillo, magenta y cian”.
(Fernández et al., 1999)

El color es también una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo humano y de sus mecanismos nerviosos por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda que componen el espectro de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 750 nanómetros; más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero no son percibidas por nuestra vista. El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz; la luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo, esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí. El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual, en si no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida, sino que busca ser preciso y expresar emociones por el ser humano.

2.6.3.1.- EL CÍRCULO O ESPECTRO CROMÁTICO

El círculo cromático es llamado como espectro del color, círculo de matices, paleta de color y rueda cromática. Es el resultante de distribuir y organizar alrededor de una circunferencia los colores que conforman el segmento de luz visible del espectro electromagnético descubierto por Isaac Newton y manteniendo el orden correlativo entre rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta; también encontramos el negro, que se produce gracias a la mezcla de todos ellos. En el cine la paleta de color es utilizada para dar una propuesta estética a la película, para usarla se basa en el rojo, verde y azul cuyo sistema sustractivo imperfecto suelen adoptar los cineastas

que trabajan a base a pinturas, tejidos, cerámicas, entre otras; así podemos clasificar en:

- **Colores primarios.**- Son aquellos colores que no pueden obtener una mezcla por lo que se consideran únicos, a estos colores se le caracteriza por rojo, azul y amarillo.
- **Colores secundarios.**- Son complejos y más versátiles que los primarios, estos colores funcionan cuando se usan uno con otro o en combinación con los primarios; debido a la intensidad de colores secundarios estos son verde, naranja y violeta o púrpura, que resulta de la combinación de dos colores primarios mezclándose en partes iguales.
- **Colores terciarios.**- Llamados también intermedios porque obtienen un color primario con un secundario. Resultan, por ejemplo, de la mezcla entre amarillo y verde. La denominación de estos colores son anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

2.6.3.2.- CLASIFICACIÓN DEL COLOR

- **Tono.**- Es el matiz del color, es decir es el color en sí mismo. El tono es la cualidad que define la mezcla de un color con el blanco y el negro; está relacionado con la longitud de onda de su radiación y según su tonalidad se puede decir que un color es rojo, amarillo o verde; a su vez se divide en:
 - ▲ **Tonos cálidos.**- Son aquellos que asociamos con la luz solar o el fuego como rojo, amarillo y anaranjados.
 - ▲ **Tonos fríos.**- Son aquellos que asociamos con el agua o la luz de la luna como azul y verde.
- **Saturación.**- Constituye la pureza del color respecto al gris y depende de la cantidad de blanco presente, es decir cuanto más saturado está un color, más puro es su resultado y menos mezcla de gris posee. Los colores menos saturados transmiten sensaciones tranquilas y suaves, por el contrario los colores más saturados transmiten tensión.
- **Brillos.**- Es la luminosidad de un color (capacidad de reflejar el blanco), es decir el brillo alude a la claridad u oscuridad de un tono,

su condición variable puede alterar fundamentalmente la apariencia de un color. Por consiguiente los brillos tienen que ver con la intensidad o nivel de energía, además puede variar añadiendo negro o blanco a una tonalidad.

- **Contraste.**- Se produce en una composición cuando los colores no tienen nada en común; al contraste también puede diversificarse en tonos, desde el punto extremo del blanco o del negro, entre otros.

2.6.3.3.- TEMPERATURA DE COLOR

La temperatura del color es una fuente de luz que puntualiza y compara el color dentro del espectro luminoso, permite calentar a una temperatura determinada expresada en grados kelvin ($^{\circ}\text{K}$). Los colores del círculo cromático tienen una temperatura, obteniendo tonalidades cálidas o frías, lo cual crea sensaciones térmicas ya determinadas.

Los **colores cálidos** (amarillos, rojos y magentas), tienen un efecto estimulante y dan la impresión de avanzar o adelantar la superficie que los contiene, lo cual provoca sensaciones de cercanía. Los colores cálidos son vitales, alegres y activos; en el lenguaje cinematográfico el esquema de las líneas predominan los horizontes, los colores cálidos sirven para aumentar aparentemente el tamaño de los ambientes.

Por lo contrario, los **colores fríos** (azules, verdes y violetas), producen acciones relajantes y efectos de retroceso o alejamiento generando sensaciones de distanciamiento, generan una impresión de reposo y calma; al utilizar los colores fríos se puede dar efecto de poca intimidad y tristeza.

2.6.3.4.- TIPOS DE COLORIMETRÍA

2.6.3.4.1.- COLOR DENOTATIVO

Es utilizado como representación de la figura, es decir incorporado a las imágenes realistas de la fotografía o la ilustración. Es el color como atributo realista o natural de los objetos o figuras; así mismo podemos distinguir lo icónico, lo saturado y lo fantasioso.

2.6.3.4.2.- COLOR CONNOTATIVO

Es la acción de factores no descriptivos, precisamente son morales, simbólicos o estéticos que suscitan en cierto clima y corresponden a amplias subjetividades. Es un componente estético que afecta a las sutilezas y perceptivas de la sensibilidad no sólo se supeditan a representar la realidad en imagen, sino que también pueden hablar, en la cual cada color es un signo que posee su propio significado.

2.6.3.4.3.- COLOR ICÓNICO

La expresividad cromática en este caso ejerce una función de aceleración identificadora. Por ejemplo la vegetación es verde, los labios rosados y el cielo es azul. El color es un elemento esencial de la imagen realista ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento inmediato de la imagen, por ejemplo una naranja resulta más real si está reproducida en su color natural.

2.6.3.4.4.- COLOR PSICOLÓGICO

Los efectos del color evidencian las reacciones psicológicas y fisiológicas que producen; existe un método curativo denominado cromoterapia, a través del cual se ayuda a curar ciertas enfermedades mediante la utilización de colores. Los efectos psicológicos que se han podido comprobar son básicamente de dos tipos, los que se definen como directos, los cuales hacen que un ambiente parezca alegre o sombrío y frío o cálido. La apreciación de los colores es la iluminación del ambiente, ya que ésta no sólo puede modificar el color de acuerdo con la forma en que incide sobre la superficie pintada, sino que además puede crear un ambiente o efecto sobre el individuo que emanan emociones de acuerdo a la calma de recogimiento, plenitud, alegría, opresión y violencia.

2.6.3.4.5.- COLOR SIMBÓLICO

Un símbolo es un elemento sensible que está en el lugar de algo ausente, y que no hay relación convencional. Las religiones y las civilizaciones han hecho un uso intencionado del color, por ejemplo, el

catolicismo asociado con las emociones, es sin duda simbólico ya que posee una significación independiente o codificación cultural más o menos reconocida.

A través del color se puede hacer un uso intencionado a la hora de expresar cualidades particulares, atributos o características en diversos campos como la religión, la política, lo social, la educación, entre otras.

El valor simbólico del color no es solamente un adorno, por el contrario mediante el buen uso del color se puede aumentar o reducir la expresividad del film; el color puede crear la atmósfera adecuada para la recepción de nuestro mensaje.

Los colores tienen significado; por lo tanto, es conveniente usar el color apropiado para cada tema. Y estos son:

- **Negro.**- Formal, nítido, rico, fuerte y elegante.
- **Azul.**- Frío, melancolía, depresión, tranquilidad y serenidad.
- **Dorado:** Amor, realeza, riqueza e imperial.
- **Rojo:** Amor pasional, ira y odio.
- **Rosado:** Ternura.
- **Anaranjado:** Festivo, alegre, energía y salud.
- **Sanguínea:** Libertad y creatividad.
- **Amarillo:** Tibieza, luz y madurez.
- **Verde:** Fresco, en crecimiento y joven.
- **Blanco:** Pureza, limpio y nítido.

2.6.3.4.6.- COLOR ESQUEMÁTICO

Es el color extraído de su contexto, icónico o representacional para considerarlo sólo en cuanto a materia cromática. Hace mención a la codificación y a lo arbitrario; es combinable en tonos y matices, pero siempre se usa como color plano. Dentro de esta distinción del color esquemático se incluyen las categorías definidas como color señalética.

2.6.3.4.7.- COLOR EMBLEMÁTICO

Es un color que se ha erigido un emblema para su uso social; por ejemplo los colores de los cinco aros olímpicos son emblemáticos, la cruz roja, las banderas nacionales y los colores institucionalizados de los uniformes; se trata de un simbolismo práctico, utilitario, creado bajo el espíritu corporativista. El color púrpura es un color mágico usado por los emperadores, era símbolo de poder, gloria, majestad, dignidad y realeza. Asimismo es emblemático para todos los fumadores el color verde que asociado a cualquier marca o embalaje de tabaco significa mentolado.

2.6.3.4.8.- COLOR HISTÓRICO

Proporciona mayor adecuación a la realidad ya que el mundo es en colores y da una amplia libertad para el juego de carácter creativo. Los cineastas adoptan este color porque recrea la atmósfera de una época diferente, el cine usaba colores acromáticos, no obstante llegaron a perfeccionarla.

2.7.- FASES DE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA DIGITAL

2.7.1.- EL DESARROLLO

El proceso de desarrollo parte desde la concepción de la idea hasta el momento en que el proyecto es elegido para su producción. Dentro de ello tenemos la escritura del guion; esta escritura es un proceso muy característico y como tal requiere una gran cantidad de estudio y práctica.

2.7.1.1.- EL GUION

Jean Claude Carriere y Pascal Bonitzer, en su libro "Práctica del guion cinematográfico" (1998) mencionan:

"El guion, en principio, es ante todo la descripción más o menos precisa, coherente, sistemática y en lo posible comprensible y atrayente de un suceso o de una serie de sucesos cualesquiera que estos sean, por eso el guionista trama, narra y describe los sucesos donde la imagen es la que cuenta la historia".

Por tal razón un guion es ya la película, es decir el guion cinematográfico es la primera forma de una película en la cual debe imaginarse, verse, oírse, componerse y por consiguiente escribirse como una película.

"Escribir un guion es mucho más que escribir o en todo caso es escribir de otro modo, con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades, con conjuntos increíblemente complejos de imágenes y sonidos que pueden tener mil relaciones entre sí, por esta sorprendente actividad propia del cine e única en la historia de la expresión que se llama montaje". (Carriere J. y Bonitzer P., 1998)

El guionista no solamente busca palabras, frases, acciones, acontecimientos; sino también imágenes, encuadres, sonidos particulares, movimientos de cámara y un acercamiento preciso a ese fenómeno tan misterioso que es la interpretación de los actores. Por eso los conocimientos técnicos son útiles, necesarios para el guionista y para su inspiración misma respetando la única regla que debe resumirse en cautivar y mantener la atención del espectador, válido para todas las historias concebibles.

2.7.1.2.- EL PERSONAJE Y SU CARACTERIZACIÓN

En la mayoría de las películas hay un personaje principal, aquel a quien le sucede la historia y ha sido escogido para contarla, este personaje tiene un objetivo y una meta. (Huet, 2006) Gracias a ellos se crea la ilusión de realidad, aspecto físico, psicológico, identidad, personalidad reconocible, valor simbólico, entre otras.

Los personajes son sujetos sobre la cuales se cierne el drama y cuyas voluntades desarrollan los sucesos de la acción dramática. De esta manera tenemos a los protagonistas, que son los que juegan los hechos de la acción dramática pudiendo tener un valor propio superior al mismo argumento.

“En el relato audiovisual los personajes no tienen que ser necesariamente personas; pueden ser animales u objetos. Los secundarios, conocidos también como antagonicos sólo tienen el valor como piezas del argumento”. (Polverino, 2007)

Rossana Díaz Costa, directora y guionista (2014), menciona que los personajes deben cambiar, no debe ser igual del inicio al final, los diálogos no revelan al personaje sino sus acciones. Por eso el personaje y el relato están íntimamente vinculados.

A los personajes se les da una idea de su personalidad, su relación con los otros o del medio social al que pertenece; el guionista dispone de varios elementos como la ropa del personaje, su vocabulario, su manera de comportarse, los elementos importantes ligados a su identidad y a su condición familiar, su relación social o parentesco con los otros protagonistas; en conjunto caracteriza al personaje.

2.7.1.3.- LA ESTRUCTURA DE UNA HISTORIA

La historia es lo primero, no importa qué tipo de producción se esté planificando, la primera tarea a la hora de escribir es decidir de qué va la historia. Los largometrajes, cortometrajes, documentales, presentaciones industriales o corporativas, videos musicales, spots publicitarios; todos necesitan tener una historia bien definida. La estructura es una herramienta de expresión, dominarla hace parte del ser profesional.

“La estructura narrativa de una historia proviene de los escritos de Aristóteles quien sostenía que el relato es como la vida; tiene nacimiento, crecimiento y muerte. En consecuencia a esta estructura se la conoce como clásica, es decir tiene una presentación, desarrollo y desenlace”.
(Polverino, 2007, p. 98)

Partimos de que toda historia tiene una estructura:

En el **Acto I**, llamado también inicio, exposición o planteamiento, se hace la presentación del personaje principal junto con su dilema (conflicto) y al resto de los personajes; en este primer acto hay que enganchar a la audiencia, tiene una duración aproximada de 20 a 30 minutos. En el **Acto II**, denominado desarrollo o confrontación, se basa en el conflicto personal o psicológico y los obstáculos que lo producen, es decir, el conflicto del personaje se complica, se introduce y se resuelve cualquier otra historia secundaria, estas dificultades componen la acción dramática de la historia lo que se denomina como trama o nudo, tiene una duración aproximada entre 40 a 50 minutos. Y el **Acto III**, llamado final, desenlace o resolución; una vez alcanzado el momento más intenso de la trama (clímax), se debe tomar las decisiones definitivas que le llevarán a un desenlace para resolver el conflicto del personaje y por lo general dura unos 20 minutos. Por ejemplo:

“Un joven camarero en su primer día de trabajo, tropieza y cae sobre un cliente que resulta ser el socio del restaurante, ese mismo día le despiden y se queda deambulando por la calle, sin saber qué hacer. El joven camarero, para evitar el fracaso decide no volver a casa y finge que sigue en el restaurante. Sale de una tienda, se encuentra con su compañero de escuela, entablan una conversación, y éste le cuenta que esa misma noche tiene planeado atracar una gasolinera, necesita un cómplice y le convence. Finalmente van preparando su atraco, incluso roban un coche para dirigirse a la gasolinera. Mientras su amigo atraca a la cajera a punta de pistola, el joven protagonista espera dentro del coche. De pronto llega un cliente, y resulta que es el socio del dueño del restaurante del principio, se miran y se reconocen, se crea una situación tensa, ahora debe tomar una decisión crucial: huir o deshacerse del

testigo. Teniendo en cuenta que no es un delincuente experto, decide huir a toda velocidad y abandonar a su compañero. Este sale enojado, y dispara contra el coche alcanzando al protagonista. Alguien llamó a la policía, el joven mortalmente herido detiene su respiración, de lejos se oyen las sirenas de la policía.” (Schenk S. y Long B., 2012)

En el ejemplo anterior, el acto I presenta al personaje en el cual el joven camarero tras el incidente es despedido del trabajo y sale por la calle sin saber qué hacer. El acto II, el conflicto se presenta cuando se encuentra con su amigo y este le convence atracar una gasolinera, mientras sucede el atraco, aparece la persona que le despidió del trabajo y huye, el amigo enojado dispara alcanzando al protagonista. Y el acto III, la resolución llega cuando el joven mortalmente herido detiene su respiración, de lejos se oyen las sirenas de la policía.

“El film es como una montaña rusa, donde el inicio debía ser dinámico y emocionante y luego durante todo el relato ir intercalando descansos y ascensos en el clímax hasta su resolución.” (Wilder, Sabrina, 1954)

Esta estructura puede aplicarse para cualquier tipo de producción y recordemos que los tres actos están diseñados para mantener a la audiencia concentrada e interesada en la historia.

2.7.1.4.- EL CONFLICTO Y EL HILO CONDUCTOR

Al principio de la historia el personaje principal tiene una meta u objetivo que alcanzar, es decir quiere o tiene que obtener algo, los deseos o motivaciones serán mostrados a través de sus acciones visibles en la pantalla y por lo que se trasluce su carácter y sus intenciones en los diálogos. En seguida al personaje se le presenta un obstáculo en la cual se opondrá para lograr alcanzar el objetivo, es decir son acontecimientos que desvían al personaje de su camino inicial y sus planes, este problema empuja a tomar decisiones, a este punto se le denomina conflicto o crisis del personaje que deriva de esa decisión tomada.

El personaje podría presentar un conflicto interno al enfrentar sus propias contradicciones, un conflicto con otros u otro personaje ya que se oponen

a su voluntad, también presenta un conflicto externo y es impulsado por algún hecho que involucra al personaje.

Para lograr que la historia mantenga cautivo al espectador necesita de un hilo conductor, por consiguiente el desarrollo es la parte más larga de la estructura, se busca un hilo conductor para encarrilar todas las acciones planteadas en la presentación; para lograr necesita plantear sub conflictos en la narración y hacia la mitad del desarrollo surge la posibilidad de hacer un punto giro, esto significa a efectos de no caer en la monotonía y se agrega una novedad que revitaliza la narración. Luego sobre el final nos encontramos con el clímax que es la cumbre e intensidad de la lucha de los personajes por conseguir sus propósitos, alcanza su máxima dimensión, vale decir se resuelve el conflicto. Finalmente la historia llega a dar una última vuelta para fijar en la mente del espectador y queda fuera de cuestiones; se refiere que el final puede ser abierto o cerrado. (Polverino, 2007, p. 106)

2.7.1.5.- EL FORMATO DE UN GUIÓN

Todos los guiones tienen un formato muy específico, esto permite determinar la longitud y el ritmo del mismo, si seguimos la plantilla estándar de un guion significará que la duración por página de un guion es un minuto, pero esto en realidad varía dependiendo al tipo de proyecto que trabaja, sin embargo este formato facilitará el trabajo de producción.

Los guiones estándares se escriben siempre en una fuente “**Courier**” con un tamaño de 12 puntos y este se dividirá en secuencias delimitadas por líneas de encabezamiento, después vemos a lo que es propiamente el cuerpo del guion el cual hay una breve descripción de las acciones antes de que se empiecen los diálogos, en seguida se indica el nombre del personaje que va hablar y el texto de su dialogo. Por ejemplo:

INT. DISCOTECA CHALET - NOCHE

Juana está en la sala de baile. Lleva la chaqueta puesta. Mira entre la multitud como buscando a alguien. Detrás de ella está Ana, que se hace espacio con los brazos, medio agachada, con la mirada fija en el suelo. Se incorpora. Un tipo tamaño armario la empuja para abrirse

paso y hace que choque contra Juana, que se gira, la sujeta y evita que caiga.

ANA

(Tocándose la muñeca)

Perdona, el bruto ese me ha empujado, me quería quitar el sitio.

JUANA

(Divertida)

Qué emocionante. Nunca se habían peleado por mí.

ANA

En realidad se me ha perdido algo y estaba viendo si lo encontraba.

Extracto del guion del largometraje "A contracorriente", de

Marta Català Vila

~~2.7.1.6~~ LA ESCRITURA DE UN GUION

Un guion es el primer documento que se concibe en el largo proceso de creación de una película, se presenta bajo la forma de una continuidad dialogada, dividida en escenas numeradas, con algunas indicaciones descriptivas de la acciones y de los elementos del decorado.

Rossana Díaz Costa, indica que antes de llegar a la versión definitiva del guion, suceden diferentes momentos en la escritura de un guion tales como:

- A) **Idea**, también llamado premisa, en este momento da cuenta en forma muy resumida la anécdota, se escribe en una sola línea donde involucra al personaje con el conflicto y la acción.
- B) **Story line**, la historia se escribe en tres líneas y da cuenta la estructura narrativa de la película.
- C) **Sinopsis**, es todo lo que va narrar de una manera resumida donde incluye los personajes y las acciones sin mayores detalles.
- D) **Tratamiento**, es la historia de principio a fin y en tiempo presente, cuenta acciones del personaje y/o personajes, comprende imágenes y sonidos, no hay diálogos ni secuencias. Es una forma de presentar la historia a otras personas.

- E) **Escaleta**, es un recurso técnico donde se ordena la historia tal y cual como aparece en la película, ahí se comienza a secuenciar el tratamiento, se resume las acciones en estilo indirecto y por tanto sin diálogos.
- F) **Guion Literario**, se escribe el guion, existe secuencias, escenas, acciones y diálogos, se reescribe una y otra vez hasta la versión final. Respecto a este punto, reescribir un guion es necesario para mejorar lo ya escrito, con ello corrige los cambios que realiza durante el primer borrador de palabras sobre el papel, luego aclara, define la historia y da mayor profundidad a los personajes y situaciones.

“La escritura del primer borrador de un guion se realiza en tres etapas: a) Al momento de terminar el primer borrador de palabras sobre el papel. b) La etapa mecánica, cuando se corrige los cambios que se realizó durante la primera etapa, se da la extensión adecuada al guion, aumenta la tensión dramática y define mejor el interés del protagonista. c) Pulir, donde se acentúa y da textura a cada escena cambiando una palabra aquí y otro allá, una frase aquí, una escena allá, reescribiendo a menudo la misma escena quince o veinte veces hasta que esté bien”. (Field, 1996)

Rossana Díaz hace hincapié en la necesidad de tener una carta o nota de intención en el cual el autor explica por qué quiere hacer esa historia, cómo se lo ocurrió la idea, cuál es su inspiración y cómo desea trabajar; en este punto puede imaginar el espíritu, el tono y el estilo de la película. **Véase el anexo 10**

En resumen, el guion es una pieza de un esfuerzo global realizada por un conocedor del lenguaje cinematográfico cuyo trabajo servirá como base para la creación de una obra fílmica, es el esqueleto donde se tejen la trama y el tema de la historia a contar.

2.7.2.- LA PREPRODUCCIÓN

Todo realizador audiovisual conoce la importancia de un trabajo de preproducción apropiadamente esquematizado. La preproducción ahorra tiempo, abarata costos, informa sobre las necesidades y demuestra que el trabajo audiovisual está siendo tomado con prudencia y responsabilidad.

Por consiguiente la preproducción es la etapa de planeación y preparación del rodaje, se conjuntan todos los elementos físicos, humanos y legales necesarios. Y así podemos encarar el rodaje con más confianza.

Lo primero que se tiene que hacer es pensar el guion en imágenes, es decir hacer un guion técnico, para esto se elige precisamente al director (si no se había hecho antes), al director de fotografía y al director artístico. También se realiza el desglose del guion, el plan de rodaje, buscar locaciones, realizar el casting de los actores, contratar al personal, alquilar los equipos técnicos que se va a necesitar y sobre todo lo más fundamental buscar fondos para financiar la película.

2.7.2.1.- EL GUION TÉCNICO Y EL STORY BOARD

El guion técnico es el primer acercamiento que se tiene a la propuesta visual y estética de la película o el proyecto audiovisual. (ZEPfilms, youtube , 2012)

“El guion técnico es la transcripción del guion literario donde se agregan los elementos técnicos y de lenguaje, aplica las lecciones de creación del director y es realizado juntamente con el director de fotografía que proporcionan indicaciones precisas de la puesta en escena. Existe la forma rusa de notación que es con columnas muy parecidas a las tablas de contabilidad, es tan efectiva que Hollywood la usa desde hace muchos años”. (Polverino, 2007, p. 89)

José Antonio Portugal Speedie, cineasta peruano, denomina al guion técnico como propuesta cinematográfica, hace referencia fundamentalmente a la puesta en escena, es decir ¿cómo utilizamos los recursos cinematográficos artísticos? Los recursos técnicos se transforman en recursos artísticos cuando se articulan con la descripción de las

imágenes donde figura el desglose de la escena, plano por plano en función al tipo de fotografía, encuadre, ejes de cámara, escenografía, iluminación, desplazamiento de actores, perspectiva, profundidad de campo, sombras (dan volumen al objeto), color, sonido, montaje, etc. (2014) **Véase el anexo 13**

Dentro de este punto también encontramos el storyboard, una herramienta útil para la elaboración de guiones. En su libro: Manual del director de cine, Leonardo Polverino (2007), denomina al storyboard como historias de tablas donde se ven frontalmente, en forma de dibujos (como si fuera un cómic), todas las escenas enmarcadas en cuadros que representan la pantalla. De esa manera se va dibujando toda la película para poder prever lo que se verá y cómo. (p. 90)

Esta serie de pequeños dibujos ordenados en secuencia de las acciones que se van a filmar, de manera que la acción de cada escena se presentan en términos visuales. Se especifica la escena, la acción, el audio y las observaciones (lugar de la cámara, los planos, el encuadre etc.) **Véase el anexo 14**

Cabe resaltar que el storyboard no es indispensable para el cine de ficción pero si para el cine de animación y la publicidad.

Así como el storyboard también se tiene la elaboración de la planta de cámara de cine que no es indispensable pero ayuda mucho a planificar la ubicación del equipo técnico. La planta de cámara consiste básicamente en hacer un plano o dibujo visto desde arriba donde se agrega las ubicaciones de la cámara por plano, el desplazamiento de los personajes, la ubicación del sonido y la iluminación, etc. Es muy importante realizar la planta de cámara para darse cuenta al momento de buscar locaciones, cuánto de espacio se va a necesitar incluyendo la ubicación de todos los presentes en la grabación de la película y lograr una mejor coordinación.

2.7.2.2.- DESCRIPCIÓN DE ROLES Y FUNCIONES

Una parte muy importante del proceso de preproducción es la oportunidad de trabajar con los miembros de su equipo para crear la ambientación de la película y poder conocer los roles ya que es fundamental desde el inicio hasta el final. Los diferentes equipos realizan diferentes tareas de manera simultánea bajo la supervisión de jefes de departamento y respondiendo directamente al director o productor. De esta manera presenta un organigrama elemental donde cada especialidad tiene una descripción de tareas determinadas. (Polverino, 2007, p. 161) Así tenemos:

- A) **Guionista:** Es la persona que se encarga de escribir las distintas fases de la notación del relato a filmarse. El guionista define a la historia contada en imágenes por medio del diálogo y la descripción situada en el contexto de la estructura dramática. El autor pasa por una serie de etapas concretas al dar cuerpo y dramatizar una idea. Un guionista puede ser contratado para desarrollar una idea o para adaptar una novela.
- B) **Productor:** Es el responsable de convertir el guion en una película propiamente dicha. Se encarga de los aspectos organizativos y técnicos de la elaboración de un film.

“Es una área muy importante porque trabaja como nexo entre todo el equipo técnico, es decir establece una comunicación para que el equipo funcione bien, por otro lado el productor trabaja para buscar financiación, conseguir recursos y finalmente conseguir los acuerdos para la distribución y exhibición del producto acabado. Sin un productor no hay película”. (ZEPfilms, Youtube, 2013)

También forman parte de esta área el **productor ejecutivo**, quien estudia, controla el presupuesto a seguir y traza el plan de trabajo, confecciona un calendario de actividades para cada una de las etapas; el **jefe de producción**, persona que se encarga de hacer los desgloses del guion para determinar la lista de los elementos que serán necesarios para realizar el trabajo; por último los **asistentes**

de producción, quienes colaboran en todas las tareas que este les encomiende el jefe de producción.

- C) Director:** Es la persona que se encarga de dar la propuesta estética al guion y lo convierte en imágenes, es el responsable de la puesta en escena, para ello todos los que intervienen en el proyecto están a sus órdenes: el equipo técnico y el equipo artístico, compuesto por los actores.

Nicolás Amelio Ortiz, director de ZEPfilms (2013) menciona: "El director tiene una responsabilidad enorme a la hora de encarar un proyecto, por un lado tiene que crear un producto único dentro de las limitaciones del presupuesto y por otro lado tiene que comunicar su propuesta estética a todo el equipo técnico".

En esta área se encuentra el **asistente de dirección**, persona que realiza el plan diario de filmación a efectos de saber qué se va a filmar día por día en el orden que más convenga a la producción. A su vez coordina las citaciones al personal técnico y artístico para concretar las secuencias elegidas a filmar, se preocupa de que el rodaje ande bien, que no se pase con los tiempos y presupuestos y dirige extras de acuerdo a las necesidades del director. (Polverino, 2007, p. 162)

Forman parte del área el **primer ayudante de dirección**, quien sostiene la claqueta al inicio del rodaje de cada escena con la información de la toma. También tenemos al **segundo ayudante de dirección**, denominado script o continuista, cuya función es controlar los problemas de la continuidad y supervisar el guion para grabar todos los planos. El script o continuista toma notas importantes al detalle, hace que los planos sean los mismos y coincidan con las posiciones de los actores, el vestuario y el atrezzo; es decir tienen que ser los mismos plano a plano. Es importante el script ya que la información que obtenga durante el rodaje será necesaria para la etapa de la postproducción. (Schenk et al., 2012, p. 240)

D) **Director de Fotografía:** Es la persona responsable de la calidad técnica y artística de la imagen obtenida en la película, es decir es responsable de toda la estética y parte visual desde el punto de vista conceptual, determinando la tonalidad general de la imagen y la atmósfera óptica de la película: el encuadre, la iluminación, la óptica, la distancia, la altura, el diafragma, los movimientos de actores y cámara, en general acompañan a la narración de la historia.

Inti Briones, director de fotografía, define su profesión como: "Un proceso creativo, un ritual a partir de la oscuridad de no conocer y de no saber de qué se trata la película, e iniciar este camino en búsqueda de la luz pasando por los colores, los contrastes, ir descubriendo si la película es cálida o es fría. De eso trata este ritual, la de descubrir al director, la película y este nuevo universo que se va construir entre todos". (Briones, 2011)

Por su lado Pili Flores Guerra, director de fotografía, menciona: "Sobre toda las cosas, es la persona que visualiza la puesta en escena del director; tiene conocimientos técnicos de la industria del cine y sobre todo una enorme sensibilidad artística, es decir es una persona de vasta cultura e integra la técnica y la artística". (Flores P. , 2014)

Forman parte del área el **camarógrafo**, persona encargada de registrar con la cámara filmadora todos los encuadres marcados por el director, efectúa las correcciones y movimientos necesarios. El **primer ayudante de cámara**, conocido como foquista, asiste al operador de cámara y se especializa en cambiar los focos según los requerimientos de la puesta en escena. El **segundo ayudante de cámara**, conocido como grip, realiza los trabajos de mantenimiento del aparato como el cargado y la limpieza; también mueve el dolly en casos de usar travelling y opera la grúa.

El **reflectorista, iluminación o gaffer**, lleva a cabo técnicamente la iluminación, transporta, coloca y ajusta las luces según las indicaciones del director de fotografía. El **electricista** se encarga de

efectuar las conexiones eléctricas para alimentar la instalación lumínica. Y por último tenemos al **foto fija**, fotógrafo de filmación que efectúa las fotografías necesarias para la promoción publicitaria de la película. (Polverino, 2007, p. 163)

- E) Director de Arte:** Denominado también como diseñador de producción, es responsable de todos los elementos que van delante de la cámara y que conforman el resultado visual de la película.

“El director de arte combina lo simbólico y lo práctico, es decir añade simbolismo visual a la escena a través de la iluminación para crear texturas, involucra colores, estilo mobiliario y vestuario que en conjunto puede decir mucho acerca del personaje. El trabajo del diseñador de producción comienza desde el inicio del proceso, ayuda a crear los storyboard y utiliza la paleta visual disponible para crear la atmósfera general del proyecto”. (Schenk et al., 2012, p. 135 - 136)

En el departamento artístico incluyen los **atrecistas**, también denominado como utileros, se encargan de obtener la utilería necesaria para decorar la locación, por lo general compran o alquilan objetos de segunda mano, las ventas por internet ayudan mucho como la página OLX o EBay. El **escenógrafo** se encarga de hacer los bocetos, maquetas, diseños de la escenografía y construcción de locaciones. El **equipo de vestuario**, se encargan de diseñar la vestimenta requerida en el guion para los distintos personajes que encarnan los actores, dentro de esta área también tenemos al modista, maquillador y peinador.

- F) Director de Sonido o supervisor de sonido:** Es quien elabora la propuesta de sonido y responsable de la calidad técnica - artística del sonido obtenido en la película.

Durante el rodaje (sonido directo) se tiene al **sonidista** u operador de grabación que registra, transcribe y regraba los sonidos diseñados por el director de sonido; determina la posición de los micrófonos y el sistema de grabación. Este a su vez tiene un

asistente de sonido denominado **microfonista** u operador de boom, quien maneja y usa los micrófonos con todos sus accesorios. En la etapa de la postproducción se suman el **editor de sonido**, quien se encarga de obtener y ayudar a compaginar los sonidos, es decir sincroniza el audio de los diálogos y los sonidos obtenidos durante el rodaje. El **editor de doblaje**, se encarga de grabar los diálogos de los actores en estudio y luego sincronizarlos; esto sucede porque los diálogos capturados en locación no son lo suficientemente claros o tienen un gran componente de ruido que no permite que se entienda. El **diseñador de Foley** recrea en estudio todos los movimientos realizados en el rodaje para grabarlos y sincronizarlos con la imagen.

También encontramos al **diseñador de sonido y efectos sonoros**, quien diseña o crea los efectos de sonido necesarios para aumentar el realismo y potenciar las emociones. El **musicalizador o compositor de la música incidental**, se encarga de seleccionar y grabar la música requerida para tener la banda sonora original. En conjunto se mezcla el sonido para que se escuche de manera óptima y dar sobre todo originalidad al producto final. (Wikipedia, Sonido para cine y televisión, 2014)

- G) Montajista:** Se encarga del armado final de todo el material para dotar de forma narrativa que dará como resultado la película terminada, es decir se encarga de escoger, ordenar y unir una selección de planos registrados, según la idea del director y a partir del guion. (Polverino, 2007, p. 161)

El montador hoy en día trabaja con el **editor**, persona encargada de ordenar y compaginar todos los fragmentos del material, dicho de otra manera se encarga del armado, sincronizado y empalmado de imágenes y sonidos obtenidos en el rodaje. (Polverino, 2007, p. 165)

También trabaja con el **colorista** que se encarga de realizar la corrección de color de todas las tomas para dar un look especial al material. Dependiendo del proyecto se incorpora los **efectos especiales** de postproducción (VFX), son requeridas en escenas que permiten crear atmósferas mediante el computador como

explosiones, armas de fuego, nieve, trabajo aéreo, etc. (ZEPfilms, 2013) A toda esta área se denomina postproducción y hace que la película tenga una estructura narrativa.

También podemos nombrar al **director de actores** que se encarga de ver que los protagonistas, secundarios, bolos o figurantes (se encuentran de vez en cuando en la escena) y extras caractericen bien a sus personajes.

Todos estos cargos pueden variar o ampliarse según las exigencias de la producción y desde luego del guion, así como también comprimirse según sea el caso.

2.7.2.3.-DESGLOSE DEL GUIÓN

Una de las tareas del equipo de producción es la de inventariar con el máximo grado de detalle las necesidades de personal, decorados, mobiliario, accesorios, vestuario, localizaciones, etc.; este inventario se desprenderá de la lectura del guion desglosado, es decir analizado y subdividido en partes significativas para su ejecución.

“El desglose sirve para prever las necesidades de medios, equipos y trabajos que se requiere cada secuencia de producción, con estos datos será posible confeccionar el plan de trabajo y el presupuesto final. En esta parte se procede al marcaje, es decir al subrayado con distintos colores de los ítems que pueda ser clasificado en una misma categoría ya sea por locación o decorado”. (Fernández, F. y Martínez, J., 1994)

La lista de necesidades son: **Desglose de personajes**, donde se enumeran los personajes a efectos de buscar sus intérpretes; intervienen características de sexo, condición y aspecto físico (alto, bajo, flaco, grueso, edad, etc.). **Desglose de decorados y localizaciones**, se hace un listado de espacios físicos que la filmación requiere, se suele hacer un desglose de exteriores y otro de interiores; normalmente hay que ambientar y decorar para conseguir el escenario que marca el guion. **Desglose de utilería o atrezzo**, aquí se agrupan los objetos que se necesitan para llenar los decorados como objetos utilizados por los personajes o de importancia significativa en la trama; se suele dividir en utilería de campo (generales) y

utilería de acción (específicos). **Desglose de vestuario y maquillaje**, se enumera los cambios de ropa de todos los personajes y se detalla el diseño, confección o alquiler de la misma de acuerdo a las necesidades del personaje. El maquillaje es importante cuando hay que efectuar caracterizaciones en el personaje y reflejada con exactitud en la correspondiente lista. **Desglose de materiales técnicos**, se concentran todos los elementos técnicos necesarios para efectuar la filmación, como cámara, luces, sonido, música, etc. **Desglose de personal**, aquí se enumeran los cargos profesionales que serán requeridos para desarrollar satisfactoriamente la producción en general. (Polverino, 2007, p. 166)

Se ha enumerado una serie de listas habituales, de hecho puede variar dependiendo de las características del guion y las necesidades que se requiera. Esta etapa se trabaja rellenando una hoja de desglose para cada secuencia de la película. **Véase el anexo 15**

2.7.2.4.- SCOUTING O LOCALIZACIÓN

Las locaciones son los lugares donde se produce la escena, se buscan los escenarios que pueden servir para satisfacer las necesidades de una producción. En ellos se desarrolla parte de la acción según las características y exigencias del guion, además permiten registrar las imágenes tal como están o deben ambientarse para conseguir el efecto deseado.

“La elección de locaciones puede ser interior o exterior y tiene que estar ajustada al desarrollo del guion técnico ya que a partir de ahí se obtiene toda la información respecto al emplazamiento de cámaras, movimientos de los personajes, esquemas de iluminación, etc.” (Fernández et al., 1994, p. 97)

Al momento de realizar un scouting, siempre se debe pedir permiso a los propietarios de las locaciones ya sean privadas o públicas, para ello es necesario obtener o negociar una cesión de derechos de la localización firmada por los mismos propietarios para uso de los ambientes.

“La localización debe cumplir requisitos de tipo artístico, es decir se adecua a la acción y a la atmósfera general del proyecto; también cumple

requisitos de tipo técnico, o sea, facilidades operativas, coste de transformación o de adaptación a las precisiones del guion, disponibilidad de tensión eléctrica (potencia de energía) y teléfono, condiciones acústicas para verificar si es demasiada ruidosa o no, ya que si fuese el caso dificultará la grabación del sonido, disponibilidad de ambientes para suministrar los alimentos (catering), etc.” (Fernández et al., 1994, p. 98-99)

Otra cosa muy importante al momento de salir a buscar localizaciones, siempre tomar fotos al detalle de todas las locaciones y consultar a los principales miembros del equipo, es habitual acudir a las ideas y sugerencias precisas del realizador, director artístico, productor, director de fotografía o los propios guionistas.

2.7.2.5.- CASTING

A partir del guion podemos saber cuántos personajes intervienen, cuándo, dónde y durante cuánto tiempo. También sabremos si se trata de personajes principales, secundarios o simplemente figurantes, si son altos, bajos, flacos, gruesos, o de qué edad y sexo, condición y demás características relevantes para la creación del personaje que aparece en el guion. Ahí entra el casting cuya actividad es la de seleccionar a los actores que han de encarnar a los personajes en la búsqueda del reparto.

Siempre es necesario e indispensable realizar y estudiar la actitud del actor mediante pruebas ante cámara, eso permite escoger a varios actores que interpreten de mejor manera el papel del personaje determinado. Estas pruebas consisten en presentación libre, lo que permite valorar la soltura, dicción reacciones espontáneas y texto memorizado (se pide sobre un mismo texto realizar diferentes interpretaciones). A partir de la posible elección de un actor tras la prueba de casting, se deberá comprobar su disponibilidad para las fechas previstas de rodaje y emprenderá las negociaciones financieras para luego empezar a organizar los ensayos y entrenamientos especiales. (Fernández et al., 1994, p. 101-103) **Véase el anexo 17**

2.7.2.6.- PLAN DE RODAJE

El plan de trabajo o rodaje indica el trabajo previsto día a día a partir de la fecha de inicio del rodaje, es decir es el formato que nos organiza la grabación para aprovechar el tiempo sin extenderse en horarios y filmar lo más fluido posible.

“En el plan de trabajo se determina todos los recursos necesarios para cada secuencia y el orden en el que quiere rodarlas según el número de páginas del guion, además se indica los miembros del equipo del rodaje, los días que participan en la grabación, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la aparición de actores o figurantes y los requerimientos de toda orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo”. (Schenk et al., 2012, p. 49)

Dependiendo del esquema de producción el plan de rodaje puede estar a cargo del productor, asistente de dirección o el mismo director y han de programar las actividades según las condiciones especiales del rodaje como cromas o localizaciones que es lo más estándar.

Al respecto, Nicolás Amelio Ortiz menciona: “Grabar cronológicamente significa respetar cada una de las escenas de nuestro guion, es complicado, así que lo más conveniente es grabar por locaciones, enumerar cuántas escenas suceden en una misma locación, si ocurren de día o de noche; de esta manera ir organizando el rodaje”. (ZEPfilms, 5 Tips para tu plan de rodaje, 2013)

Al elaborar un plan de rodaje, el equipo técnico y actoral no pierden tiempo ni esfuerzos y mucho menos el entusiasmo; entonces el armado de la preproducción no se limita a la organización, sino a concentrar los esfuerzos del personal vinculado al rodaje. Eso implica pensar en los tiempos muertos, es decir en los tiempos de alimentación, de descanso, de transporte, etc.; también pensar en tener días extras de reserva o backup por si llega a suceder algún inconveniente como incidentes o contratiempos físicos o meteorológicos. **Véase el anexo 18**

Con el proyecto de documental o cualquier otra naturaleza audiovisual donde no se tiene una lista de planos y escenas definidas, la tarea a la hora

de planificar un rodaje puede diferir ligeramente, pero deben estar preparados para imprevistos, por lo general siempre se tiene que hacer un plan de rodaje al menos de menor escala que un largometraje de ficción.

Finalmente los productores audiovisuales necesitan planificar, elaborar su lista de planos y posiciones de cámaras; deben afrontar cuestiones estéticas y lo más importante tener una visión clara y bien definida de lo que quiere hacer para planificar de mejor manera.

2.7.2.7.- PRESUPUESTO

Para este trabajo es necesario haber efectuado todo tipo de desglose de guion, así la producción podrá verificar el presupuesto y saber cuánto ~~dinero hace falta para llevar a cabo el proyecto. Un presupuesto es una lista~~ de las cosas que hay que pagar para que el trabajo se pueda realizar.

“Los presupuestos se agrupan normalmente por conceptos (gastos unitarios concretos), en partidas (agrupación en categorías comunes) y en capítulos (aparatos contables); es decir el precio por unidad se agrupa en la cantidad total y este al importe total”. (Fernández et al., 1994, p. 120)

Quien se encarga de armar el presupuesto y obtener toda la información de cuánto cuesta cada escena y secuencia de la película es el productor. Ya en el rodaje cada gasto debe estar comprobado con una factura o una nota para justificar la salida de capital.

El presupuesto tiene como objetivo evaluar el coste total de la producción audiovisual que se va a realizar, es decir representa el costo real de la producción y eso significa presupuestar bien todo aquello que se puso en papel como precios y sea lo que terminemos gastando en el rodaje.

2.7.2.8.- LA INFORMÁTICA EN EL DESARROLLO Y LA PREPRODUCCIÓN

En los últimos años el mundo audiovisual combina en sus formas y métodos el desarrollo de la tecnología y se observa una tendencia creciente hacia la introducción de ayudas y sistemas informáticos que racionalizan la gestión, mejoran la calidad de trabajo y optimizan los resultados.

“Estos sistemas informáticos pretenden adaptarse al medio profesional para convertirse en herramientas auxiliares de trabajo cotidiano, garantiza la flexibilidad suficiente para adaptarse en las diferentes formas y tipos de trabajo empleados en la industria audiovisual”.
(Fernández et al., 1994, p. 126)

Tenemos sistemas o software exclusivos de gestión y escritura de guiones, esto no solo facilita la elaboración de los guiones, sino también proporciona algunas herramientas muy valiosas para editarlo y reestructurarlo; además de permitir escribirlo como un procesador de textos, gestiona múltiples documentos como sinopsis, recorte técnico, desgloses, glosario de personajes, decorados, numerar diálogos, combinar con storyboard, etc.

Así tenemos programas como: Final Draft, Celtx y Final Draft A/V; estos programas dan formato al guion a medida que se escribe. De la misma forma en preproducción aplican herramientas de software como: Movie Magic Scheduling, Gorilla o Celtx; ayudan a realizar planes de rodaje, estas aplicaciones pueden importar guiones escritos en el formato adecuado y crear hojas de desglose y tablas automáticamente.

“En la actualidad los productores dentro de sus actividades y utilizando los software realizan hojas de cálculo como las de Microsoft Excel, administración de tareas como Omni Focus, calendarios, gestión de proyectos como Microsoft Project, Movie Magic Scheduling, Gorilla o Celtx, sitios web para compartir documentos en línea como Google Docs, creación de resúmenes como Omni Outlines, contabilidad como Intuit Quick Books y Movie Magic Budgeting”. (Schenk et al., 2012, p. 50-53)

Muchas de estas herramientas tienen un costo, pero hay otras que son gratuitas para descargarlos en internet como el Celtx (software gratuito),

que además incluye funcionalidades de storyboard y herramientas de gestión de proyectos, ahora si el caso no se puede trabajar con el software se puede crear una plantilla en Microsoft Word. Las herramientas informáticas permiten la organización y planificación de la producción, su seguimiento y gestión económica; además facilitan los cambios y análisis de las relaciones entre las actividades, es decir el objetivo prioritario es el de preservar la unión entre el guion, el desglose y el plan de rodaje.

2.7.3.- LA PRODUCCIÓN O RODAJE

Durante el rodaje se emplean todas las habilidades artísticas, logísticas y organizativas para crear cada uno de los planos. Siempre es necesario que todo el equipo conozca la última versión del guion cuando llegue el momento de rodar.

El director es el responsable de la película y conoce el trabajo de los demás, todo el mundo escucha lo que dice el director. El director debe concentrarse en la visión de cada escena y asegurarse de que pueda articular todos los elementos. Cada cargo tiene una responsabilidad muy específica en el film, por lo que no podrán pedirle por ejemplo al sonidista que mueva objetos de utilería; nadie interfiere en el trabajo del otro.

“El asistente de dirección, es el máximo responsable de la organización en el rodaje. Una vez determinado con el director, cuál es el plano a rodar y la posición que ocupará la cámara, se realiza un ensayo donde incluye las colocaciones de inicio y final de los actores y los posibles puntos comprometidos de enfoque, después se procede a trabajar el atrezzo e iluminación. Mientras los actores se visten y se retocan el maquillaje, se realiza los ensayos finales y el sonidista aprovecha para ajustar los niveles de audio, ya en el rodaje propiamente dicho el asistente de dirección solicita silencio y se realiza el protocolo del rodaje”. (Media Cine, 2008)

“Un rodaje comienza cuando el primer ayudante de dirección grite: ¡graba sonido!, el microfonista comenzará a grabar y contestará ¡grabando! Lo mismo hará con el operador de cámara, ¡graba cámara! - ¡grabando! Y luego gritará ¡claqueta!, estará preparada con la

información de la toma y entrará en acción frente a la cámara, finalmente el director gritará ¡acción! Por último todos los miembros del equipo sigue su tarea hasta que el director grite: ¡corte!” (Schenk et al., 2012, p. 237-238)

Durante todo este proceso el encargado de script supervisa el guion para grabar todos los planos, hace el seguimiento, mantiene la continuidad y marca con un círculo la mejor toma. Al aproximar el final de la jornada del rodaje alista la orden del siguiente día según las previsiones y remarca las variaciones sufridas en el plan de trabajo original.

La experiencia en el rodaje irá mostrando las claves para aprender a organizar en posteriores trabajos. Como podemos imaginar, en la producción de ficción todo debe estar mucho más controlado, cerrado y medido; hay poco espacio para la improvisación o realizar cambios importantes.

2.7.3.1.- LA PUESTA EN ESCENA

El término puesta en escena fue tomado del teatro, con el tiempo se ha ido adaptándose al cine y es la manera en la que se va a representar una película.

“En la cinematografía la puesta en escena, expresa el control del director por todo lo que aparece en la imagen presentada por el encuadre de la cámara, es decir se refiere fundamentalmente a la creación de un ambiente general que sirve para dar credibilidad a la situación dramática (realismo). Esta concepción abarca, la escenografía (la decoración, el vestuario, el maquillaje), la luz, el color, la iluminación, y la interpretación de los actores. En suma, todos los elementos expresivos que configuran la creación de un film o producto audiovisual”. (Fernández, F. y Martínez, J., 1999)

2.7.3.2.- LA FOTOGRAFÍA E ILUMINACIÓN

A través de la fotografía podemos tener la calidad técnica y artística de la imagen, es decir se ve toda la estética y parte visual de la película, determina el tono de la imagen mediante la iluminación que controla las

luzes y las sombras para mostrar la forma y la textura de un rostro u objeto; así crea una atmósfera en toda la narración de la historia.

“La iluminación no es solamente una forma de mejorar la apariencia del video, es un elemento esencial en el vocabulario visual. La iluminación crea sensaciones y construye la ambientación; es clave a la hora de conseguir la atmósfera de la película. Combinar la iluminación tiene un valor expresivo y artístico como útil (transforma la realidad añadiendo, misterio alegría, tristeza, etc.)” (Schenk et al., 2012, p. 146)

Para iluminar para cine o cualquier producto audiovisual desde el punto de vista del director de fotografía, sencillamente se coloca una cantidad de focos en escena, utiliza equipos especiales para controlar la trayectoria de la luz, verifica la calidad, la intensidad y el color; al controlar estos elementos el director de fotografía es capaz de dirigir la atención del espectador dentro del cuadro.

2.7.3.2.1.- LA LUZ

La luz es una radiación electromagnética percibida por el ojo humano. Un lugar con una claridad no nos da la sensación de estar iluminada sino de tener más o menos luz, en cambio en lugares o zonas oscuras determinan las fuentes de luz y sus distancias; es decir podemos crear espacio utilizando la luz o crear zonas de sombra.

“El ser humano a través de la vista puede captar e interpretar, así mismo ampliar la porción correspondiente a la luz visible que el cerebro percibe una sensación variable a la que denominamos color”. (Fernández et al., 1999)

Toda apariencia visual es producida por el color y la claridad; los límites que determina la forma se producen de acuerdo a la capacidad del ojo de distinguir diversas áreas de color.

“Esta combinación de forma y color, permite al ojo efectuar la obtención de información sobre los objetos, sus acontecimientos y la transmisión expresiva de los mismos”. (Polverino, 2007, p. 131)

2.7.3.2.1.1.- TIPOS DE LUZ

Las luces profesionales ingresan en dos categorías básicas: **tungsteno** (luces de interior artificial) producida por los focos y reflectores, tanto en rodaje de interiores como de exteriores en que la luz sea insuficiente; también tenemos la **luz diurna** (luz del sol natural). Estas categorías representan dos áreas muy diferentes del espectro cromático; la luz de una bombilla convencional de interiores puede parecer naranja o amarilla, mientras la luz del día en exteriores es más blanca o azul. Siempre es bueno saber la relación entre la luz y el color, para ello tenemos la temperatura del color. Por ejemplo las luces tungsteno para interiores tienen una temperatura de color de 3200 °K dando como resultado una fuerte luz cálida o dorada, mientras que la luz del día tiene una temperatura de color aproximada de 5600 °K, cambia hacia la parte azul del espectro; cabe resaltar que la temperatura de color en exteriores varía de acuerdo a que el sol avanza.

“Actualmente podemos encontrar otros tipos de luces equilibradas para la luz del día como las luces HMI (Hydrargyrum Medium Arc-length Iodide) que emiten una luz muy intensa a la misma temperatura de color del sol (varía entre 5500 y 6000°K) y permite ajustar los índices de potencia; las luces LED (Light-Emitting Diode - diodo emisor de luz), ofrecen una iluminación parecida a las HMI y pueden equilibrarse tanto para tungsteno como para luz diurna, utiliza poca energía, eso significa que son perfectas para que los directores independientes puedan rodar en interiores. También tenemos a los fluorescentes (Kino Flo) que funcionan con radiaciones electromagnéticas, muchas veces tienen luces frías y cálidas que se encienden a discreción de la escena o necesidad que se requiere, tienen una temperatura de color que va de los 2700 a 6500°K”. (Schenk et al., 2012, p. 149-150)

2.7.3.2.1.2.- MEDIR LA LUZ Y CONTROLAR SU CALIDAD

Un director de fotografía utiliza el fotómetro para medir la cantidad de luz que proviene de cada una de las fuentes con el objetivo de conseguir el contraste deseado entre las luces y las sombras.

“En video digital se usa menos el fotómetro ya que ofrecen herramientas integradas que pueden ayudar a determinar mejor la iluminación para una escena como el patrón de cebra o rayas de cebra, permite identificar que partes de una imagen están sobreexpuestas, también tenemos los histogramas que muestran el rango de luces y sombras dentro de una imagen”. (Schenk et al., 2012, p. 153)

La iluminación tiene diferentes calidades, estas pueden ser **duras o directas** (define una iluminación de claro y oscuro; es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y contornos de los objetos, produce un fuerte contraste.); o bien **suaves o difusas** (referido al balance de tonalidades que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles a la sombra). Existen muchos accesorios de iluminación para controlar la calidad de las luces profesionales, así tenemos el fresnel, permite ajustar el ángulo de la trayectoria de la luz, también tenemos las aletas que se añaden al foco con el objetivo de controlar donde caerá la luz.

Agregando a esta lista de accesorios tenemos las **gelatinas**, que son plásticos translúcidos de diferentes colores, se colocan frente a la luz, no solo alteran su color sino también disminuye la luminosidad y generan difusiones, además cumple la función de convertir la luz tungsteno en luz diurna o viceversa. Finalmente tenemos los **Stikos** que son piezas de poliespán blanco (tecnopor), se utiliza para crear una iluminación suave e indirecta. Iluminar en exteriores significa bloquear, difuminar, filtrar, reflejar y controlar la luz del sol y la del cielo.

2.7.3.2.2.- LA ILUMINACIÓN DE TRES PUNTOS

La luz crea el tono de una historia y ayuda a dibujar los rasgos psicológicos del personaje considerando los efectos que produce la dirección de la luz sobre una figura, así distinguimos lo siguiente:

Luz frontal o principal, proporciona la mayor parte de luz a la escena, elimina las faltas del rostro o las texturas, lo embellece, resta personalidad a la figura humana y tiene una distancia moderada. **Luz lateral o posterior**, consigue relieve en la figura, moldea texturas y sombras, destaca las líneas

del rostro, aunque desvirtuando su acción y es de menor intensidad. **Luz cenital o de relleno**, el personaje es iluminado, está por encima de la cabeza parece inofensivo saliendo su aura espiritual. **Luz nadir o de relieve**, se ubica por debajo del sujeto, otorga la maldad al rostro, produce un sentimiento de amenaza y es más difuminado. **Contraluz**, destaca la silueta del sujeto y separa del fondo, tiene la intención de provocar una sorpresa en los espectadores.

La iluminación básica para cualquier producto audiovisual es de tres puntos, consiste en iluminar al sujeto utilizando tres luces desde tres puntos diferentes. La fuente principal denominada luz clave, por lo general se coloca con una ligera angulación. La segunda luz denominada luz de fondo se sitúa detrás del sujeto para separarlo del fondo, aumenta la profundidad de la imagen y contribuye a que el sujeto sobresalga mejor. Por último la tercera luz, denominada luz de relleno, se utiliza para rellenar las fuertes sombras que proyecta la luz clave, por lo general la luz de relleno es bastante tenue y mucho más difusa que la luz principal. Tomar decisiones acerca de la relación entre la luz clave, de relleno y de fondo es parte del arte de la cinematografía y a partir de ello se crea iluminaciones más complejas. (Schenk et al., 2012, p. 148)

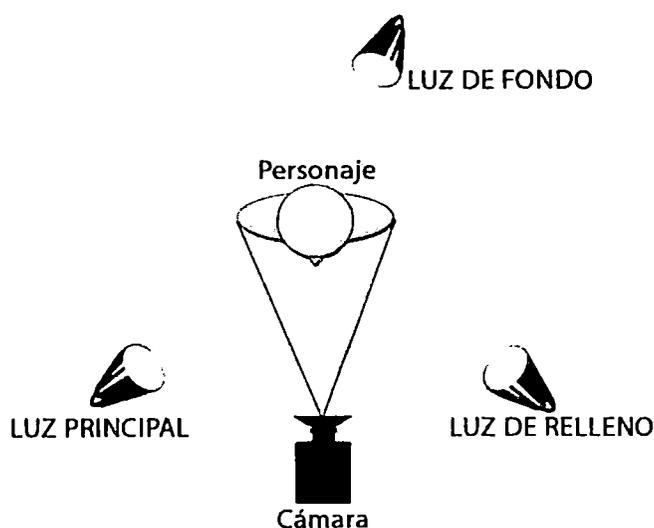


Figura 9 - Elaboración propia - Iluminación de tres puntos.

2.7.3.3.- LA ESCENOGRAFÍA

El escenógrafo o director artístico crea los ambientes que correspondan con los requerimientos dramáticos y expresivos del guion. La realidad cinematográfica queda representada en el cuadro de la pantalla de proyección o en el receptor televisivo; este cuadro se transforma en un escenario en el que suceden acciones, es decir crea un espacio escénico y un ambiente que reproduzca el lugar imaginario en el que se desarrolla la acción.

2.7.3.3.1.- LOS DECORADOS Y LA UTILERÍA

El decorado tiene la capacidad de crear espacios con la atmósfera ~~conveniente en cada tema, expresa y ayuda a comprender el mundo interior~~ de los personajes y provoca inquietudes en el espectador. El escenógrafo puede manipular los escenarios y decorados de modos muy distintos de tal manera encontramos decorados exteriores e interiores.

Los decorados exteriores son tres tipos: **Realista**, donde se intenta lograr casi un estilo documentalista, resalta la máxima sensación de veracidad. **Fantástica**, busca introducir al espectador en la fantasía y hace todo lo contrario al realista. **Espectacular**, crea un alto impacto con la dimensión, envergadura y reconstrucción de decorados fastuosos e impresionantes.

Los decorados interiores han sido influenciados por las diferentes corrientes de la escenografía teatral que tiene una tradición de muchos siglos, como: El **clasicismo**, se observa escenografías con grandes perspectivas, puntos de fuga y paredes escalonadas. El **naturalismo**, pintan el telón y es muy ambiguo. El **verismo**, se trata de un decorado fantástico e irreal. El **romanticismo**, sus decorados poseen grandiosidad de contexto y mucha facilidad de iluminación. El **expresionismo**, su decorado posee a la luz como intérprete, con grandes zonas de luz y de oscuridad. Por último el **realismo**, utiliza utilería autentica. (Polverino, 2007, p. 137-140)

El cine ha utilizado todo este tipo de decorados, en ambos casos se han utilizado efectos ambientales sencillos, pero con el avance de la tecnología

el uso del croma (pantalla azul o verde) permite construir decorados, escenarios y fondos sorprendentes.

Cuando se manipula y construye el decorado de un plano, se puede crear el atrezzo o utilería que son todos los objetos mobiliarios que opera de una forma activa dentro de la acción.

Toda la utilería que se coloca en el decorado, bajo las condiciones artísticas para conseguir el clima deseado la denominamos **utilería de campo**, en la cual, el escenógrafo apela a su lado creativo en búsqueda de la verosimilitud del escenario con utilería fija (que va pegada a las paredes), de adornos (que es despegable) o construido, propios de una ambientación. Por otro lado la **utilería de acción**, hace referencia al guion e intervienen directamente en las acciones de los personajes. En ambos casos la producción se encarga de obtener toda la utilería necesaria. (Polverino, 2007, p. 143)

2.7.3.3.2.- EL VESTUARIO Y EL MAQUILLAJE

El vestuario y el maquillaje (caracterización) constituyen la apariencia externa y visible del actor; ayudan a la definición del personaje y contribuyen datos sobre su naturaleza cultural y social.

El vestuario es uno de los elementos fundamentales que causa fuerte impacto en el diseño de la imagen, el personaje y la propuesta dramática.

"El diseño de vestuario es un trabajo que recae sobre el figurinista, el cual se encarga de investigar sobre los estilos en archivos, museos y pinacotecas adaptándolos a su visión personal concertada con el escenógrafo y el realizador". (Fernández et al., 1999)

Para determinar el vestuario se tiene que identificar la clase social del personaje, esto va a decir qué clase de ropa debe vestir en la película, en el caso de que no se tenga la ropa, se empieza a confeccionar; se hace especialmente a medida, con la elección del tipo de tela y se ajusta con un modista. A esto se llama vestuario de corte.

Otro recurso son los accesorios que consiste en agregar detalles a los personajes más importantes o a los que queremos señalar en una determinada secuencia como más dramáticos.

El vestido, el maquillaje y el peinado sirven de extraordinaria ayuda en la caracterización externa del personaje adecuando su físico a las exigencias dramáticas del papel interpretado. El maquillaje tiene un propósito, hacer que el rostro y el cuerpo humano imprima correctamente en la cámara y neutralicen los efectos posibles del registro como brillos indeseables producto de los aceites naturales de la piel. En consecuencia se utiliza bases para emparejar el rostro y neutralizar el brillo de transpiración y grasas. (Polverino, 2007, p. 146)

También se debe peinar a los intérpretes, esto consiste en la aplicación de distintos productos que fijan o sueltan el cabello y de tinturas para cambiarles el color o el tono, en caso de los hombres se puede colocar bigotes, barbas o patillas.

Si se desea elaborar más el maquillaje pasamos a lo que se llama la caracterización, se trata de ciertas artesanías que se puede hacer mediante el recurso del maquillaje, por ejemplo si se quiere envejecer a una persona tenemos que colocar materiales especiales como látex para que se forme efectivamente las arrugas, también se puede hacer cicatrices, heridas de bala, hemorragias y propuestas a fines con la historia. Estos trabajos entran en combinación con el área de efectos especiales para crear caracterizaciones más realistas.

2.7.3.4.- LA CONDUCCIÓN ACTORAL

El actor es quien representa al personaje mediante acciones claras, motivos coherentes y entorno definido; para ello el actor requiere un entrenamiento especializado y una información precisa de lo que debe hacer. La tarea del actor es transformar la realidad en condiciones dadas que se les presenta; comunica y expresa los contenidos de la escena.

Se debe entender que el actor está sujeto a limitaciones y responsabilidades artísticas, en base a ello tenemos los actores vivenciales, que logran su labor a partir de vivir las situaciones que se le plantean; y a los actores de la representación, que aplican a decir y accionar de una manera correcta, elaborada y pensada previamente. Para obtener la vivencia los actores recurren a dos técnicas enseñadas por Stanislavsky, quien es director escénico y pedagogo teatral.

“El primero, llamado método de la memoria emotiva, que responde a la memoria sensorial basado en la memoria, la imagen y la acción, consiste en la evocación de hechos del pasado del actor al ejecutar los actos, el actor reviste los contenidos emocionales perseguidos, es decir actúa con verdad y credibilidad. El segundo método de las acciones físicas, el aquí y el ahora, el actor parte del yo hacia el personaje, se encuentra con el personaje en lo que coinciden con él, es decir parte de la acción, no es el personaje en principio el que hace las cosas sino es el actor el que acciona y las hace definiendo al personaje”. (Polverino, 2007, p. 150)

El actor parte del análisis del guion y de las indicaciones del director para luego descomponer las escenas en términos dramáticos y detectar los conflictos contenidos en cada escena, ya que la estructura conflictiva es el nexo con la estructura general.

El actor procede a determinar los elementos capaces de transformar el discurso descriptivo en técnica actoral, lo que significa determinar alguna de las formas posibles de comportamiento. De esta manera el personaje vive en un entorno que lo condiciona y que ocurre de una conducta contradictoria, desde el punto de la actuación este contenido emocional depende de la estructura dramática.

2.7.3.4.1.- EL ENSAYO

La única forma de unir la individualidad del actor a las conductas o comportamientos que dan lugar al surgimiento de su personaje se realiza mediante el ensayo, que es un método de análisis de hechos y no de discursos intelectuales.

“Dentro del ensayo encontramos la elección de los actores (casting), luego pasa a las entrevistas personales donde el director suele entregar una copia del guion; entrevista individualmente a los actores preseleccionados para conocerlos y entablar una relación directa en el trabajo. Ya en la mesa de trabajo los actores seleccionados se reúnen para conocerse entre ellos y tomar contacto con sus intenciones narrativas, se efectúan lecturas en conjunto, se discute y analizan la obra completa. Después se pasa a las improvisaciones realizadas en las salas de ensayo, el asistente marca los espacios, el director propone a los actores que improvisen algunas situaciones del guion. Luego pasamos a la memorización de textos que plantea el guion y su director, es condición necesaria que los actores tengan la letra aprendida de memoria para poder ocuparse de la puesta escénica sin dificultades. Por último tenemos las pruebas que se efectúan con los actores, así vemos las pruebas de vestuario (ensayan para que se familiarice el actor con su vestimenta), pruebas de maquillaje (suelen hacer fotografías), pruebas de cámara y luces (piden al actor que pose o actúe frente a los equipos técnicos) y pruebas de decorado (aquí intentan juntar todas las pruebas en una gran prueba final)”. (Polverino, 2007, p. 153-154)

En el ensayo final se marca la escena, el actor representa a su personaje en este espacio específico, incluye el movimiento que debe realizar, la posición de la cámara, la ubicación de las luces y el ajuste de todos los equipos necesarios para la filmación de la escena. Durante el rodaje el actor sabe qué escenas se filman ese día, por lo que estudió sus líneas y consideró el marco de esa escena que le sirve para definir lo que pasa allí y cómo mostrarlo; por supuesto, pueden ser necesarias distintas tomas, hasta obtener el resultado esperado, seguramente van a requerir repeticiones que permitan filmar distintos planos.

2.7.3.5.- EL SONIDO DURANTE EL RODAJE (SONIDO DIRECTO)

Ángel Romero Pacheco, (2014) director y productor audiovisual cusqueño y especialista en sonido directo, menciona: “El sonido es un fenómeno físico que viaja por el aire y trabaja de forma analógica entre

la imagen y el sonido. Tener una propuesta de sonido ayuda a generar sensaciones y permite remarcar a los personajes”.

Por consiguiente el sonido es una de las herramientas más poderosas dentro de la creatividad audiovisual; utilizando la música y los efectos de sonido adecuados se realiza todo, desde evocar localizaciones hasta definir estados de ánimo y construir tensión. Editar, mezclar, añadir música y crear efectos de sonido es propio de la postproducción, pero para desarrollar con éxito estas tareas, deberá tener grabaciones de sonido limpias y claras en el rodaje.

“El sonido se mide en decibelios (dB), es la medida como unidades de potencia eléctrica utilizando un indicador en el dispositivo de grabación o en el mezclador, es decir mide el volumen del audio; el nivel ideal de la potencia de sonido en el audio digital está entre los -12 y -20 dB”.
(Schenk et al., 2012, p. 224)

Corregir un sonido o eliminar un sonido indeseado de una grabación es muy difícil o prácticamente imposible, sin embargo es más fácil mezclar sonidos entre ellos, por lo tanto si ha grabado audio de alta calidad con sus principales elementos, siempre podrá añadir sonidos de fondo con posterioridad, es decir grabar sonidos por separado y en postproducción mezclarlos. A este proceso se conoce como sonido wildtrack o sonido salvaje; de igual forma los sonidos (picaportes, puertas de coches que se abren, ventanas que se rompen), se añaden posteriormente en un proceso denominado Foley. (Schenk et al., 2012, p. 206)

La mayoría de las tareas de grabación de audio en el rodaje denominado como sonido directo (in situ – registro de imagen y sonido simultáneamente) están relacionadas con el diálogo y las acciones, por ejemplo la conversación de dos personas, el dial de una caja fuerte o las pisadas de una persona; para ello es necesario saber el funcionamiento de los micrófonos y lograr su objetivo principal: obtener la mayor calidad de sonido posible.

2.7.3.5.1.- LOS MICRÓFONOS

Grabar un buen audio requiere mucha preparación y esta comienza con la selección del micrófono adecuado; aunque las cámaras de video tienen micrófonos integrados no debería usarlo, ya que estos micrófonos producen por lo general una calidad muy baja y recogen el sonido que producen el motor de la cámara; lo que significa tener un micrófono independiente y conectar a su cámara o grabadora de audio.

Los micrófonos tienen diferentes características direccionales que definen lo que se escuchará, la cobertura direccional de un micrófono tiene que ver mucho con el contenido y la calidad de grabación de sonido, así tenemos los micrófonos omnidireccionales y unidireccionales que se caracterizan por su captación y ángulo de incidencia con respecto al eje del sonido.

Micrófonos Omnidireccionales, son micrófonos que captan los sonidos de todas direcciones, gracias a su gran cobertura puede captar muchos más sonidos de los que pudiera desear, incluyendo el ruido de la cámara así como otros sonidos ambientales. Como ventaja los micrófonos omnidireccionales son muy pocos sensibles a los sonidos del viento y de la respiración, son muy sutiles a la hora de preservar el sonido de una voz que está siendo grabada en situaciones de ruido general. Este tipo de micrófonos es una buena opción para grabar secuencias de diálogo. (Schenk et al., 2012, p. 208)

Micrófonos Unidireccionales o sencillamente direccionales, captan el sonido proveniente solo de una dirección debido a que puede apuntar a un sujeto en particular, son muy útiles para grabar documentales ya que le permite grabar a una persona o suceso. La mayoría de los micrófonos unidireccionales son sensibles al sonido ya que siguen un patrón cardioide, llamado así porque se asemeja a un corazón y es más sensible al sonido que proviene del frente; por lo general disminuye los sonidos que llegan de los lados. Dentro de ellos encontramos a los supercardioides, su proyección se estrecha dentro de las escalas del patrón, también tenemos a los hipercardioides, es aún más estrecha y rechaza la mayoría de los sonidos fuera del eje de la dirección a la que este apunta; finalmente tenemos los micrófonos parabólicos que son extremadamente direccionales y muy

sensibles a los sonidos provenientes de más de 30 metros, podría servir para tomas panorámicas. (Schenk et al., 2012, p. 209)

2.7.3.5.1.1.- TIPOS DE MICRÓFONOS

Los micrófonos se clasifican según la aplicación en el uso, por lo general en tres categorías: de mano, de corbata y de cañón o rifle.

“Los micrófonos de mano son utilizados en conciertos, karaokes, también sirve para narraciones o voz en off, por lo general son micrófonos omnidireccional dinámicos ya que su mecanismo consiste en un diafragma conectado a un espiral de alambre rodeado por un imán, por consiguiente es mucho más resistente, pero tiene menos respuesta ante las frecuencias altas y bajas. Los micrófonos de corbata o pecheros, son pequeños micrófonos de condensador ya que contiene una placa y un diafragma de metal separador y al ser conectados a una fuente de energía se polarizan, por lo general son micrófonos omnidireccionales y muy prácticos para grabar actuaciones individuales ya que son delicados, pero más sensibles y de mayor calidad. Los micrófonos de cañón, son micrófonos largos y delgados, la mayoría de éstos graban en estéreo y utilizan un sistema de captación doble en su interior, una para cada uno de los canales de audio”. (Schenk et al., 2012, p. 212-214)

Dentro de los micrófonos de cañón es crucial saber apuntar el micrófono, eso significa considerar los elementos en primer plano y aquellos que estén situados en segundo plano. La mejor opción es que el micrófono apunte hacia abajo para ello utilizan una pértiga o caña de boom, que es una fina barra extensible con un conector para micrófono, también pueden ubicar de otra manera que no interfiera dentro del plano, en ambos casos captura los diálogos, los pasos, los sonidos de atrezo y otros ruidos ambientales que ayudan a enriquecer la banda sonora; en conjunto pueden llegar a integrarse en una mezcladora con entradas suficientes para cada micrófono y ajustar los niveles de control independientemente.

Los micrófonos ya mencionados necesitan de una quita vientos, llamado también zeppelín, son piezas de espuma que cubren el micrófono para reducir el sonido del viento así como los suspiros inherentes de la voz.

También los microfonistas deben llevar unos auriculares para controlar el audio que se está grabando en todo momento con el objetivo de escuchar o monitorizar el sonido a medida que se graba. (Schenk et al., 2012, p. 215)

Si se realiza el rodaje con una cámara de DSLR, es importante grabar el sonido en un dispositivo independiente (grabación de audio en doble sistema) como una grabadora de audio digital; es mejor que grabar directo de la cámara, permitiendo trabajar niveles y ecualizaciones básicas en el rodaje.

Un grabador no solo permite un trabajo independiente del sonido, sino también deja trabajar con más de un micrófono a la vez. En el mercado existe una enorme gama de grabadores de sonido que cubren las expectativas y necesidades de los usuarios, así tenemos: ZOOM H4N y TASCAM DR-60D MKII, ambos tienen 4 canales de grabación, salida de audífonos y graban en formatos de audio digital MP3 y WAV.

Los formatos de audio digital más usadas en la producción audiovisual es el WAV (Waveform Audio Format), formato de audio digital sin compresión de datos lo que significa que no pierde la calidad de audio, admite archivos en mono (un solo canal de audio) y estéreo (dos canales de audio). Mientras el MP3 Audio Layer III, es el formato de compresión del audio digital y es el más común, solo admite archivos estéreo. En cine digital lo más adecuado es grabar en mono lo cual permite en postproducción de sonido crear atmósferas envolventes.

Antes de grabar, es necesario que todo el mundo se mantenga en silencio, eso significa reducir el sonido del ambiente. Tras llamar a la acción, el microfonista comenzará a seguir el sonido, estará comprobando y ajustando los niveles de audio para asegurar una grabación adecuada; finalmente cuando se haya completado la grabación, el técnico de sonido necesitará de un tiempo para grabar el sonido de las acciones y el ambiente (wildtrack – sonido salvaje).

2.7.4.- LA POSTPRODUCCIÓN

A raíz del desarrollo de la tecnología digital, el mundo audiovisual revolucionó dando una importancia notoria a la etapa de la postproducción. Dentro de la cinematografía digital se ha dicho que es mejor, más barata y fácil de utilizar, pero es en los equipos de edición donde se ha producido la revolución más significativa, de hecho todo se ha vuelto más sencillo; ahora ha multiplicado las opciones de enfrentarse a una producción y eso exige más conocimiento, planificación y organización.

La postproducción son todos los procesos en conjunto que se realizan después de la producción, son las tareas finales; quienes trabajan en ello no deben ser los últimos en conocer el trabajo de producción, es muy importante que la planificación de una filmación cuente con el parecer y consejo del montador y el equipo de postproducción

En esta etapa se ordenan todos los planos para tener sentido, se mezcla las imágenes, el sonido, se crean los efectos especiales, etc. Podemos decir que es una etapa de transformación, corrección y creación.

En la postproducción llega el momento de seleccionar todo el material que se ha grabado y darle forma a través del montaje o edición, gracias a la tecnología del vídeo digital, la edición se puede realizar en un ordenador en casa. Lo primero es hacer un buen visionado de todo lo grabado, descartando malas tomas o innecesarias, una vez seleccionado el material válido y pasarlo al ordenador, se comienza con el montaje.

“En el montaje se ordenan nuestros planos con el objetivo de narrar con un buen ritmo la idea desarrollada en el guion, pues combina planos y secuencias en una narración continua que capta y mantiene la atención del espectador”. (Kodak, 2011)

Al respecto María Valdez, directora de la Licenciatura en Artes y Tecnologías de la Universidad Nacional de Quilmes, menciona: “El montaje es aquello que organiza un film, es la sintaxis que le da cohesión y fluidez a todo relato cinematográfico”. (Valdez, 2014)

“El montaje suele definirse como puesta en serie, ya que constituye una sucesión de imágenes y sonidos articulados unos con otros para construir un relato”. (Santiso, 2009)

“El montaje es el hecho expresivo que impone la búsqueda de formas comunicativas bien efectivas, en cambio la edición, estructura y organiza el material grabado de video y audio”. (Rohl, 1993)

Desde este punto se podría decir que el montaje y la edición tienen un significado en común, ya que el montaje es usado en el cine mientras que la edición es usada en el video, pero la diferencia radica en que el montaje es un proceso narrativo en cambio la edición es el proceso mecánico, es decir un montajista estructura la parte narrativa y expresiva, para ello utiliza la edición como la forma de seleccionar y ordenar los planos para constituir una continuidad cinematográfica y sincrónica con el sonido.

“De hecho se establece la diferencia entre el montador y el editor: el montador en cine es un artista, un creativo; en cambio el editor de video es un técnico”. (Rohl, 1993, p.37)

A partir de ahí se tiene la conclusión que el montador actualmente se le denomina editor de cine ya que tiene un concepto de la película y realiza mucho más allá de lo técnico.

“La postproducción es un proceso en el cual se redefinen, se reconceptualiza y se pulen las imágenes que conforman el mensaje de la realización del video digital”. (Blasi, 1990)

Los puntos a tener en cuenta en la etapa de postproducción son: supervisar el material, organizar lo rodado, montar la primera versión, trabajar los efectos especiales, realizar un montaje final, editar el sonido, corregir el color y realizar el master final.

2.7.4.1.- EL EQUIPO Y SOFTWARE DE EDICIÓN DIGITAL

Hoy en día, para trabajar con el Hardware adecuado (partes tangibles de un sistema informático) es necesario tener un ordenador, ya sea Mac (Macintosh - Apple) o PC (Windows) de última generación. Este ordenador puede ser portátil o ser un equipo de escritorio, debe tener puertos

integrados de HDMI (High Definition Multimedia Interface – interfaz multimedia de alta definición que no comprime los materiales) y FireWire (interfaz estándar de entrada y salida de datos en serie), así como un disco duro, lo suficientemente rápido para realizar cualquier tarea de edición en High Definition (HD).

Los ordenadores de última generación con procesadores de rendimiento mínimo para postproducción de video en HD es de 2.8 GHz (Gigahercio - frecuencia de un circuito integrado), lo que significa la velocidad de la unidad central de procesamiento (CPU) ya que va emplear diferentes software de edición, composición y efectos especiales. También dentro de las aplicaciones en la postproducción utilizan una gran cantidad de memoria electrónica RAM (memoria de acceso aleatorio), el ordenador utiliza para albergar las aplicaciones iniciadas y los datos de trabajo, por lo general a partir de 4GB de RAM para la edición. Por último se tiene que contar con un espacio extra de almacenamiento que dependerá de la naturaleza del proyecto, así se recomienda como mínimo disco duro de almacenamiento de 1TB (Terabyte, comprende 1000 Gigabytes), permite almacenar todo el material incluyendo la música, los renders (proceso de generar una imagen o video) y otros archivos.

En cuanto al equipo de audio, se debe añadir un par de altavoces de buena calidad que proporcione un buen sistema de sonido, pero si se quiere editar de modo más profesional, por lo menos se debe tener un interfaz de audio surround (sonido envolvente), una consola de mezcla de al menos 6 canales, 6 altavoces para reproducir cada canal de audio de forma independiente, micrófonos y tarjetas de sonido (diseñadas para pasar el sonido en el ordenador). (Schenk et al., 2012, p. 279)

También a la hora de realizar la postproducción se debe tener en cuenta el tipo de software a utilizar según las funcionalidades que necesita el proyecto. En el mercado existen muchas aplicaciones de edición, los más populares tenemos el Adobe Premiere Pro, que ofrece una integración con todos los programas de Adobe Creative Suite como Photoshop, After Effects, Encore, SoundBooth, entre otros. También tenemos al Final Cut Pro de Apple, es el sistema de edición completo para Mac y se integra

aplicaciones del paquete Final Cut Pro Studio como Compressor, Soundtrack Pro, Motion, DVD Studio Pro y Color. Por último tenemos el Avid Media Composer, diseñado para administrar proyectos de gran tamaño, dentro de su aplicación incluye Boris FX continuum, Avid DVD y la creación de bandas sonoras como el SmartSound Sonicfire Pro. (Schenk et al., 2012, p. 298)

Todo este software ofrece un interfaz similar, es decir todos ellos permiten editar de la misma manera, trabajar con varias pistas de audio y de video, ofrecen herramientas de edición de audio y capacidades básicas de efectos especiales incluyendo generadores de títulos; en resumen cualquiera de estos software podrá editar un largometraje.

También se tiene software exclusivo para edición de sonido como el Adobe Audition, compatible con el Adobe Premiere Pro; el Nuendo, su interfaz incluye pre visualización del video; por último el ProTools que funciona con una tarjeta de sonido, estos software tienen una plataforma de grabación, edición y mezcla de multipista de audio y son las más usadas en estudios profesionales y en postproducción de sonido.

2.7.4.2.- PREPARARSE PARA EDITAR

Antes de realizar esta etapa hay que supervisar el material y hacerlo diariamente al final de la producción, luego se organiza el material rodado, se estructura el proyecto ya sea por día de rodaje o bien por secuencias de acuerdo al guion y se identifican las tomas buenas, es algo imprescindible para saber si se tiene todo lo necesario para montar la película; por último se importa al sistema de edición y se prepara para editarlo. En esta etapa es importante realizar un Logs o lista de edición ya que permitirá seleccionar las tomas buenas y tomas malas; otros le dominan edición en papel o pautado.

“En la lista de edición se evalúa todo el material, se anota los códigos de entrada y salida, se tiene una idea de cuánto dura cada segmento y en total la producción, también se añade la descripción de la escena”.
(Whittaker, 2003)

Otra forma de organizar el trabajo, es pensar en lo que se necesita editar para cada secuencia, si el trabajo fue más planificado bajo el régimen de realización cinematográfica, es decir si se emplearon claqueta, número de secuencia y notas de supervisión del guion (script); el trabajo será relativamente sencillo, basta con consultar la información con la claqueta u hoja de script y nombrar cada plano en secuencia. (Schenk et al., 2012, p. 316)

En resumen, al momento de organizar el trabajo lo primero es hacer una copia de seguridad de los archivos y almacenar en el disco duro externo. También se tiene que definir un sistema para nombrar los archivos y cada clip de video; cambiar el nombre de los originales que tendrá un sistema de numeración y catalogación que permiten encontrar con facilidad cualquiera de estos archivos, de preferencia codificar de acuerdo a la claqueta; capturar o transcodificar el material a un códec intermedio para edición, y por último ordenar y organizar el material dentro de la aplicación de edición.

2.7.4.3.- LA EDICIÓN DIGITAL

“La edición podría considerarse como la continuación del proceso de escritura, ahora que la película ha sido grabada; el editor necesitará cortar o reescribir la historia a partir del guion original utilizando las imágenes disponibles”. (Schenk et al., 2012, p. 325)

El trabajo del editor es utilizar el guion como guía para construir la imagen final, que surgirá del material que fue rodado. Al editar puede aplicar la estructura de tres actos a cada secuencia así como en la película completa; el inicio, el desarrollo y el final de una escena se denomina ritmo en lugar de actos. El montador hace posible para dar variedad visual a través de la selección de planos, arreglos y ritmo, es decir tiene que preocuparse en plasmar todo el conocimiento técnico, estético y narrativo.

“Solo una buena edición puede dar vida a una película. La variedad de planos son piezas sueltas, hasta que ellas son diestramente ensambladas para contar una historia coherente; lo que queda debe ser entrelazado en una narrativa continua”. (Mascelli, 1990)

Se tiene que entender que hace muchos años se utilizaba la edición lineal para el video analógico y no se podía hacer cambios una vez hecha la edición, es decir no se podía cortar físicamente las imágenes de la cinta magnética ya que si se deseaba realizar algún cambio luego de haber realizado la edición se perdería todo el trabajo posterior a ese punto. En cambio el cine analógico se podía cortar los celuloideos, por consecuencia poseía una cualidad que le aventajaba mucho a la hora de hacer el montaje y era la posibilidad de realizar una edición no lineal veterana, lo que significaba que podía reordenar las escenas cambiadas en el lugar correspondiente. (Rohl, 1993, p. 40)

En la edición lineal se transfiere las cintas segmento por segmento a un reproductor Player o grabador Rec o Recorder; en este proceso los segmentos pueden ser acortados o reacomodados en otro orden, se eliminan las tomas malas y se agrega efectos de audio y video, pero terminando este proceso de edición no se puede arreglar o quitar imágenes caso contrario sería volver a pasar por el mismo proceso y rehacer en otro cassette con la consecuencia de bajar la calidad, además se perdería mucho tiempo.

En la actualidad se desarrolla la edición no lineal en la cual utiliza la tecnología digital como la computadora, a través del software de edición permite cambiar, arreglar o quitar directamente una imagen sin importar el orden que se haya grabado. Los datos digitalizados se guardan en un disco que son importados al programa de edición en cualquier orden a lo largo de la línea de tiempo.

2.7.4.3.1.- LA PRE EDICIÓN

Durante el proceso de postproducción se realiza el primer montaje de la película o secuencias debido a que es imposible que todo se edite a la perfección en el primer intento. Montar la primera versión significa pegar planos uno tras de otros con cierto sentido de ritmo; sirve para ver el guion plasmado en imágenes, comprobar duraciones, saber qué efectos e imágenes pueden ser generadas digitalmente y dónde deben ir otros trucajes que requiera de terceros.

“Para empezar, se configura el proyecto de acuerdo a las características que se grabó el material, luego se importa al interfaz del programa de edición, se visualiza y se selecciona las mejores tomas de cada plano según indica la hoja de script, se arrastra en la línea de tiempo del programa de edición y se añade otros clips, por ejemplo si la secuencia se rodó con un plano maestro, es decir utilizando un plano general y una serie de cortes, debe añadirse una serie de pistas múltiples, probablemente la secuencia tenga una selección de planos que podría funcionar colocándolos en pistas superiores dentro del gran plano general en vez de cortarla”. (Schenk et al., 2012, p. 327)

Si se grabó audio de forma externa se procede a sincronizar los archivos de video con los del sonido grabado a doble sistema, se utiliza dentro del código de tiempo al localizar el sonido de la claqueta, así facilita la sincronización en el programa de edición. De la misma forma se tiene software disponible para sincronizar como el Plural Eyes o el Dual Eyes de singular; este software es capaz de sincronizar los archivos de audio con la pista guía del vídeo y esto ayuda a facilitar el trabajo.

Los editores intentan siempre lograr ediciones que no llamen la atención en la parte del pre montaje ya que es el primer corte de la película, con estos pasos se tiene el primer corte de la secuencia, todos los cortes están ahí en la estructura básica visual sonora, no es perfecto pero se tiene que trabajar en base a ella.

2.7.4.3.2.- TÉCNICAS DE EDICIÓN

Una vez obtenido el corte aproximado, es el momento de comenzar a editar. En la edición misma el trabajo fluye de forma natural junto con la acción, el dialogo, el ritmo y el tono de la escena.

La clave para crear este tipo de escenas es asegurar de que todo corte tiene un motivo, lo determinando por una línea de dialogo, una mirada o un gesto de los actores, un efecto de sonido, un golpe de música o cualquier otro elemento en escena. Crear un ritmo significa establecer la velocidad

en la ejecución de una acción y de un proceso, esta velocidad puede ser lenta o dinámica, a la vez tiene que ver con el interés del plano en sí.

La forma más sencilla de suavizar una edición es cubriendo con otro plano, así encontramos los **planos insertos** que son cortes de otros elementos en la secuencia fuera del área principal de la acción y del diálogo. Por ejemplo una mano que empuña un revolver, un pie que taconeá nerviosamente contra el suelo, etc. También encontramos los **planos recursos** que suelen ser primeros planos de los personajes, se relaciona al diálogo y la acción de la secuencia. Por ejemplo una turba de gente gritando en el partido de fútbol; cuando se usa correctamente el recurso ayuda a mejorar la historia.

Utilizar el inserto o el recurso en el contexto adecuando puede resultar muy efectivo, mientras que utilizarlo aleatoriamente romperá la intensidad dramática de la escena.

Si una secuencia implica movimiento, se debe hacer coincidir la acción en la edición, a este proceso se le denomina Raccord (mantener la continuidad en las escenas). También se debe hacer coincidir la posición en pantalla, es decir en un primer plano, se dirige directamente al rostro de la persona; en un plano de acción y seguirá la línea de movimiento; si no hay un personaje en movimiento en plano, se dirige al objeto de mayor tamaño y con más color dentro del cuadro; esto determina cual será la posición de la mirada del espectador.

Una forma muy común de perfeccionar una secuencia de diálogo es utilizando ediciones superpuestas, vale decir, si corta al comienzo de cada línea de diálogo de un actor a otro la secuencia comenzará a parecer un partido de ping pong; ahí entra en función la edición superpuesta en la que contribuye a romper ese ritmo, alargando o acortando la imagen mientras el diálogo se mantiene inalterado lo cual permite observar la reacción de un personaje a medida que el otro habla.

"Es obvio hacer coincidir la emoción y el tono según las interpretaciones de los actores, esto va determinar el corte de plano según el movimiento

de cámara en un plano, el movimiento de los actores dentro del mismo plano, la composición, la iluminación y la apariencia general de un plano. Por ejemplo la discusión entre dos personas quedaría empezar bien utilizando planos generales que se vayan cerrando a medida que la escena se complica". (Schenk et al., 2012, p. 337 - 340)

Añadir algunos segundos de silencio puede intensificar el momento determinado, es decir, si Juan le dice a Martha "te amo"; una pausa bien situada puede cambiar completamente el tono de la escena, si la coloca antes de que él hable significará duda, pero si la coloca antes de que ella hable creará suspenso. De la misma manera, acortar o alargar las pausas en una secuencia puede ayudar a intensificar el ritmo. Se debe recordar que tener un buen ritmo permite que la intensidad se construya a lo largo del tiempo creando suspenso e involucrando a la audiencia en la historia.

2.7.4.3.3.- TRANSICIONES ENTRE SECUENCIAS

Con la edición se tiene los cortes sólidos entre varias secuencias y ha llegado el momento de unificarlos de forma que la película funcione como un todo. Ahí entra el trabajo de los efectos de transición, crean un puente de un plano a otro, así tenemos las transiciones utilizadas en la mayoría de las películas:

- a) **Los cortes**, se refieren a una edición entre dos planos muy diferentes sin añadir ningún tipo de encadenado u efecto para suavizar la transición, por consiguiente se produce un cambio instantáneo de una imagen a otra. Los cortes dentro de las secuencia funcionan mejor si coinciden con la acción, con la posición de pantalla y con otros elementos.
- b) **Los fundidos**, sucede cuando se oscurece la pantalla al que seguirá una apertura para iniciar la fase siguiente, es decir la imagen se desvanece gradualmente con el fondo negro (fade out) o aparece gradualmente a partir del fondo negro (fade in), muchas veces implica el paso de un periodo a largo tiempo.
- c) **Los encadenados**, crean sencillamente un sentimiento de reflejo o de introspección, pasa entre secuencias o tomas para suavizar el

corte, produce una transición gradual de toma a toma dando las dos imágenes superpuestas y ayuda a construir el ritmo de la historia.

También se coloca cuidadosamente los planos de situación ya que anuncia que va a comenzar una nueva secuencia, ayuda a orientar a la audiencia y sirve para mostrar la localización.

2.7.4.3.4.- PERFECCIONAR LA EDICIÓN

Perfeccionar significa pensar antes de hacer el corte final de las escenas, en esta parte el corte se tiene que matizar y preguntar: ¿funciona de verdad?, ¿sigue la historia?, ¿tiene sentido el diálogo y fluye de forma natural? Son preguntas que se deben hacer ya que perfeccionar es hacer que la historia y la presentación funcionen; por lo general llegado a este punto se toma decisiones de eliminar escenas o secuencias, ya que si no aporta a la historia o no funciona, lo más conveniente es cortar escenas o secuencias y realizar cambios masivos para lograr el objetivo. Los videos musicales, documentales y publicidad han influido enormemente en la edición de largometrajes y cortometrajes, en la cual un corte rápido, los efectos visuales y las transiciones a corte, es lo que hoy en día se considera de moda, pero al final la decisión dependerá del editor, al tener un estilo definido que podría salvar una película bastante débil.

2.7.4.3.5.- TÍTULOS EN LA EDICIÓN

Existe una gran cantidad de términos relacionados con los títulos como:

*“**Título fijo**, aquel que no está en movimiento. **Título principal**, aquel título fijo con el nombre de la película. **Títulos iniciales**, la típica serie de títulos fijos que funden dentro y fuera al comienzo de una película, por lo general estos siguen el orden de estudio o productora como: productor, título principal, actores principales, casting, música, supervisión musical, vestuario, maquillaje, diseñador, director de fotografía, editor, productores ejecutivos, guionista y director. **Créditos finales**, son los títulos al final de la película, por lo general si una película se saltó de los títulos iniciales, mostrará la información inicial en orden*

*inverso a los créditos antes de iniciar el título rollo de créditos. **Rollo de créditos**, consiste en una larga lista de títulos que se desplaza del margen inferior al margen superior de la pantalla, por lo general se utiliza para los créditos finales. **Línea de créditos**, se desplaza horizontalmente sobre la pantalla y por lo general en la parte inferior, suele utilizarse para televisión. **Tercios inferiores**, son títulos que ocupan el tercio inferior del cuadro y se utiliza para identificar a los entrevistados". (Schenk et al., 2012, p. 400 - 401)*

La mayoría de proyectos cinematográficos requieren de títulos iniciales, títulos de crédito final y posiblemente subtítulos.

~~Elegir la fuente y el tamaño es importante, además dependerá del objetivo final del proyecto que se tiene. Hoy en día existe una variedad de fuentes disponibles en la web; no existe una regla absoluta al momento de elegir una tipografía, pero las más usadas son la "Helvética" y el "Arial", por su legibilidad las hacen universales para cualquier uso. Al elegir el tamaño de texto, la primera preocupación como ya se dijo es la legibilidad y no menos de 20 puntos; la mejor forma de hacer que el texto resulte visible es añadir una sombra detrás del texto para separar del fondo o un borde que rellene el texto con un color específico, por lo general el color negro.~~

Al momento de ordenar los títulos se considera que estén bien corregidos, sin faltas ortográficas y observando la composición de la imagen completa (títulos y video). Los software de edición tienen unos márgenes que sirven de guía para asegurar que los títulos y la acción sean visibles.

2.7.4.4.- CORRECCIÓN DE COLOR O ETALONAJE

El color es uno de los componentes básicos de nuestro sentido visual, su realce y manipulación es quizás la forma más básica de refinar y mejorar las imágenes en las películas. Cuando se realiza el rodaje con un mal balance de blancos, problemas de exposición, iluminación que no coincide entre planos, etc.; todos estos pueden minimizarse o arreglarse por completo mediante la corrección de color.

“A pesar de que una película, un corto o una spot tenga una intención fotográfica determinada en los rodajes, no siempre se consigue que todos los planos estén equilibrados de color y luminosidad, por eso el etalonaje es un proceso de control que equilibra el tono de la película”.
(Velazco, 2012)

Por consiguiente, la corrección de color conocida en inglés como Color Grading, es el proceso donde cada imagen es modificada para conseguir una exposición y un balance de luz correcta. Los negros, medios, blancos y temperatura de color son modificados en función de su estado inicial; por lo general se utiliza las herramientas de control de color por motivos artísticos para crear un cierto tono emocional y dar un buen aspecto a las películas.

Según los parámetros sobre los que se realizan las correcciones de color existen tres etapas: La primera etapa implica las correcciones primarias, se da un color uniforme a todo el proyecto, corrigen la luz, el contraste y el color; la función de esta etapa es uniformar el proyecto para poder trabajar a partir de esa base. En la segunda etapa se realizan las correcciones secundarias, que son correcciones concretas de colores específicos en ciertas partes del proyecto; la idea es a partir del color empezar a resaltar o cambiar partes específicas de la composición. Y en la tercera etapa se aplican filtros y efectos, son los encargados de darle al proyecto esa estética visual que se define desde el principio.

2.7.4.4.1.- CONTROLES DE COLOR BÁSICO Y AVANZADO

Al nivel básico la corrección de color consiste en ajustar cuatro elementos de la imagen: el brillo, el contraste, la saturación y el tono.

- *“El brillo se refiere a cuan iluminada está la imagen, aumentar el brillo es similar a aumentar la exposición durante el rodaje, la imagen general se ilumina. El contraste hace referencia al rango de blanco y negro de la imagen, una imagen de alto contraste tiene blancos brillantes y negros realmente negros. La saturación se refiere a la cantidad de color de la imagen, aumentar o disminuir la saturación es una forma de refinar la*

apariencia de la paleta cromática. Y el tono ayuda a corregir el balance de blancos incorrectos". (Schenk et al., 2012, p. 378 - 381)

Para una corrección de color más avanzada se debe realizar algunos ajustes en los canales individuales RGB (rojo, verde y azul) que componen el tono de la imagen. Las herramientas son más sofisticadas, permite ajustar cada uno de estos tres canales de forma separada, ajusta el brillo, el contraste y la saturación dentro de cada canal RGB. Algunos filtros permiten ajustar cada uno de estos canales en ciertas áreas del rango de luminancia como las sombras, medios tonos e iluminaciones; y así controlar los tonos de la piel. Dentro de las herramientas también se encuentran los niveles, las curvas, el equilibrio de color, entre otros; en conjunto ayudará a mejorar el tratamiento a la imagen.

En la actualidad el auge del video y lo digital ha hecho que cada vez más proyectos audiovisuales tengan una calidad similar al cine, con un presupuesto mucho más reducido. Los profesionales en producción audiovisual dan la apariencia de película a sus trabajos desde su contraste, enfoque suave, gamas de color y grano; todo realizado en la postproducción.

Todos los software de edición antes mencionados proporcionan herramientas para corregir, cambiar el color y crear un efecto cinematográfico; utilizan los efectos de color y los filtros de muchos plugins como Magic Bullet Suite de Red Giant (Magic Bullet Looks, Colorista II, Cosmo, Denoiser, Frames, Instant HD y Mojo) o programas específicos como Davinci Resolve que ayudan a crear esa apariencia cinematográfica. Hay que recordar que un buen colorista busca un buen look de cine permitiendo crear imágenes agradables de aspecto profesional ya que posee una habilidad y un ojo preparado e irremplazable al momento de elegir qué tipo de corrección de color se quiere lograr, esa es una decisión subjetiva y estética.

2.7.4.5.- TRABAJO CON LOS EFECTOS ESPECIALES

Para empezar con el trabajo de efectos especiales se debe determinar el flujo de trabajo con programas que ayudan a manejar bien este punto como

Adobe After Effects, y es compatible con el Adobe Premiere. Para componer una secuencia de efectos en After Effects se necesita exportar la secuencia editada de Premiere a After Effects, realizar la composición y volver a integrarla dentro del proyecto original.

La composición en el trabajo de efectos especiales se presenta mediante incrustaciones, que consiste en superponer imágenes grabadas sobre croma encima de otro clip de video. Los efectos de incrustación en croma utilizan pantallas azules o verdes porque son tonos que raramente se encuentra en la piel de un ser humano, por lo general elimina el fondo con el fin de superponer un elemento sobre otro elemento.

~~El croma es una técnica que funciona en proporcionar controles, permite seleccionar el color que se quiere eliminar, el programa buscará cualquier coincidencia con el color especificado y convertirá en transparencia, las capas inferiores se muestren a través de esa transparencia. Para lograr este efecto se requiere de mucho cuidado, experiencia e iluminación muy precisa y es utilizado por las grandes industrias de la cinematografía.~~

También encontramos las incrustaciones por luminancia, que funcionan de la forma anterior, pero en lugar de eliminar los pixeles de un color específico, elimina los de un brillo en concreto, es decir permite superponer una capa sobre otra eliminando las partes más luminosas o las más oscuras de la misma para mostrar las capas subyacentes. Puede utilizarse en situaciones en la que no puede colocar un croma detrás del elemento. (Schenk et al., 2012, p. 416 - 417)

Componer imágenes como parte de efectos especiales dependerá del proyecto que se esté realizando, pero también se utiliza efectos para corregir problemas de imagen como la vibración de cámara y eliminar elementos de la imagen: pixeles defectuosos, cables de equipamiento, arneses de seguridad, artefactos de cámara, vibraciones de luces, etc.

2.7.4.6.- POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO DIGITAL

“El audio es el sistema de grabación, tratamiento, transmisión y reproducción de sonidos; tiene que ver directamente con la percepción

con que una persona sienta. El sonido es la vibración de un cuerpo que se transmite a través de un medio, el aire, que es un medio elástico; así llega al oído en forma de variaciones de presión y este decodifica esas pequeñas vibraciones dándoles sentido según su intensidad y su frecuencia, esto hace que genere sensaciones diferentes en la persona que oye. Cuando el sonido ocasiona dificultades se rompe el contrato audiovisual y se pierde la ilusión del cine, en cambio un sonido de calidad mejora la atmósfera, crea drama, llenando de sentido al trabajo audiovisual". (Guerra, 2009)

El sonido añade profundidad emocional a una secuencia, clarifica elementos en la historia y hace que los efectos especiales resulten más realistas. Independientemente de que el proyecto sea un largometraje, cortometraje, documental, video corporativo o un anuncio, la postproducción de sonido es una de las partes más creativas del proceso audiovisual.

Una vez aprobado el montaje definitivo se pasa a disposición de los equipos encargados del sonido para que busquen efectos de ambientes para enriquecer un audio que hasta el momento solo eran diálogos, el músico entra en escena y comienza a imaginar notas. Por consiguiente la postproducción de sonido es el proceso de depurar todos los errores y problemas de la pista de audio, añadir música, efectos de sonido, volver a grabar cualquier diálogo o sonido de las acciones, mezclarlo y ecualizarlo para que todo suene mejor.

2.7.4.6.1.- EL DISEÑO SONORO

El diseño de sonido es una de las áreas más importantes en una producción audiovisual y consiste en la creación de todo el ambiente sonoro para un medio audiovisual ya sea cine, tv, web o radio.

"El diseño sonoro es una disciplina que comunica con sonidos y músicas realizadas mediante procedimientos proyectuales que combinan aspectos estéticos, culturales, utilitarios, funcionales y semánticos de una organización sonora". (Chalkho, 2008)

Omar Vargas Laucata, (2014) compositor y diseñador sonoro menciona: “El ritmo de la película es el nexo entre la imagen y el sonido; el sonido no es un complemento sino es una interacción o interrelación con la imagen de tal forma que el espectador logre involucrarse por completo en la situación y/o experiencia que se quiere proporcionar”.

Cuando un compositor compone para cine está ante todo diseñando con sonidos, diseño del cual la música forma parte y permite que prevalezca su aspecto más referencial, su funcionalidad y su poder comunicativo para fundirse en el diseño sonoro general de la obra.

Los aspectos más importantes del diseño sonoro son los diálogos, los efectos, la música y el ambiente, conocidos técnicamente como planos sonoros y aportan un realismo a la imagen. Por consiguiente el diseño sonoro es aquello que interviene en la construcción de la significación de un producto audiovisual y reúne todos aquellos productos y sistemas de circulación en los que el sonido aporta a una función comunicacional.

2.7.4.6.2.- LA EDICIÓN DE SONIDO

En capítulos anteriores se mencionó el software exclusivo para editar sonido, cualquiera de ellos proporciona herramientas de una calidad considerable, capacidades de edición multipista, ecualización y una selección de filtros y efectos especiales para alterar el sonido del audio. Todas estas herramientas son por lo general las que utilizan los estudios de sonido.

En la edición de video se realizó una gran cantidad de edición de sonido y de diálogo (sincronizando la imagen y el sonido), pero se descubre que hay fragmentos problemáticos, como diálogo inaudible, sonidos no deseados, fallos en la señal o calidad deficiente; ahí entra en función la edición de sonido que soluciona todos los problemas antes mencionados. Para determinar los sonidos que se necesita debe comenzar con la proyección de la versión finalizada de la imagen, lo mejor es que esté presente el director, editor, editor de sonido y el supervisor musical con el objetivo de determinar qué tipo de ediciones de sonido y efectos necesitará crear o capturar.

“La mayoría de los programas de edición de sonido muestran un monitor en forma de onda que facilita la labor a la hora de examinar el sonido, recortar y cortar, así como eliminar o reemplazar áreas problemáticas. Estos programas proporcionan múltiples pistas de audio y de reproducción que mantiene el proyecto organizado, controles de niveles de cada pista para controlar el volumen de cada audio, filtros para suavizar y corregir como el ecualizador para ajustar las diferentes frecuencias del sonido y filtros de efectos especiales como ecos y reverberaciones para crear sonidos a tono de ambiente”. (Schenk et al., 2012, p. 355)

El ecualizador sirve para enfatizar o para disminuir frecuencias que no se quiere escuchar, en cierto modo el ecualizador es sencillamente un control de volumen que permite que ciertas frecuencias dentro del espectro suenen más o menos altas; los controles de ecualización permiten ajustar las altas, medias y bajas frecuencias para mejorar la calidad del sonido, es decir permite controlar el volumen de las diferentes partes del espectro sonoro denominado frecuencias.

Dentro de la edición de sonido se debe añadir pistas del audio original de la cámara sincronizada, pistas adicionales para efectos especiales, una pista en estéreo para la música y una pista de sonido ambiente para suavizar las transiciones entre los diferentes sonidos y localizaciones. Si el proyecto es otro tipo de productos audiovisuales incluir una pista adicional para voz en off o narraciones.

En la edición de sonido lo principal es editar los diálogos y es lo primero que se resuelve, pues funcionan como hilo conductor; para organizarlos necesita un patrón de ajedrez (pistas divididas), que permita organizar las pistas del diálogo para poder ajustar y separar a los diferentes hablantes en pistas independientes, además permite manipular y corregir sus diálogos utilizando el menor número de acciones posibles; así mismo para eliminar los errores del micrófono basta con disminuir el nivel del audio o bien cortarlo, si hay diálogos necesitará grabar de nuevo en el doblaje.

2.7.4.6.3.- EL DOBLAJE

El sonido grabado en estudio permite controlar mejor las condiciones en las que se produce y registra la onda sonora, además es posible manipular a voluntad las características de todos los componentes sonoros. El doblaje es la grabación de diálogos sincronizados posterior al rodaje, pueden grabarse para cubrir momentos en los que el sonido directo no ha quedado bien, para cubrir la voz de los actores que no hablan en el idioma que nos interesa o cuya actuación no sea la correcta. Dicho de otro modo el doblaje se utiliza para reemplazar diálogos mal grabados, corregir una línea incorrecta o insertar un diálogo que no pudo grabarse en locación.

El proceso del doblaje tal vez sea de los que menos ha quedado influido por la presencia de los nuevos elementos tecnológicos, ya que sigue utilizándose la proyección de un fragmento de la película en la que los actores ensayan y luego graban varias veces hasta que se considera que hay una toma correcta de actuación, puesto que la calidad queda garantizada por el uso del registro en estudio.

"En el estudio, una y otra vez, se escucha el audio de referencia de la parte a doblar, entonces, cuando el actor se ha familiarizado con qué decir y entra en confianza, repite esa parte que se registra con las condiciones controladas del estudio, lo primero que tiene que lograr es la sincronización; luego, con las repeticiones sucesivas vendrán las intenciones". (Guerra, 2009, p. 21)

Los expertos reproducen la secuencia de la película, pero sin sonido, los actores graban las líneas de su diálogo mientras miran la pantalla con el objetivo de hacer coincidir la interpretación vocal con lo que ven en pantalla. Hay que tener en cuenta que la interpretación de un actor tendrá una energía y nivel emocional diferente a lo que se grabó en un primer momento. (Schenk et al., 2012, p. 364)

También se realiza la grabación de una narración como las que se utilizan en el documental o secuencias de flash back de una ficción y es mucho

más sencillo que hacer un doblaje, basta con tener un buen micrófono direccional conectado al ordenador.

2.7.4.6.4.- EFECTOS SONOROS Y FOLEY

Dentro de este apartado encontramos los efectos de sonido, que son aquellos generados por la acción de los elementos visuales que aparecen en la pantalla, por lo general son grabados en estudio, pero en ocasiones se busca sonidos diversos del exterior ya sea de la naturaleza o de otros espacios industriales y humanos.

“Los efectos sonoros se utilizan para aumentar la intensidad emocional de una escena y enfatiza el peso dramático, es decir los efectos de sonido ilustran determinadas situaciones; estos se pueden recrear en un ambiente natural o en un espacio diseñado para tal fin y resaltan las intenciones a través de una escena más silenciosa o sin diálogo. Por consiguiente es uno de los procesos más creativos, ya que el creador de estos efectos busca la veracidad del sonido para guiar a la audiencia”.
(Instituto ENE Audio, 2014)

El requisito para crear los propios efectos sonoros es contar con un buen micrófono y algo de equipamiento, con ello puede ayudar a capturar buenos sonidos, además permite obtener sonidos que buscan y coincidan exactamente con el ritmo de la película. Es necesario mezclar el sonido de distintos objetos, combinarlos en varias capas sonoras para conseguir el sonido correcto, si es necesario añadir profundidad e impacto al sonido y tener presente las herramientas como el ecualizador, los niveles y la mezcla.

Otro recurso que ayuda en la postproducción es el Foley o efectos de sala, se ocupa de la reconstrucción en estudio de todos los detalles sonoros en sincronía con la imagen. Dicho de otra manera, es el proceso de grabar en estudio y por separado todos los sonidos ambientales que la escena necesita a tiempo real mientras se visiona las imágenes en una pantalla, así tenemos pasos, sonidos de agua, puertas que cierran, etc. (Instituto ENE Audio, 2014)

Al realizar Foley puede dar vida a los sonidos para aumentar e involucrar a la audiencia en la escena, la gran ventaja de añadir este tipo de sonidos es que un buen artista de Foley puede realizar todos los sonidos para un plano o escena en una sola toma, además de ser mucho más rápido que editar sonido de forma separada y utiliza menos pistas dentro de la mezcla.

En esta etapa se necesitan fuentes de sonidos diferentes, además de los archivos de audios originales, se necesita sonido de grabaciones extra hechos por cuenta propia. Es posible también acudir a los efectos de librería, es decir sonidos grabados por empresas dedicadas a grabación de efectos de sonido. Actualmente estas librerías se pueden encontrar en las bibliotecas de sonido online como "Sound Effects" que suelen ofrecer soluciones muy eficientes para el trabajo audiovisual y si fuese el caso puede ser modificado para adaptar a las necesidades concretas de la película.

2.7.4.6.5.- LA MÚSICA

A menudo la música es el efecto sonoro más evidente, sabemos que proporciona información relevante y se utiliza para establecer el tono y la atmósfera del trabajo audiovisual. La música se puede utilizar para muchas cosas dentro del proyecto como para situar una localización, establecer un estado de ánimo, embellecer una atmósfera o indicar a la audiencia si debería sentirse bien o mal en una determinada secuencia. Por lo general existen dos tipos de música en un largometraje, la que va con la acción y la que proviene de la misma acción.

Al respecto el Instituto ENE Audio de Bogotá - Colombia, menciona acerca de estos dos tipos de música: "La música diegética o narrativa, cuando el emisor de la música acompaña la escena y es visible, por ejemplo el personaje que canta. En cambio la música no diegética, es cuando el emisor de la música no es visible en la escena, por ejemplo la banda sonora, esta última subraya el carácter poético y/o expresivo de las imágenes proyectadas".

2.7.4.6.5.1.- LA BANDA SONORA

Una banda sonora original sirve para unificar el tema y los personajes a lo largo de la película, algunas veces la banda sonora soportan todo el peso dramático de una secuencia. Se debe entender que la banda sonora ayuda en el proceso de contar la historia, se compone para intentar reproducir ciertos movimientos, motivos o ritmos para un momento dado. La banda sonora aporta un cierto realismo a las imágenes, también ofrece una continuidad a los fragmentos de las imágenes, esto permite un empleo normal de la palabra para que los personajes a través de su propia voz hagan explícitos sus sentimientos y sus emociones.

La banda sonora hace que se enfatice el silencio con la unión de imágenes y sonidos, la banda sonora pueda ser un contrapunto a las imágenes, es decir enfatiza los sonidos, ruidos, efectos e incluso el diálogo y todo aquello que se esté viendo en las imágenes. La banda sonora parafrasea las imágenes, repite lo que estamos viendo y otras veces es un contraste de imágenes para oponerse a lo que estamos viendo.

“La digitalización hoy en día permite realizar cortes y fusiones en la música para sincronizarla adecuadamente con la imagen. Al nivel más básico, editar música significa colocar pistas en la secuencia editada y decidir por dónde comenzar y finalizar cada una de ellas, para ello se utiliza los fundidos de entrada y salida. Cuando se termina la edición de sonido se debe sentarse y visionar la película con el director y el supervisor de música o el compositor para hablar acerca de las sensaciones que la música les produce”. (Schenk et al., 2012, p. 372)

Muchos utilizan una combinación de la música compuesta específicamente para el proyecto y otros utilizan pregrabados, que han sido registrados por un artista por lo cual se debe pagar los derechos del autor y de la música. Al igual que los efectos de sonido también se tiene bibliotecas de música libre online sin derechos de autor como “Jamendo” exclusivos para trabajos audiovisuales.

2.7.4.7.- FINALIZAR EL PROYECTO AUDIOVISUAL

En este punto del proyecto se crea un master de archivo general sin comprimir el proyecto y luego se crea sub masters utilizando códecs en función a los diferentes estándares de distribución, por lo general formatos de disco óptico como el DVD o Blu-ray, formatos para la web y formatos en 35 mm para exhibición de cine digital.

“Antes de dar salida al video se tiene que organizar la secuencia y realizar los últimos ajustes de la edición. Esta etapa final se mezcla los diálogos, la sonorización, los ambientes, la música y los elementos generados en la etapa de diseño de sonido; aquí se termina de definir la nivelación final de todos los componentes”. (Guerra, 2009, p. 25)

Generalmente el montaje de audio podría tener más de 20 pistas, lo cual se necesita pre mezclar en 6 u 8 canales. La típica configuración incluye dos canales de sincronización, una pista para incluir la voz en off si se da el caso, dos pistas de efectos de sonido y ambiente y una pista estéreo para la música.

Teniendo un audio mezclado, se comienza a seleccionar un códec en el master del video para exportar; esta es una decisión muy importante al escoger diferentes formatos para diferentes necesidades como video para web, DVD, discos Blu-ray y 35 mm para cine digital. Gran parte de los editores de cine exportan en QuickTime, que es el cuadro de exportación estándar y tiene acceso a todos los códecs.

Para subir a la web o tener una distribución en la web el video final debe comprimirse, la mejor opción de códecs son MPEG-4 o H.264, que proporcionan resultados excepcionales y producen archivos muy pequeños.

En el caso del DVD y discos Blu-ray son sencillamente discos ópticos de distribución estándar que almacenan datos y contienen el archivo del master de la película, comprimen el video final en formato MPEG-2 o H.264, pero necesita de un sistema de navegación dentro del disco y están diseñados para reproducir video en monitores normales y ordenadores. La

creación de DVD y Blu-ray se realiza mediante programas específicos como Adobe Encore, que es una herramienta profesional, utiliza imágenes fijas y clips de videos de corta duración para crear los menús e interfaz del disco. (Schenk et al., 2012, p. 458)

En los últimos años el paquete de cine digital es almacenado en un disco duro que se proyecta en una sala de cine mediante un sistema de proyección digital denominado DCP (Digital Cinema Package – paquete digital para cine). El DCP es una colección de archivos digitales que se usan para almacenar y transmitir audio, imagen y flujos de datos digitales. El DCP es la versión digital de una película de 35 mm, en general los archivos se guardan y se entregan en discos duros de la misma forma que sucede con los DVD y discos Blu-ray.

Tener un master en cine digital basado en archivos es mucho más sencillo, fácil y cómodo, para ello necesita tener tres formatos de imagen, tanto en 2K como en 4K, llamados Flat, Full y Scope; cada uno de ellos tiene resoluciones diferentes.

“El Flat, es la más parecida al FullHD (1998 x 1980 pixeles) y correspondería a 1:85:1 de 35mm; el Full con la resolución de 2048 x 1080 pixeles y el Scope es el formato panorámico de 2048 x 858 pixeles que correspondería a 2:35 de 35mm. Referente al audio tiene que tener la máxima calidad de 48 KHz y 24bits y con una mezcla de 5.1 o 7.1”.
(Casado, 2012)

El sistema 5.1 hace referencia a 5 altavoces que tratan de forma independiente un rango determinado de frecuencias, estos se distribuyen del siguiente modo: central (emite sonidos medios o de voces), delantero izquierdo y derecho (emite sonidos de todo tipo a excepción de los bajos), trasero izquierdo y derecho (emiten sonidos de ambientación); por el último un canal que hace referencia de subwoofer (altavoz pasivo de vía única diseñado para reproducir los bajos del sonido). Y el sistema 7.1 se adicionan dos altavoces más en la parte lateral. (Wikipedia, 2014)

Las mezclas 5.1 o 7.1; son sistemas de sonidos digitales para cine establecidos por Dolby Digital Surround EX de la compañía Dolby, es sin duda lo más usado en las salas de cine digital. La configuración de este sistema divide el surround en tres canales: izquierdo, derecho y trasero, de manera que cada uno puede portar una señal diferente, esto trajo consigo la capacidad de reproducir sonido a bajo y alto volumen.

2.7.5.- LA DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

“El producto audiovisual, el film, el programa de televisión o el video industrial, se fabrican para obtener beneficios, no es común comenzar la producción sin una mínima garantía de recuperación de la inversión y la obtención de beneficios”. (Fernández et al., 1994, p. 159 - 160)

La aparición de nuevos mercados al servicio del campo audiovisual renueva los planteamientos y estrategias de la industria audiovisual. Hoy en día es preciso encontrar nuevas vías de explotación y comercialización que sirven para mantener un ritmo aceptable de producción y crecimiento.

2.7.5.1.- LA DISTRIBUCIÓN

Nathalie Hendrick (Cinesuyu, 2014), productora ejecutiva y desarrollo de proyectos cinematográficos menciona: “distribuir significa colocar la película en diferentes lugares, un productor ha hecho una película y requiere que esa película sea vista por un público”. Lo más importante es definir qué tipo o estilo de película se tiene (comercial o de autor) y ver cuáles son las posibilidades comerciales, para ello la película tiene que tener un acabado pulcro, bien y correcto.

El distribuidor se encarga de enviar comercialmente la película a las salas de cine, es el intermediario entre el productor y el exhibidor (dueño de las salas de cine), quien maneja la exhibición de la película. Distribuir una película implica decidir una fecha de exhibición, qué películas están al costado (en estreno) y con cuántas copias de películas se entra al mercado; además asegura la publicidad así como la calificación para festivales.

“También se tiene que trabajar el tema de afiches, tráiler, que son piezas gráficas visuales claves para vender una película, colocar en las redes

sociales e ir moviendo con una anticipación de 6 meses aproximadamente como mínimo antes del día del estreno, también es bueno tener en juego a un jefe de prensa quien se va a encargar de convocar a los periodistas interesados para las entrevistas sobre la película". (Hendrickx, 2014)

En la actualidad se habla de la distribución digital que se ha convertido en el método de visionado por excelencia tanto para cineastas como para los espectadores. Existen muchos tipos de distribución, pero las más conocidas son: la distribución a través de la propia página web, la distribución mediante Streaming gratuito (transmisión, difusión continua) que consiste en la distribución digital de multimedia a través de una red de computadoras de manera que el usuario consume el producto, generalmente archivo de video o audio en paralelo mientras se descarga a través de Vimeo o YouTube, también es ideal para eventos en directo. Por último se tiene la distribución por servicios de pago bajo demanda como Netflix. (Schenk et al., 2012, p. 453)

La plataforma online Netflix está basado en el pago por alquiler que introduce el concepto de la tarifa plana por mes, en el cual los consumidores pueden ver de forma legal e ilimitada las películas en los ordenadores o televisores.

La distribución digital también desarrolla nuevos tipos de relaciones entre cineastas y usuarios abriendo un nuevo escenario. El poder de los usuarios activos es un factor relevante; para entender estos cambios relacionados con una renovación comercial que no está basada en obtener grandes fortunas y en proteger la identidad intelectual, sino en crear un cine sostenible.

2.7.5.1.1.- LA PUBLICIDAD EN LA DISTRIBUCIÓN

Siempre es bueno determinar cuál es la mejor estrategia de marketing para lanzar la película. Los medios habituales para publicitar el estreno de una película es mediante el lanzamiento en prensa, que trata de ir preparando al espectador para luego decirle en qué cine puede ver la película, hay que

ir creando expectativa. Otro medio es la radio, donde se puede contratar cuñas en una forma radiofónica presentados en otros formatos como en un reportaje, crónica o mesas redondas. La distribución facilitara clips de audios o cortes de voz para la radio.

También encontramos la televisión donde emplean el teaser y el tráiler de la película más corto de lo habitual. Por último las páginas web y redes sociales, es el recurso más extendido para publicitar la película, cabe gran cantidad de documentación e información: trailers, teasers, imágenes del rodaje, compra de merchandising, datos de los intérpretes, director, descargas, etc., los materiales a facilitar el productor para la publicidad son:

~~...Detrás de cámaras o making-of, muestra imágenes de la realización de la~~ película desde el punto de vista de la cámara y detrás de ésta. En un making of se puede encontrar imágenes de los actores en los diferentes departamentos de producción durante la filmación, también incluye entrevistas del equipo técnico y dramático desde el mismo lugar de la filmación. **El tráiler** o avance de la película, es un resumen promocional de un film que dura entre 2 y 4 minutos, se debe mostrar en pocos minutos el contenido de la película, actores y escenas más impactantes para captar la atención de la audiencia. **Los afiches**, son diseños gráficos de diferentes tamaños, suele exhibirse en una zona pública, debe ser bastante atractivo y con calidad artística; lo esencial es que el nombre del film esté claramente identificado y que las imágenes o ilustraciones capten la atención de quien lo observe. **Los artículos de prensa** como los pressbook, es parte del paquete de campaña diseñado para ser ofrecido en los medios, generalmente contiene modelos de afiche, sinopsis de la película, lista de actores y del equipo de producción (ficha técnica), biografías del director y actores principales, comentarios críticos de la película, fotografías del film, ~~detrás de cámaras,~~ tiempo de duración de la película y artículos de publicidad.

También debemos mencionar a los juegos de fotografías de la película tomadas por la foto fija, de 10 o 12 fotos, generalmente colocan en las vitrinas de las salas de cine; el **Teaser** (campana de intriga), es el avance

de una pequeña parte del producto que se va a poner a la venta, es decir en el sentido audiovisual puede ser una secuencia o varias con una duración limitada entre 30 a 60 segundos.

2.7.5.2.- LA EXHIBICIÓN

Después de la realización artística y creativa que implica la producción cinematográfica, son los resultados que arroja la exhibición para lograr la aceptación del público y la crítica en el estreno de la película, ofrece la oportunidad de que un realizador pueda seguir produciendo más largometrajes.

La exhibición es el proceso mediante el cual el film realizado es proyectado en las pantallas de las salas de cine. Este proceso concreta todos los esfuerzos de los realizadores, el espectador es quien finalmente analizará y evaluará la película, se hace realidad el espectáculo cinematográfico. Por consiguiente la exhibición es el proceso que consiste en proyectar una película o trabajo audiovisual en un lugar y tiempo determinado.

2.7.5.2.1.- LOS FESTIVALES

“Los festivales de cine son celebraciones de la industria cinematográfica en las que una organización o grupo de personas deciden exhibir una serie de películas en uno o varios teatros de tal manera que se puedan dar a conocer las nuevas producciones, en la mayoría de los casos películas que aún no han conseguido distribución”. (Filmicas, 2012)

Los festivales están referidos a los concursos cinematográficos y casi inmediatamente una instancia de negocios que viene a ser una consecuencia natural de dichos festivales, las producciones, coproducciones, contratos de distribución, invitaciones a otros festivales o proyectos comienza a gestarse.

Los festivales de carácter internacional y con mayor prestigio son festivales reconocidos por la FIAPF (Federación Internacional de Asociación de Productores de Cine) encargados de establecer un reglamento general con la composición del jurado y regular los principales festivales de cine.

“Cada festival tiene su audiencia e identidad propia; así tenemos a los principales festivales internacionales como: Cannes (Francia, mayo), Venecia (Italia, agosto-setiembre) y Berlín (Alemania, febrero); son catalogados como festivales de clase A. Otros festivales que han cobrado importancia en la escena mundial son: el festival de Toronto (Canadá, setiembre), Sundance (Estados Unidos, enero) , San Sebastián (España, setiembre), Shangai (China, junio), Moscú (Rusia, junio), Locarno (Suiza, agosto), Montreal (Canadá, agosto-setiembre), Mar del Plata (Argentina, noviembre), Karlovy Vary (República Checa, junio-julio), Varsovia (Polonia, octubre), Tokio (Japón, octubre), Goa (India, noviembre), Cairo (Egipto, noviembre-diciembre), Morelia (México, octubre), entre otros”-(Goldberg, 2014)

En Perú se tiene festivales nacionales e internacionales como: El Festival de Cine de Lima (agosto), Festival Internacional de Cine Lima Independiente (mayo- junio), Festival Internacional de Cortometrajes FENACO – Perú (Cusco, noviembre), Festival de Cine Peruano CINESUYU (Cusco, noviembre), Festival Internacional de Cortometrajes La Noche de Cortos (Lima, setiembre), Al Este de Lima (mayo). Terror Fest Perú (Lima, octubre), Festival Internacional de Cine de Ayacucho (diciembre), Festival Nacional de Cortometrajes Universitarios “Cortos de Vista” (Chiclayo, octubre), Festival Cinematográfica de Juliaca (noviembre), entre otros. A nivel mundial existen muchos festivales de cine que organizan en cualquier ciudad, no dependen de ninguna institución, en internet se puede buscar información sobre la existencia de estos festivales tanto de largometrajes, cortometrajes, documentales, animación, etc.

Los mejores premios de cine es el “Oscar”, otorgados por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood, el “Oso de Oro” otorgado por el Festival Internacional de Cine de Berlín y “Goya” otorgado por la Academia Española de Cine; estos premios son otorgados a las mejores producciones cinematográficas de cada año.

2.7.5.2.2.- LA EXHIBICIÓN ALTERNATIVA

Las salas constituyen el mercado primario de explotación de un film, en la actualidad cabe hablar de exhibiciones mediante soportes domésticos como el DVD y el BLU-RAY o el mercado televisivo (pago por visión o canales de pago).

Si se busca la máxima difusión de los trabajos audiovisuales, el internet es una buena opción y así más gente pueda acceder a ellos; una buena estrategia es duplicar los vídeos en el máximo número de plataformas posibles que ofrecen el servicio de alojamiento de vídeos como YouTube, Blip.tv, Dailymotion, Vimeo, entre otras. Estas plataformas ofrecen ~~productos audiovisuales online cuyas características de calidad de video y audio son impresionantes~~; con ello las posibilidades de exhibición se van moviendo a través de la web mediante los canales de las redes sociales, así mismo otra alternativa para exhibir son los centros culturales como cineclubs que son asociaciones cuyo trabajo es realizar la difusión alternativa y participativa de la cultura cinematográfica; organiza la proyección y realiza comentarios de determinadas películas.

En Cusco se tiene a la Red de Microcines del Grupo Chaski conformada por: Cinemarka, Kushka, Legaña de Perro y Riqchari, que en su conjunto trabajan en el campo de la producción y difusión audiovisual orientada al fortalecimiento de valores sociales y culturales desde la comunidad. (Grupo Chaski: Comunicación Audiovisual, 2014) Otros cineclubs tenemos el ICPNAC (Instituto Cultural Peruano Norteamericano - Cusco) y la Alianza Francesa de Cusco, el auditorio del convento de Santo Domingo - Qoricancha, entre otros que son espacios de exhibición alternativa



CAPÍTULO III

TRABAJO DE CAMPO

3.1.- DIAGNÓSTICO

Según el documento del plan curricular 2006 de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, dentro de sus objetivos generales de la carrera profesional, estipula:

“Formar integralmente a los futuros profesionales con bases científicas, humanísticas y tecnológicas, acordes a las exigencias del desarrollo mundial y nacional, y respondan satisfactoriamente ante el mercado ocupacional”.

Además, dentro del perfil profesional ideal del egresado, hace hincapié en tres puntos importantes relacionados al audiovisual:

- *El profesional egresado de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación posee una formación humanística, científica y técnica que le permite comprender, explicar y coadyuvar los procesos comunicativos para el fortalecimiento de las características socio culturales del país y su entorno regional.*
- *Planifica, dirige y evalúa la producción de productos comunicativos para medios impresos y audiovisuales, con una perspectiva creativa, estética y tecnológica; domina estructuras narrativas y lenguajes gráficos y audiovisuales.*
- *Efectúa la producción, dirección y realización de programas de radio, televisión, video, cine y de productos comunicativos gráficos.*

Así mismo las asignaturas relacionadas a audiovisuales (Lenguaje de los medios, Géneros y formatos en televisión, Producción y realización en televisión, Semiótica de la comunicación audiovisual, Taller de creatividad audiovisual, Postproducción audiovisual, Taller de locución para medios audiovisuales y Prácticas pre profesionales en medios), todas ellas del plan curricular 2006 hasta hoy vigente, tienen por finalidad aplicar conocimientos teóricos y prácticos en cuanto al lenguaje y la narrativa audiovisual, técnicas y herramientas fundamentales para el registro de imágenes,

sonidos, puesta en escena y postproducción audiovisual a partir de los principios cinematográficos.

Sin embargo, lo estipulado en los párrafos anteriores no se cumple de manera completa en dichos puntos por falta de especialización, capacitaciones y/o talleres audiovisuales, infraestructura adecuada y escasa o nula implementación de equipos tecnológicos para desarrollar las prácticas.

Al respecto en el “Panel Fórum Perspectivas de Desarrollo para la Facultad de Comunicación Social e Idiomas”, organizado por el Centro Federado de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación y dirigida por la Lic. Gladys Concha Flores que data de 1995, plantearon un nuevo modelo de facultad académica, pensado en la dinámica de los procesos sociales presentes en el conjunto de prácticas académicas, que hasta hoy no se ha puesto en práctica. Dicho paradigma de Facultad planteó las siguientes reformas:

A- EN EL CAMPO ACADÉMICO

- Diagnóstico de la problemática en:
 - a) La formación académica profesional de los estudiantes de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación.
 - b) En la administración de la curricula de estudios.
 - c) En la administración del silabo.
- Acelerar la aprobación de la curricula de estudios de la carrera profesional para su acreditación.
- Organizar seminarios y talleres sobre elaboración de sílabos y evaluación académica de estudiantes en coordinación con la Oficina de Capacitación y Evaluación Académica (OCEA).
- Establecer el programa de capacitación para los docentes de la Facultad como parte de la implementación de la curricula reestructurada.
- Firmar convenios de intercambio de profesores con las siguientes universidades:
 - a) Con la Universidad de Lima: en el área de comunicación.

- b) Con el CETUC de la Pontificia Universidad Católica: para la producción de radio y televisión.
- c) Con la Facultad de Periodismo de la Universidad de La Habana, Cuba: en el área de periodismo y *La Escuela Internacional de Cine y TV San Antonio de los Baños – Cuba (EICTV), para la capacitación de los estudiantes (pasantías)*
- d) Con la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid: en el área de investigación de la comunicación.
- e) Con la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Javeriana de Santa Fe de Bogotá: en el área de ~~Relaciones Públicas, Marketing y Publicidad.~~

B- EN EL CAMPO ADMINISTRATIVO

- Modernizar y equipar el aparato administrativo.
- Generar recursos propios para el auto sostenimiento de la Facultad frente a la insuficiente asignación presupuestal, creando centros de producción y unidades de servicio, como:
 - a) El centro de Marketing y Publicidad.
 - b) La agencia de opinión pública.
 - c) El centro de publicaciones.
- A nivel de unidades de servicio:
 - a) Televisión educativa – UNSAAC con una sostenibilidad en publicidad comercial. Grabación de videos para las diferentes facultades de la Universidad que así lo requieran y otros productos.
 - b) Radio Universidad – UNSAAC
Producción de programas radiofónicos para las facultades de la UNSAAC que así lo demanden.

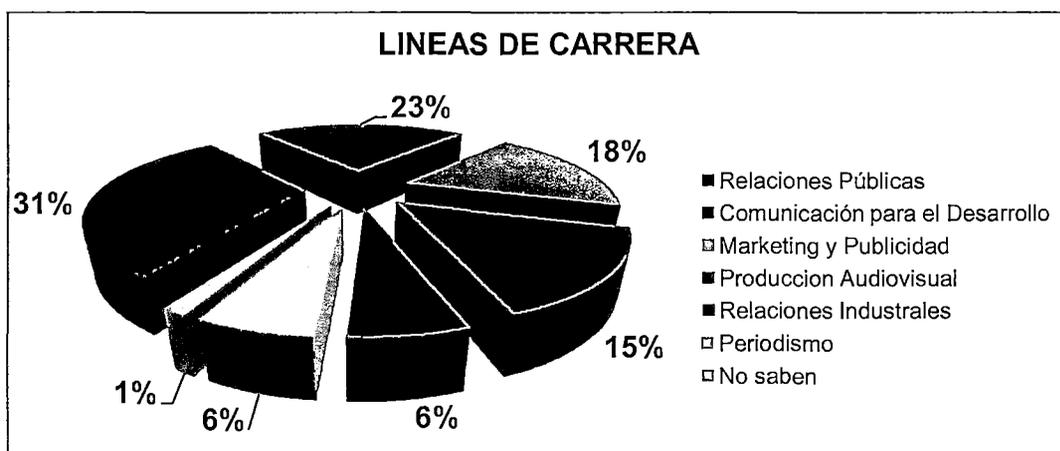
Por otro lado en 1995, el ex catedrático Félix Ortiz del Castillo, decano de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas, menciona que en la Facultad de Comunicación no existen especialidades si no se pone énfasis en las líneas de carrera. (González, 1995) Lo dicho por el ex decano queda hasta hoy vigente.

Al respecto se realizó una encuesta a 150 alumnos de distintos semestres de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco para diagnosticar la situación de la producción audiovisual y se tuvo el siguiente análisis:

**1.- Egresando de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas
¿En qué te gustaría especializarte?**

LINEAS DE CARRERA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Relaciones Públicas	46	31%
Comunicación para el Desarrollo	34	23%
Marketing y Publicidad	27	18%
Producción Audiovisual	23	15%
Relaciones Industriales	9	6%
Periodismo	9	6%
No sabe	2	1%
TOTAL	150	100%

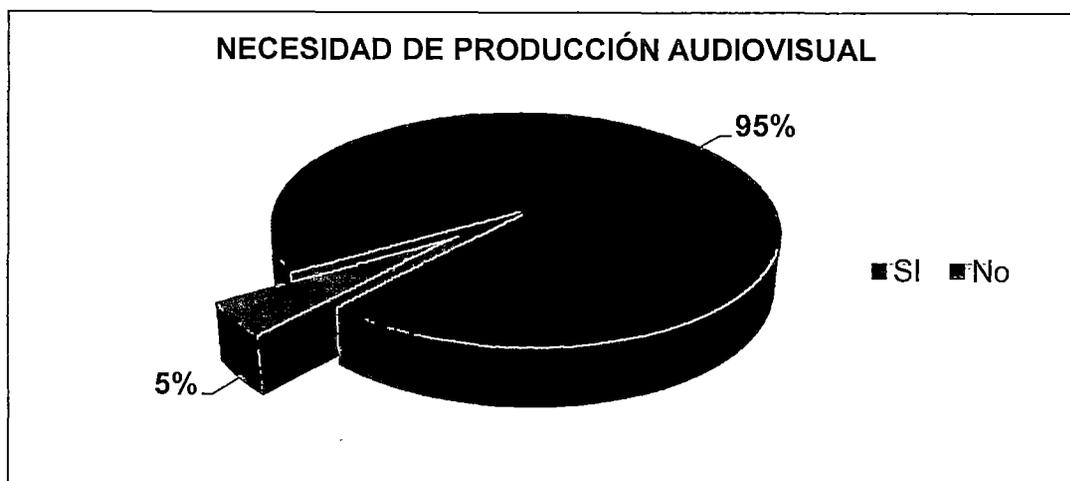
Fuente: los investigadores



Al respecto en párrafos anteriores mencionamos que la Facultad de Comunicación no tiene las especialidades más bien son líneas de carrera que se va poniendo énfasis de acuerdo al plan de estudios. Como vemos en las estadísticas, el 15% de los estudiantes piensa dedicarse al ámbito audiovisual, pero cabe resaltar que el trabajo audiovisual se vincula con las distintas áreas de la comunicación; así mostramos el siguiente gráfico.

2.- ¿Crees que la especialidad que escogiste necesita de la producción audiovisual?

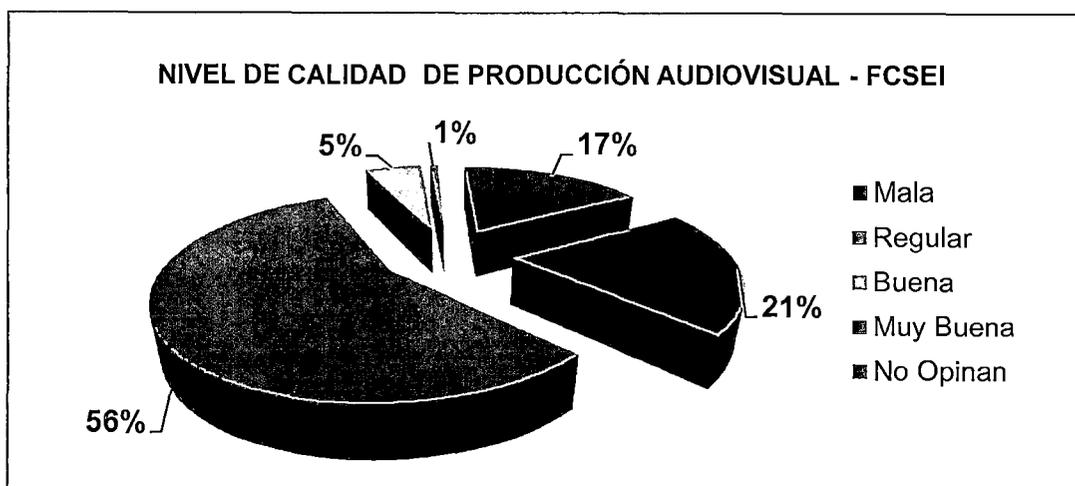
NECESIDAD	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	143	95%
NO	7	5%
TOTAL	150	100%
Fuente: los investigadores		



Como vemos en el gráfico, el 95% de los estudiantes necesitan de la producción audiovisual para vincular con las áreas de la comunicación (Relaciones Públicas, Comunicación para el Desarrollo, Marketing y Publicidad, Periodismo, entre otras.), y así brindar la calidad y el profesionalismo que el mercado requiere. Ahora, ingresando al nivel de calidad de la producción audiovisual en la Facultad de Comunicación los encuestados manifestaron lo siguiente:

3.- ¿Cómo calificarías la producción audiovisual en la Facultad de Comunicación Social e Idiomas?

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mala	31	21%
Regular	84	56%
Buena	8	5%
Muy buena	1	1%
No opinan	26	17%
TOTAL	150	100%
Fuente: los investigadores		

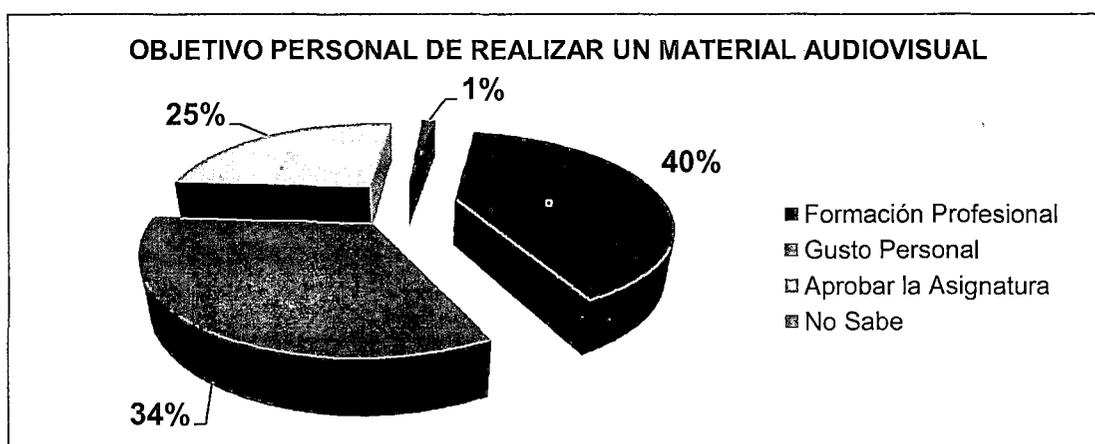


En el gráfico vemos que el 56% califica la calidad de producción audiovisual en la Facultad como regular y el 21% como mala, lo que significa que la enseñanza tanto teórica y práctica no va de la mano y mucho menos responde al desarrollo de la tecnología.

4.- Cuando realizas un material audiovisual para una determinada asignatura lo haces para:

OBJETIVO PERSONAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Formación profesional	60	40%
Gusto personal	50	34%
Aprobar la asignatura	38	25%
No sabe	2	1%
TOTAL	150	100%

Fuente: los investigadores

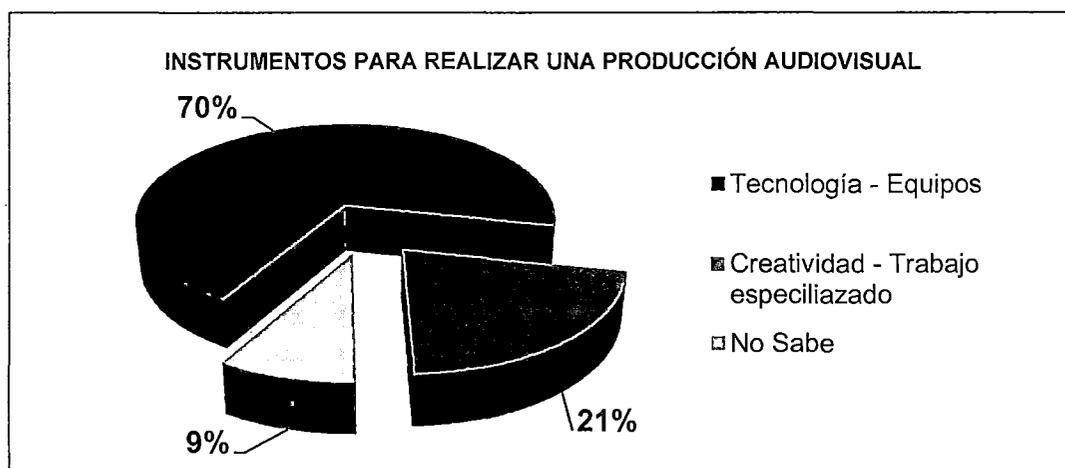


Un 40% de los encuestados realiza cualquier material audiovisual como parte de su formación profesional, pero un 34 % realiza por gusto personal ya que lo toman como hobby (ocupación o pasatiempo) y un 25% solo realiza para aprobar la asignatura. Esto implica que no se sienten motivados con la enseñanza en temas audiovisuales.

5.- Desde tu punto de vista ¿Qué instrumentos se requieren para realizar una producción audiovisual de calidad?

INSTRUMENTOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Tecnología – Equipos	105	70%
Creatividad – Trabajo especializado	32	21%
No sabe	13	9%
TOTAL	150	100%

Fuente: los investigadores



En este último gráfico, el 70% menciona que se requiere de instrumentos tecnológicos y equipamientos para poder realizar una buena producción audiovisual; así mismo el 21% hace hincapié en la creatividad y el trabajo especializado, por consiguiente es necesario tener laboratorios bien implementados y contar con especialistas en áreas de producción audiovisual, así mismo recurrir a la tecnología digital y estar en constante actualización.

Considerando el diagnóstico en la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación, los estudiantes requieren contar con equipos e instrumentos para el uso y la práctica en las diferentes líneas de carrera ya que debe estar acorde al adelanto de la digitalización y poder adquirir la experiencia en programas y contenidos audiovisuales.

De esta manera y viendo los resultados del análisis sobre la situación de la producción audiovisual en la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, ponemos en ejecución el Taller Intensivo de Producción Cinematográfica – Hagamos un corto, mediante módulos instructivos de formación bajo el concepto del conocimiento de la producción cinematográfica digital que permita desarrollar y aplicar un proceso de enseñanza a los alumnos participantes del taller; orientando en la práctica las áreas y etapas de la producción cinematográfica.

3.2.- EJECUCIÓN DE MÓDULOS INSTRUCTIVOS A TRAVÉS DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATográfica - HAGAMOS UN CORTO

3.2.1.- ANTES DEL TALLER

Con el análisis anterior proponemos la iniciativa de ejecutar el Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto, con el objetivo de aplicar una estrategia a través de módulos instructivos e instrumentales del cine digital, que permita desarrollar el manejo adecuado de la producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación y así dar valor a la capacidad narrativa, creativa, técnica y originalidad de un producto audiovisual.

3.2.1.1.- ORGANIZACIÓN DEL TALLER

Todo el proceso de ejecución del taller fue realizado por los investigadores Braulio Fuentes Arque y Miguel Ángel Fuentes Arque a través de la Empresa Cinematográfica Qosqo Films, conformada por un grupo de egresados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, que comparten intereses comunes en el estudio de la realización cinematográfica con el objetivo de realizar, promover y asesorar productos comunicativos como una herramienta de expresión y empoderamiento para el desarrollo de la producción audiovisual, apuesta por la realización de cortometrajes, spots publicitarios, documentales y programas televisivos.

Para la investigación se tuvo la cooperación de asesores externos del ámbito nacional y regional como: productores y realizadores de cine y televisión, quienes contribuyeron con sus ideas, consejos y sugerencias para la ejecución del taller.

3.2.1.2.- PONENTES DEL TALLER

El taller contó con una plana de ponentes de amplia experiencia, lo cual permitió un acercamiento práctico y reflexivo al cine digital y sus fases creativas de ideología, planificación, rodaje y montaje. Además, con su trabajo los ponentes ayudaron a que los participantes puedan desarrollar la creatividad de la expresión propia del cine y a través de esta mirada redescubran su entorno cercano y muy especialmente la producción cinematográfica con más claridad.

ESPECIFICACIONES	CATEGORIA
<p>REALIZACIÓN DEL GUIÓN CINEMATográfico E INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE DEL CINE</p> <p>ROSSANA DÍAZ COSTA (LIMA)</p> <p>Escritora y cineasta. Estudió Literatura en la Universidad Católica del Perú y Cine en dos escuelas de España: la Escuela de Imagen y Sonido (La Coruña) y la ECAM (Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la comunidad de Madrid), especializándose como guionista. Tiene un libro de cuentos: Los olvidados: no los de Buñuel, los míos; además es guionista, directora y productora de la película Viaje a Tombuctú, estrenada recientemente y ganadora de varios premios. Actualmente es profesora de cine, literatura y narrativa en la Universidad Católica del Perú y profesora de guion en la Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica (EPIC).</p>	 <p>DIRECTORA Y GUIONISTA DE CINE</p>
<p>JOSÉ ANTONIO PORTUGAL SPEEDIE (AREQUIPA)</p> <p>Cineasta peruano. Dictó cursos de historia del cine en la academia Kinok y fue crítico de cine en los diarios el correo de Arequipa; su experiencia en el cine lo llevó a ver el mundo andino logrando captar expresiones inimaginables y obtener premios y distinciones representando al Perú en festivales de cine en Brasil, Panamá, México, Alemania, Cuba y Suiza. Ejerció la docencia de su especialidad en diversas universidades e instituciones del país, es fundador del taller de producción de cine digital - Amaru videns, de carácter itinerante e independiente. En varias oportunidades ha sido jurado del concurso de proyectos de obras de largometrajes de ficción y documental convocado por CONACINE, hoy DAFO.</p>	 <p>CINEASTA PERUANO</p>

ESPECIFICACIONES	CATEGORIA
PREPRODUCCIÓN	
<p>RICHARD ARIAS DURAND (PUNO)</p> <p>Productor audiovisual. Egresado de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno (UNAP), con Post Grado en Comunicación Interactiva con Mención en Comunicación Audiovisual en la Universidad Nacional Federico Villareal de Lima (UNFV). Estudió en la Escuela de Cine de Lima y desde hace 10 diez años produce programas de TV como Reportaje al Perú en el canal del Estado, entre otros. Dirigió cortometrajes y actualmente produce el programa gastronómico - Ruta Gourmet.</p>	 <p>PRODUCTOR AUDIOVISUAL</p>

ESPECIFICACIONES	CATEGORIA
PRODUCCIÓN	
<p>CARLOS ENRIQUE WILSON PIZARRO (CUSCO)</p> <p>Director y realizador de cine y televisión. Estudió en el Instituto Charles Chaplin (Lima), es productor de Wilson Filmmakers Studio cumpliendo más de 13 años en el mercado audiovisual, logrando un crecimiento intelectual y tecnológico basado en las necesidades. Wilson ha logrado realizar proyectos y trabajos con equipos de producción nacional e internacional, trabajó como director de fotografía y director de actores, además realiza estudios de mercado para proyectos de comunicación y medios digitales. Actualmente realizó el proyecto cinematográfico La Cita (2014), cortometraje que va representando a nivel internacional.</p>	 <p>DIRECTOR Y REALIZADOR DE CINE Y TELEVISIÓN</p>
<p>ÁNGEL ROMERO PACHECO (CUSCO)</p> <p>Realizador, director y productor audiovisual cusqueño, trabajó en diversas producciones cinematográficas para empresas locales, nacionales e internacionales en todos sus géneros (documental, ficción, largometrajes y cortometrajes). Sus trabajos son de corte documental en los cuales recoge importantes manifestaciones de nuestra cultura andina y del patrimonio vivo inmaterial plasmando en sus películas, los cuales le han permitido ganar diferentes premios internacionales. Ángel Romero se desempeña como Sonidista cinematográfico, que es una de sus especialidades del cine, otro detalle importante que hay que destacar es su desempeño como sonidista en la película Ana de los Ángeles del director arequipeño Miguel Barreda.</p>	 <p>PRODUCTOR Y SONIDISTA AUDIOVISUAL</p>

ESPECIFICACIONES	CATEGORIA
<p>POSTPRODUCCIÓN DE AUDIO Y VIDEO</p> <p>HENRHY ERNESTO BORDA CARRASCO (CUSCO)</p> <p>Director de Aboro Comunicaciones, con estudios en la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco y participante en la realización de cine documental en el Foro Iberoamericano de Estudios Cinematográficos; desde el 2010 realiza trabajos audiovisuales para diversas instituciones entre ellas PREDES, PACC, WORLD VISION, entre otros. En el 2013 realizó dos cortometrajes independientes "Herencia" y "Entre Latas y Madres" este último consiguió un premio en el FENACO que se llevó a cabo ese mismo año.</p>	 <p>REALIZADOR AUDIOVISUAL</p>
<p>OMAR VARGAS LAUCATA (CUSCO)</p> <p>Egresado del Conservatorio Nacional de Música (Lima), ejerció la docencia en la Escuela Nacional de Folclore José María Arguedas (Lima), Universidad Micaela Bastidas (Apurímac) e Instituto Superior de Música Leandro Alviña (Cusco), como intérprete de la guitarra le permite tener una variada producción discográfica. En la actualidad elabora diseños sonoros en la cual integra elementos de músicas locales y electrónica aplicados a museos y otros proyectos artísticos, es investigador y co-director musical del proyecto Quipucamayoc - nuevos medios de comunicación entre dos comunidades (Cusco y Buenos Aires). participó como becario en el Taller Internacional de Composición Musical para Cine organizado por DAFO.</p>	 <p>COMPOSITOR Y DISEÑADOR SONORO</p>

ESPECIFICACIONES	CATEGORIA
<p>DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN</p> <p>CÉSAR ALBERTO VENERO TORRES (CUSCO).</p> <p>Comunicador social, exhibidor y realizador audiovisual radicado en Cusco. Egresado de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad de San Antonio Abad del Cusco. Se ha desempeñado en el periodismo cultural en medios escritos y páginas web locales. Tiene experiencia de trabajo. En la exhibición audiovisual lleva más de 11 años de trabajo; ha conformado los equipos de organización del Festival Internacional de Cortometrajes (FENACO), Festival del Cine Peruano (Cinesuyu Cusco), Muestra de documental peruano (Documenta Perú), la Red de Cineclubes del Cusco (Qosqometraje), entre otros. Actualmente dirige su propia productora audiovisual Alavistaserá Films y se dedica a la gestión cultural independiente.</p>	 <p>PRODUCTOR Y EXHIBIDOR AUDIOVISUAL</p>

3.2.1.3.- ALIANZAS ESTRATÉGICAS EN EL TALLER

A fin de hacer factible la ejecución del taller se realizó una alianza estratégica de la siguiente manera:

- **Coproductores:** Rossana Díaz Costa (directora y guionista), José Antonio Portugal Speedie (cineasta peruano), Making Off, Wilson Filmmakers Studio, Asociación Cultural Educativa Parnaso - Comunicación para el Desarrollo, Aboro Comunicaciones y Alavistaserá Films.
- **Apoyo:** Centro Federado de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas y Radio Universidad.
- **Auspiciadores:** La Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco y la Dirección Desconcentrada de Cultura de Cusco (ambos con el auspicio nominal), La Asociación de Comunicadores Sociales - Calandria, El Proyecto Sipaswayna de la Asociación Pukllasunchis, La agencia de viaje Inca Trail Reservations y Hotel Choquequiraw Inn.

3.2.1.4.- PUBLICIDAD DEL TALLER

El objetivo primordial fue crear expectativas en nuestro público objetivo (alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco), para ello se desarrolló la respectiva publicidad, diseñando e imprimiendo los afiches, volantes y banners con toda la información necesaria del taller, así mismo se diseñó la carpeta y los certificados. Todos estos recursos se difundieron en la misma Facultad de Comunicación y a través de las redes sociales como el Facebook. *Véase el anexo 5*

3.2.1.5.- PREINSCRIPCIÓN E INSCRIPCIÓN PARA EL TALLER

Como indica en el diseño de investigación se tuvo una población de 463 alumnos matriculados en el semestre 2014 – II de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas (Fuente: Centro de Cómputo – UNSAAC), como resultado de la publicidad respectiva del taller se preinscribieron 54 alumnos interesados y por metodología de enseñanza establecido por los

ponentes se aceptaron la inscripción a 30 alumnos que se les denominó participantes.

Los 30 participantes a los cuales denominamos grupo experimental se sometieron a la ficha de inscripción y carta de compromiso para poder tener los beneficios del taller como ejecutar los cortometrajes con especialistas en las distintas áreas del cine y obtener los certificados. ***Véase el anexo 6 -7 -9***

Así mismo tuvimos 30 alumnos de la misma carrera profesional de Ciencias de la Comunicación a los cuales les denominamos grupo control quienes no participaron en el taller.

3.2.1.6.- COORDINACIÓN CON LOS PONENTES Y PARTICIPANTES

Dos semanas antes del inicio del taller se realizó las coordinaciones respectivas tanto con los ponentes como los participantes, se establecieron a través de un calendario los objetivos, los beneficios, los temarios, las fechas y los horarios del taller. También para facilitar el proceso se realizó la conformación de 3 grupos, cada uno de ellos con 10 participantes, así mismo se pidió por grupo tener una idea y una carta de intención respecto al cortometraje que realice ya que la especialista y ponente en realización de guión seleccionaría los 2 mejores guiones y en base a ellos trabajar los cortometrajes. ***Véase el anexo 8***

3.2.2.- DURANTE EL TALLER

El taller inició el 05 de setiembre y concluyó el 04 de octubre de 2014 en las instalaciones del salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas y en las instalaciones del proyecto Sipaswayna de la Asociación Pukllasunchis, el taller se desarrolló en cuatro semanas que iban de lunes a sábado, el dictado de cada módulo fue dirigido por los especialistas desarrollándose en los aspectos teóricos y prácticos según las indicaciones del temario.

3.2.2.1.- DESARROLLO DEL PRE-TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL

Para empezar se hizo un diagnóstico, desarrollando un pre-test para saber el nivel de conocimiento del grupo experimental y del grupo control sobre la producción cinematográfica. El pre-test se aplicó a los 30 participantes tanto del grupo experimental como del grupo control el 05 de setiembre de 2014. Para su elaboración se tomó en cuenta los aspectos básicos del cine y de la producción audiovisual. *Véase el anexo 1*

A continuación se realizará una breve descripción de las respuestas dadas por los participantes, para ello se elaboró 14 ítems que agruparemos de la siguiente manera:

A. CULTURA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

1.- ¿A qué director de cine peruano conoces?

La respuesta correcta es: Ricardo Maldonado y Alberto Durant.

Grupo Experimental

- 19 participantes respondieron correctas y 11 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 15 participantes respondieron correctas y 15 participantes incorrectas.

2.- Si en una toma quisieras mostrar a tu personaje llorando y resaltando la parte psicológica ¿Qué tipo de plano utilizarías?

La respuesta correcta es: Primer plano.

Grupo Experimental

- 04 participantes respondieron correctas y 26 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 12 participantes respondieron correctas y 18 participantes incorrectas.

3.- En la siguiente figura qué tipo de planos observas:



La respuesta correcta es: Three shot, Contra plano y Plano conjunto.

Grupo Experimental

- 08 participantes respondieron correctas y 22 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 12 participantes respondieron correctas y 18 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 31 respuestas correctas y 59 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	31	34%
INCORRECTAS	59	66%
TOTAL	90	100%

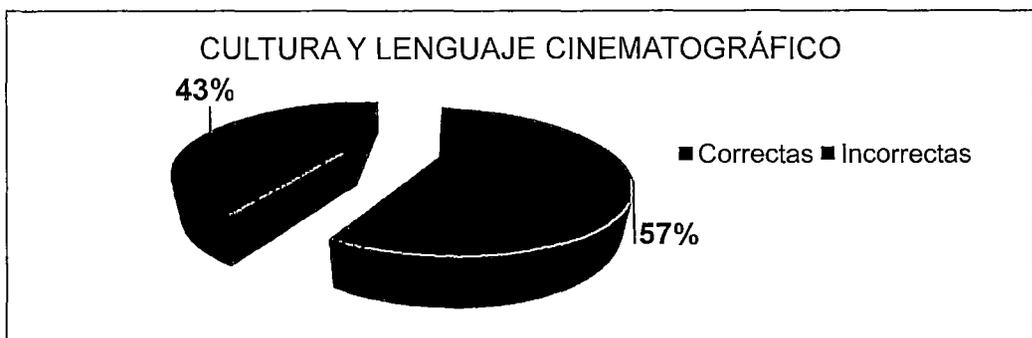
Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 39 respuestas correctas y 51 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	39	43%
INCORRECTAS	51	57%
TOTAL	90	100%

Fuente: los investigadores



B. ETAPA DE DESARROLLO

4.- Antes de producir un cortometraje ¿Cuál es lo más importante?

La respuesta correcta es: Crear una historia.

Grupo Experimental

- 21 participantes respondieron correctas y 09 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 07 participantes respondieron correctas y 23 participantes incorrectas.

5.- Para crear una historia ¿Qué es lo que tomarías en cuenta?

La respuesta correcta es: Personajes, conflictos y acciones.

Grupo Experimental

- 04 participantes respondieron correctas y 26 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 02 participantes respondieron correctas y 28 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 25 respuestas correctas y 35 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	25	42%
INCORRECTAS	35	58%
TOTAL	60	100%

Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 09 respuestas correctas y 51 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	09	15%
INCORRECTAS	51	85%
TOTAL	60	100%

Fuente: los investigadores



C. ETAPA DE PREPRODUCCIÓN

6.- ¿Qué tomarías en cuenta al realizar un plan de rodaje?

La respuesta correcta es: Ubicación de equipos, actores y fechas del rodaje.

Grupo Experimental

- 08 participantes respondieron correctas y 22 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 10 participantes respondieron correctas y 20 participantes incorrectas.

7.- Si quisieras producir un cortometraje ¿A quién encargarías que dirija una buena iluminación?

La respuesta correcta es: Al director de fotografía.

Grupo Experimental

- 04 participantes respondieron correctas y 26 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 05 participantes respondieron correctas y 25 participantes incorrectas.

8.- ¿Cómo seleccionarías a tus actores?

La respuesta correcta es: Realizo un casting y selecciono de acuerdo a las características de mi historia.

Grupo Experimental

- 25 participantes respondieron correctas y 05 participantes incorrectas.

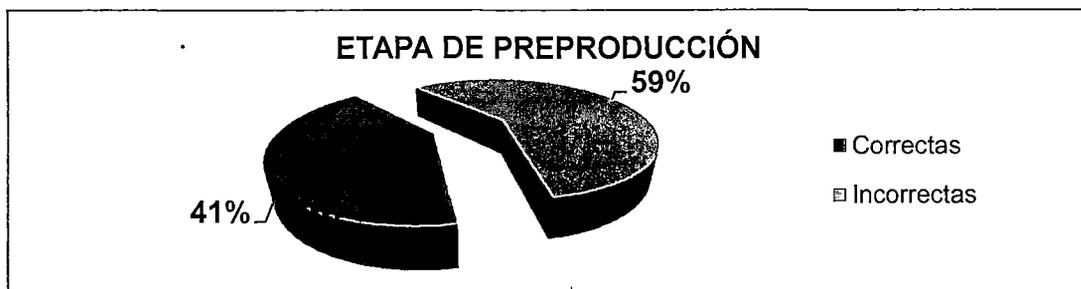
Grupo Control

- 14 participantes respondieron correctas y 16 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 37 respuestas correctas y 53 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	37	41%
INCORRECTAS	53	59%
TOTAL	90	100%

Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 29 respuestas correctas y 61 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	29	32%
INCORRECTAS	61	68%
TOTAL	90	100%

Fuente: los investigadores



D. ETAPA DE PRODUCCIÓN

9.- Al momento de producir un cortometraje ¿Cuál preferirías hacer primero?

La respuesta correcta es: Coordinar con el equipo de producción.

Grupo Experimental

- 05 participantes respondieron correctas y 25 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 06 participantes respondieron correctas y 24 participantes incorrectas.

10.- Qué función cumple el encargado del Script?

La respuesta correcta es: Mantener la continuidad durante el rodaje.

Grupo Experimental

- 10 participantes respondieron correctas y 20 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 09 participantes respondieron correctas y 21 participantes incorrectas.

11.- Supongamos que la escena a grabar en exterior está planificado para un día soleado, pero ese día está lloviendo ¿Qué harías?

La respuesta correcta es: Utilizo recursos técnicos (techo la locación y empleo iluminación) y modifico el guion, grabo con lluvia.

Grupo Experimental

- 14 participantes respondieron correctas y 16 participantes incorrectas.

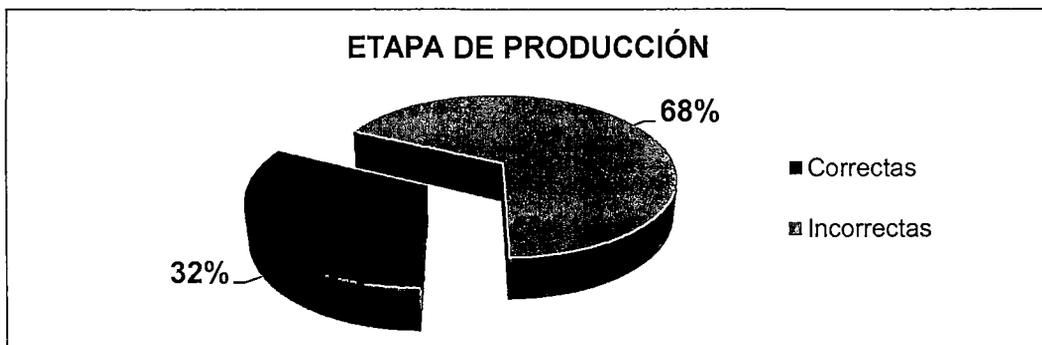
Grupo Control

- 14 participantes respondieron correctas y 16 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 29 respuestas correctas y 61 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	29	32%
INCORRECTAS	61	68%
TOTAL	90	100%

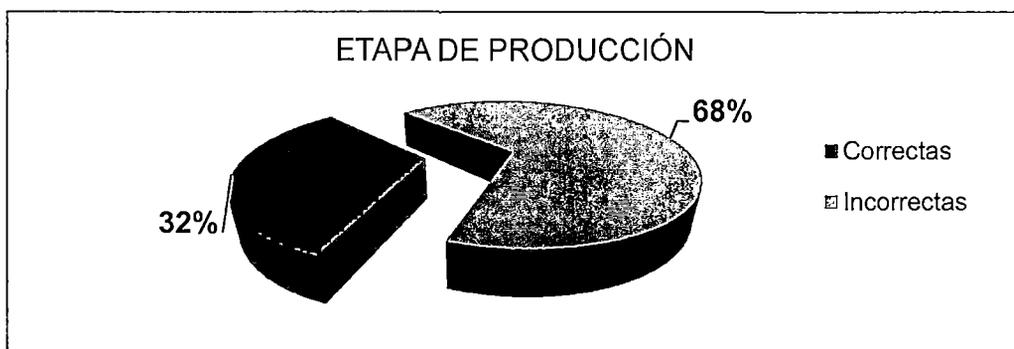
Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 29 respuestas correctas y 61 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	29	32%
INCORRECTAS	61	68%
TOTAL	90	100%

Fuente: los investigadores



E. ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN

12.- Para editar tu cortometraje ¿Qué es lo primero que harías?

La respuesta correcta es: Pautear la toma.

Grupo Experimental

- 13 participantes respondieron correctas y 17 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 08 participantes respondieron correctas y 22 participantes incorrectas.

13.- En la escena, “ Por la mañana Manuel espera a su hija en la plaza mayor de Cusco, ya es medio día y sigue esperando, y a las 4:00 pm recién se aparece con su enamorado”, ¿Qué elementos de transición de tiempo utilizarías?

La respuesta correcta es: Destello del sol y reloj.

Grupo Experimental

- 19 participantes respondieron correctas y 11 participantes incorrectas.

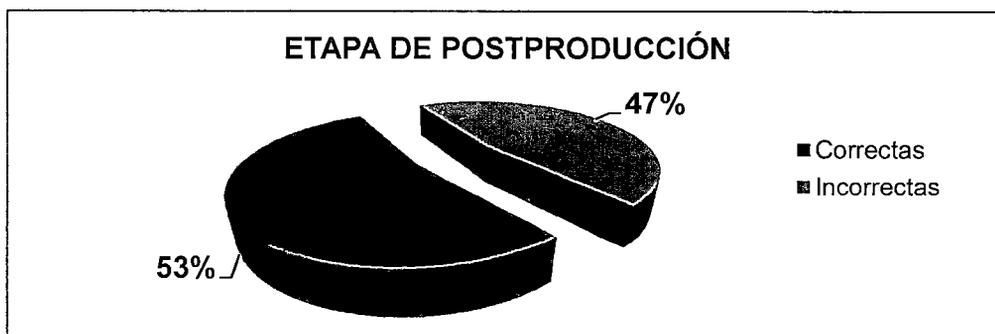
Grupo Control

- 15 participantes respondieron correctas y 15 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 32 respuestas correctas y 28 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	32	53%
INCORRECTAS	28	47%
TOTAL	60	100%

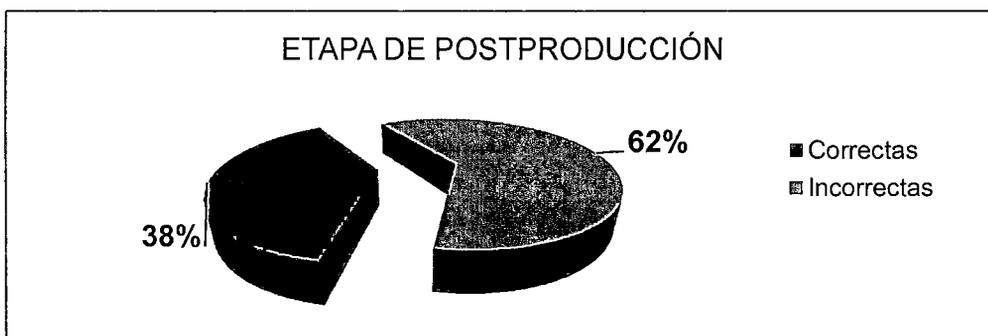
Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 23 respuestas correctas y 37 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	23	38%
INCORRECTAS	37	62%
TOTAL	60	100%

Fuente: los investigadores



Cabe resaltar que la pregunta N° 14 del pre-test será analizada y nos ayudará a confirmar la hipótesis.

14.- ¿Es necesario saber de la realización de cine para tener una buena producción audiovisual?

Grupo Experimental

- 27 participantes respondieron SI y 03 participantes NO.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	03	10%
TOTAL	30	100%

Fuente: los investigadores



Grupo Control

- 27 participantes respondieron SI y 03 participantes NO.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	03	10%
TOTAL	30	100%

Fuente: los investigadores



3.2.2.2.- DESARROLLO DE LOS MÓDULOS DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA - HAGAMOS UN CORTO

Para la ejecución del taller se desarrolló 6 módulos instructivos teóricos y prácticos durante un mes como: realización del guion cinematográfico, introducción y lenguaje del cine, preproducción, producción, postproducción, distribución y exhibición alternativa.

3.2.2.2.1.- MÓDULO 1 – REALIZACIÓN DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO

Ponente : Rossana Díaz Costa – Directora y guionista de cine.

Participantes : Alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas inscritos en el taller.

Lugar : Auditorio del Proyecto Sipaswayna de la Asociación Pukllasunchis.

Fecha : 07 de setiembre de 2014.

Hora : (8:00 a 13:00 horas) - (15:00 a 20:00 horas).

Requisitos : Idea del cortometraje y carta de intención por grupo.

Véase el anexo 10

HORAS	ACTIVIDAD / TEMARIO	PROCEDIMIENTO	RECURSOS
8:00 a 8:30	Instalación	Preparar todo el material logístico.	
8:30 a 9:00	Asistencia de los participantes	En una ficha los participantes registran su asistencia.	Ficha de asistencia y lapicero.
9:00 a 9:15	Presentación del módulo instructivo	Expositivo	
9:15 a 13:00	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un guion? El guionista como escritor. Reflexiones en torno a la escritura cinematográfica. La necesidad de contar historias. • Elementos principales de una historia: personajes, conflicto, acciones. Los actos e identificación. • Diferentes momentos de la escritura de un guion: idea, Story-line, tratamiento, escaleta, guion literario, guion técnico. • Aspectos formales de un guion. La estructura. La diferencia entre secuencia y escena. 	<p style="text-align: center;">TEÓRICO</p> <p>Se les explicó a los participantes mediante ejemplos y visualización de fragmentos de películas y fragmentos de tratamientos y guiones.</p>	<p style="text-align: center;">LOGÍSTICO</p> <p>Pizarra acrílica Plumones Ecran Mesa de ponencia Multimedia Sillas Laptop Equipo de sonido</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • El discurso y la visión del mundo detrás de todo guion. 		
15:00 a 18:30	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio y tiempo de la narración. El punto de vista. La elipsis. Etapas de la construcción dramática: tranquilidad, alteración, lucha, ajuste. La caracterización de personajes: dualidad, contradicción, huir de los estereotipos. El motivo, la intención y la meta. La intención básica y las subintenciones. • Estructura vs. emociones al momento de escribir. La manipulación de los sentimientos. • El descubrimiento de lo invisible a través de lo visible. Reflexiones finales: la realidad como lugar donde está el milagro y el misterio. 		
18:30 a 19:30	Reunión por grupo con la ponente	Conversación y sugerencias sobre las ideas y cartas de intención de los cortometrajes	Sillas
19:30 a 20:00	Culminación del módulo instructivo	Expositivo	
Elaboración propia			

3.2.2.2.2.- MÓDULO 2 – INTRODUCCIÓN Y LENGUAJE DEL CINE

Ponente : José Antonio Portugal Speedie – Cineasta peruano.

Participantes : Alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas inscritos en el taller.

Lugar : Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas y auditorio del Proyecto Sipaswayna de la Asociación Pukllasunchis.

Fecha : del 08 al 13 de setiembre de 2014 (primera semana).

Hora : (18:00 a 20:30 horas).

HORAS	ACTIVIDAD / TEMARIO	PROCEDIMIENTO	RECURSOS
18:00 a 18:20	Instalación	Preparar todo el material logístico.	
18:20 a 18:30	Asistencia de los participantes	En una ficha los participantes registran su asistencia.	Ficha de asistencia y lapicero.
18:30 a 20:30	LUNES A VIERNES Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas	TEÓRICO	LOGÍSTICO
	<ul style="list-style-type: none"> • El cine: concepto, características, el medio cinematográfico documental y ficción. El cine como expresión (arte e industria). • Lenguaje cinematográfico (el encuadre, la escena, la secuencia, la composición, los planos y sus tipos, angulación de la cámara, movimiento de la cámara, la continuidad visual, el raccord, ejes de acción, puesta en escena, tiempo y espacio, articulación cinematográfica, montaje, colorización, texturas, ópticas, sonido, música, efectos, etc. • Espacio y tiempo: concepto de ritmo en el cine, interacción entre el relato y el tiempo construido. 	<p>Se les explicó a los participantes mediante ejemplos y visualización de películas.</p> <p style="text-align: center;">PRÁCTICO</p> <p>Ejecución asesorada del lenguaje cinematográfico a través de la utilización de la cámara de video, Luego visualizado y analizado por los participantes.</p>	Pizarra acrílica Plumones Ecran Multimedia Sillas Laptop Equipo de sonido Cámara de video Tripode
	SÁBADO Auditorio del Proyecto Sipaswayna		
	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio y tiempo: concepto de ritmo en el cine, interacción entre el relato y el tiempo construido. 		
Elaboración propia			

3.2.2.2.3.- MÓDULO 3 – PREPRODUCCIÓN

Ponente : Richard Arias Durand – Productor audiovisual.

Participantes : Alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas
Inscritos en el taller.

Lugar : Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas.

Fecha : del 15 al 20 de setiembre de 2014 (segunda semana).

Hora : (18:00 a 20:30 horas).

HORAS	ACTIVIDAD / TEMARIO	PROCEDIMIENTO	RECURSOS
18:00 a 18:20	Instalación	Preparar todo el material logístico.	
18:20 a 18:30	Asistencia de los participantes	En una ficha los participantes registran su asistencia.	Ficha de asistencia y lapicero.
18:30 a 20:30	<p>LUNES A SÁBADO Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desglose de producción (roles y funciones). • Uso del guion técnico e Storyboard. • Locaciones y casting. • Preparación para el rodaje y previsiones para la postproducción y otros equipos. • Plan de rodaje, plan de tomas, permisos y contratos. • Cálculo de presupuesto. • Recomendaciones para el rodaje. 	<p>TEÓRICO Se les explicó a los participantes mediante diapositivas y ejemplos de películas.</p>	<p>LOGÍSTICO</p> <p>Pizarra acrílica Plumones Ecran Multimedia Sillas Laptop Equipo de sonido</p>
Horas extras durante la semana	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de la preproducción de los guiones seleccionados. 	<p>PRÁCTICO Elaboración asesorada del guion técnico, desglose del guion, locaciones, casting y plan de rodaje.</p>	
Elaboración propia			

3.2.2.2.4.- MÓDULO 4 – PRODUCCIÓN O RODAJE

Ponentes : Carlos Enrique Wilson Pizarro – Director y realizador de cine y tv. Y Ángel Romero Pacheco – Productor y sonidista audiovisual.

Participantes : Alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas inscritos en el taller.

Lugar : Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas.

Fecha : del 22 al 27 de setiembre de 2014 (tercera semana).

Hora : (18:00 a 20:30 horas).

HORAS	ACTIVIDAD / TEMARIO	PROCEDIMIENTO	RECURSOS	
18:00 a 18:20	Instalación	Preparar todo el material logístico.		
18:20 a 18:30	Asistencia de los participantes	En una ficha los participantes registran su asistencia.	Ficha de asistencia y lapicero.	
18:30 a 20:30	<p align="center">LUNES PONENTE: CARLOS ENRIQUE WILSON PIZARRO Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción del proceso de rodaje en un film. • El director y su equipo. • Las funciones del director de fotografía. • Puesta en escena. • La exposición (ISO) y obturador - DSLR. • La óptica, cómo y cuándo usar. • Iluminación, tipos e iluminación económica. • La tecnología en cámaras y equipos de rodaje. 	<p align="center">TEÓRICO</p> Se les explicó a los participantes mediante ejemplos y experiencias de los especialistas, también conocieron y manipularon los equipos técnicos empleados en el rodaje.	<p align="center">LOGÍSTICO</p> Pizarra acrílica Plumones Mesa de ponencia Equipos técnicos básicos para el rodaje	
18:30 a 20:30	<p align="center">MARTES PONENTE: ÁNGEL ROMERO PACHECO Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas</p> <ul style="list-style-type: none"> • El sonido directo y la relación en la producción. • El sonidista • El microfonista 			<p align="center">GRABACIÓN DE VIDEO</p> Cámara DSLR canon 7D.
Horas extras	<p align="center">MIÉRCOLES Y JUEVES En la locaciones</p> Rodaje del cortometraje del grupo A: Tu decisión, tu solución.			<p align="center">OBJETIVOS</p> Lentes 70/200 mm Lente 50 y 14 mm
Horas extras	<p align="center">VIERNES Y SÁBADO En la locaciones</p> Rodaje del cortometraje del grupo B: Olvido que te recuerdo	<p align="center">SOPORTES</p> Trípode Profesional Manfrotto - 501		
Elaboración propia		<p align="center">PRÁCTICO</p> Ejecución en el proceso del rodaje asesorado por los especialistas y realizado por los participantes del taller.	<p align="center">ILUMINACIÓN</p> Iluminación de 150 W y rebotadores externos	
			<p align="center">SONIDO</p> Sonido directo (caña de boom , boom , grabador de audio mixer TASCAN de 8 canales, cables de audio estéreo y audífonos)	

3.2.2.2.5.- MÓDULO 5 – POSTPRODUCCIÓN

Ponentes : Henry Ernesto Borda Carrasco –Realizador audiovisual. Y Omar Vargas Laucata – Compositor y diseñador sonoro.

Participantes : Alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas inscritos en el taller.

Lugar : Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas y auditorio del Proyecto Sipaswayna de la Asociación Pukllasunchis.

Fecha : del 29 de setiembre al 04 de octubre de 2014 (4° semana).

Hora : (18:00 a 20:30 horas).

HORAS	ACTIVIDAD / TEMARIO	PROCEDIMIENTO	RECURSOS
18:00 a 18:20	Instalación	Preparar todo el material logístico.	
18:20 a 18:30	Asistencia de los participantes	En una ficha los participantes registran su asistencia.	Ficha de asistencia y lapicero.
18:30 a 20:30	<p align="center">LUNES PONENTE: HENRHY E. BORDA CARRASCO Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principios para elegir el material audiovisual. • Gramática de la edición o montaje: el ritmo, la elipsis, el contraste, la continuidad. • El trabajo con el editor de imagen: el visionado, el pauteo con la hoja de script, ensamblaje de la edición, cortes, fundidos, mezcla, cortinillas y superposiciones. • Corrección de color. 	<p align="center">TEÓRICO</p> <p>Se les explicó a los participantes mediante ejemplos, diapositivas, visualización de fragmentos de películas y experiencias de los especialistas.</p> <p align="center">PRÁCTICO</p> <p>Ejecución en el proceso de postproducción y postproducción de sonido asesorado por los especialistas y realizado por los participantes del taller.</p>	<p align="center">LOGÍSTICO</p> <p>Pizarra acrílica Plumones Ecran Multimedia Sillas Laptop Equipo de sonido</p>
	<p align="center">MARTES PONENTE: OMAR VARGAS LAUCATA Salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización del diseño sonoro. • Doblaje, musicalización y grabación del Foley. 		
Horas extras	<p align="center">MIÉRCOLES Y JUEVES En la isla de edición</p>		<p align="center">ISLA DE EDICIÓN DE VIDEO</p> <p>2 Procesadores de PC/Intel Core i7, plataforma software de edición Adobe Premiere Pro CS5, monitores de video de 22" y parlantes de audio.</p>
	<p align="center">Postproducción de los cortometrajes</p>		

	Grupo A: Tu decisión, tu solución Grupo B: Olvido que te recuerdo		ESTUDIO DE SONIDO Procesador de PC, software de edición para audio Nuendo, sala de estudio y micrófonos de voz.
Horas extras	VIERNES Y SÁBADO En el estudio de sonido		
	Post producción de sonidos de los cortometrajes Grupo A: Tu decisión, tu solución Grupo B: Olvido que te recuerdo		
Elaboración propia			

3.2.2.2.6.- MÓDULO 6 – DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

Ponentes : Cesar Alberto Venero Torres – Productor y exhibidor audiovisual

Participantes : Alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas inscritos en el taller.

Lugar : Auditorio del Proyecto Sipaswayna de la Asociación Pukllasunchis.

Fecha : 23 de octubre de 2014.

Hora : (18:00 a 20:30 horas).

HORAS	ACTIVIDAD / TEMARIO	PROCEDIMIENTO	RECURSOS
18:00 a 18:20	Instalación	Preparar todo el material logístico.	
18:20 a 18:30	Asistencia de los participantes	En una ficha los participantes registran su asistencia.	Ficha de asistencia y lapicero.
18:30 a 20:30	<p>JUEVES PONENTE: CESAR ALBERTO VENERO TORRES Auditorio del Proyecto Sipaswayna de la Asociación Pukllasunchis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formas de distribución. • Distribución en la web (Vimeo, YouTube, Dailymotion, etc.) • La forma de pagar con el tema de los sound track en una película. • Distribución en festivales internacionales, nacionales y regionales. • Proceso de poder exhibir de manera alternativa (cineclubs). 	<p>TEÓRICO</p> <p>Se les explicó a los participantes mediante ejemplos, diapositivas, visualización de películas y experiencias del especialista.</p>	<p>LOGÍSTICO</p> <p>Pizarra acrílica Plumones Ecran Multimedia Sillas Laptop Equipo de sonido</p>
Elaboración propia			

3.2.2.3.- LIMITACIONES DEL TALLER

Durante todo el proceso de ejecución del taller se tuvo las siguientes limitaciones:

1. Falta de coordinación y gestión de parte de las oficinas y áreas académicas encargadas para la ejecución del taller como:
 - Autorización de utilizar algunos equipos de grabación de video del canal 15 UNSAAC Televisión para las prácticas en las 2 primeras semanas del taller.
 - Autorización oportuna del uso del salón de grados para el desarrollo del taller.
 - ~~Autorización y permiso del supervisor general de los agentes de seguridad de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco ya que algunas sesiones del taller se realizó hasta las 21:30 horas.~~
2. Incompatibilidad en cuanto a las facilidades correspondientes a los participantes para asistir al taller por parte de algunos docentes de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación que tuvieron cruce de horarios con el taller.
3. Impuntualidad por parte de algunos participantes del taller como consecuencia del punto anterior, generando que el taller se iniciara media hora después de lo establecido.
4. Falta de responsabilidad y compromiso de algunos participantes con el desarrollo del taller, como consecuencia desertaron 05 participantes quedando solo 25 participantes hasta el proceso final del taller.

3.2.2.4.- DESARROLLO DEL POST-TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL

Después del desarrollo de las sesiones de cada módulo del taller se aplicó el post-test para el grupo experimental y grupo control.

El post-test se desarrolló el 30 de setiembre de 2014, para su elaboración se tomó en cuenta aspectos teóricos y prácticos desarrollados en el taller; cabe resaltar que para el grupo experimental se aplicó el post-test a 25 participantes ya que 05 participantes desertaron en el transcurso del taller, en cambio el grupo control no hubo contratiempos y se pudo aplicar a la totalidad de los participantes. *Véase el anexo 2*

A continuación se realizará una breve descripción de las respuestas dadas por el grupo experimental y grupo control, para ello se elaboró 14 ítems que agruparemos la misma manera del Pre-test:

A. CULTURA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

1.- A quién se le considera como el padre del cine:

La respuesta correcta es: David W. Griffith.

Grupo Experimental

- 13 participantes respondieron correctas y 12 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 10 participantes respondieron correctas y 20 participantes incorrectas.

2.- Una de las alternativas no es un recurso cinematográfico

La respuesta correcta es: Foto fija.

Grupo Experimental

- 21 participantes respondieron correctas y 04 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 08 participantes respondieron correctas y 22 participantes incorrectas.

3.- ¿Que planos son considerados de intensión expresiva?

La respuesta correcta es: Plano medio, plano busto o plano medio corto, primer plano, primerísimo primer plano y plano de detalle.

Grupo Experimental

- 21 participantes respondieron correctas y 04 participantes incorrectas.

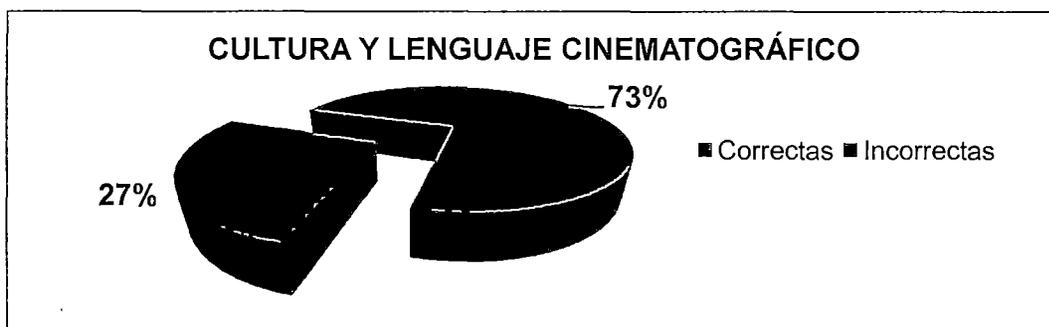
Grupo Control

- 01 participantes respondieron correctas y 29 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 55 respuestas correctas y 20 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	55	73%
INCORRECTAS	20	27%
TOTAL	75	100%

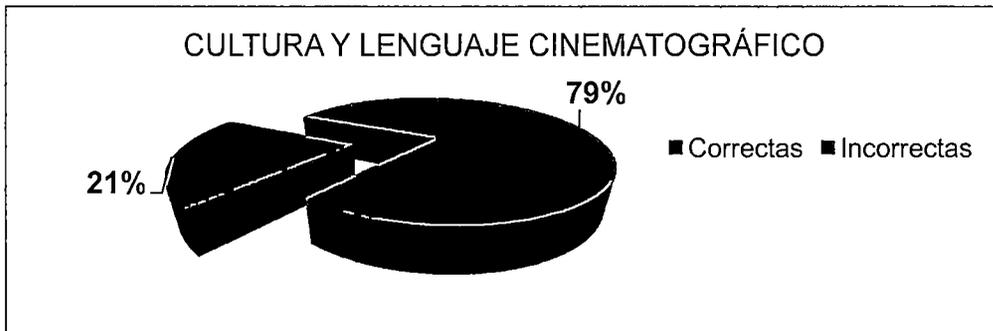
Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 19 respuestas correctas y 71 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	19	21%
INCORRECTAS	71	79%
TOTAL	90	100%

Fuente: los investigadores



B. ETAPA DE DESARROLLO

4.- ¿Cuáles son las etapas para escribir un guion?

La respuesta correcta es: Idea, storyline, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario y guion técnico.

Grupo Experimental

- 19 participantes respondieron correctas y 06 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 13 participantes respondieron correctas y 17 participantes incorrectas.

5.- Cuenta la historia de principio a fin, acciones del personaje, no hay diálogos ni secuencias y todo está tiempo presente, esto corresponde a:

La respuesta correcta es: Tratamiento.

Grupo Experimental

- 17 participantes respondieron correctas y 08 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 07 participantes respondieron correctas y 23 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 36 respuestas correctas y 14 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	36	72%
INCORRECTAS	14	28%
TOTAL	50	100%

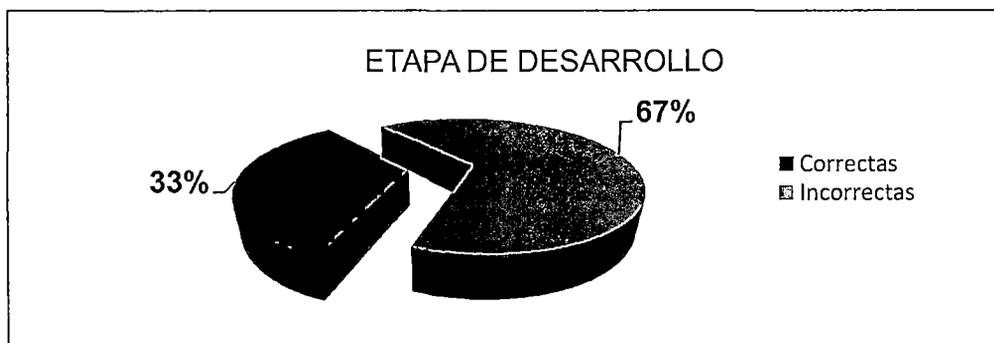
Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 20 respuestas correctas y 40 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	20	33%
INCORRECTAS	40	67%
TOTAL	60	100%

Fuente: los investigadores



C. ETAPA DE PREPRODUCCIÓN

6.- Es el representante legal de la obra, el responsable de los aspectos técnicos y de organización de una película; nos referimos La respuesta correcta es: El productor.

Grupo Experimental

- 19 participantes respondieron correctas y 06 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 15 participantes respondieron correctas y 15 participantes incorrectas.

7.- El plan de rodaje consiste en:

La respuesta correcta es: La planificación u orden del rodaje por escenarios y el orden de rodaje que propicie la proximidad temporal de las intervenciones de los intérpretes.

Grupo Experimental

- 17 participantes respondieron correctas y 08 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 06 participantes respondieron correctas y 24 participantes incorrectas.

8.- La búsqueda de locaciones de acuerdo a las necesidades del guion literario pertenece a:

La respuesta correcta es: Scouting.

Grupo Experimental

- 17 participantes respondieron correctas y 08 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 11 participantes respondieron correctas y 19 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 53 respuestas correctas y 22 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	53	71%
INCORRECTAS	22	29%
TOTAL	75	100%

Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 32 respuestas correctas y 58 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	32	36%
INCORRECTAS	58	64%
TOTAL	90	100%

Fuente: los investigadores



D. ETAPA DE PRODUCCIÓN

9.- ¿Quién se encarga de plasmar la escenografía, el vestuario, el maquillaje, la ambientación, el decorado, la creación de atmósferas de luz y en definitiva, todo lo que se ve físicamente en la película?

La respuesta correcta es: Dirección de arte.

Grupo Experimental

- 18 participantes respondieron correctas y 07 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 08 participantes respondieron correctas y 22 participantes incorrectas.

10.- ¿Que frases utiliza el director antes del rodar una película?

La respuesta correcta es: Luces, cámara, sonido, acción y corte.

Grupo Experimental

- 14 participantes respondieron correctas y 11 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 14 participantes respondieron correctas y 16 participantes incorrectas.

11.- El sonido Wild o sonido salvaje se realiza en:

La respuesta correcta es: Locaciones haciendo ademanes.

Grupo Experimental

- 19 participantes respondieron correctas y 06 participantes incorrectas.

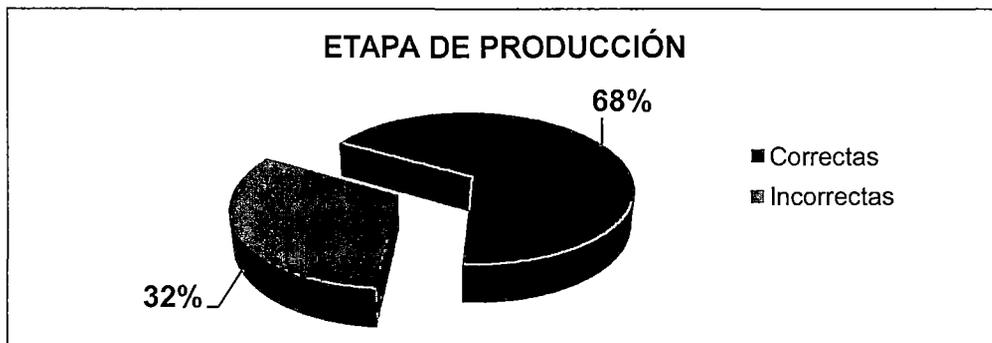
Grupo Control

- 08 participantes respondieron correctas y 22 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 51 respuestas correctas y 24 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	51	68%
INCORRECTAS	24	32%
TOTAL	75	100%

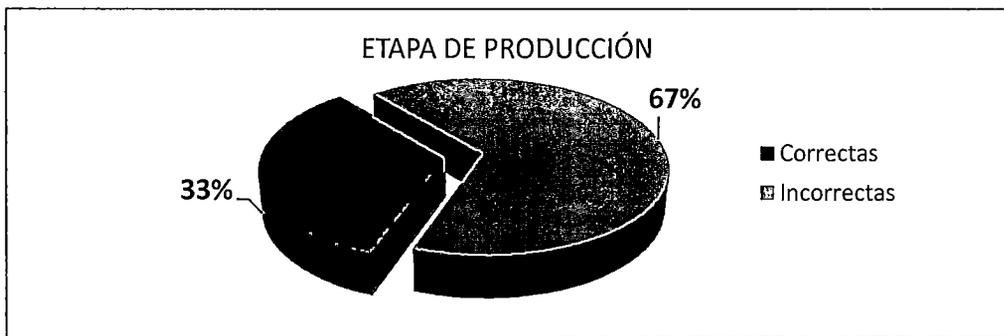
Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 30 respuestas correctas y 60 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	30	33%
INCORRECTAS	60	67%
TOTAL	90	100%

Fuente: los investigadores



E. ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN

12.- La postproducción de imagen comprende:

La respuesta correcta es: Todas las anteriores (edición, composición, tratamiento de la imagen, animación, efectos especiales, creación de gráficos y títulos).

Grupo Experimental

- 17 participantes respondieron correctas y 08 participantes incorrectas.

Grupo Control

- 08 participantes respondieron correctas y 22 participantes incorrectas.

13.- El diseño sonoro es:

La respuesta correcta es: Mezcla una serie de armados sonoros en función de transmitir sensaciones.

Grupo Experimental

- 20 participantes respondieron correctas y 05 participantes incorrectas.

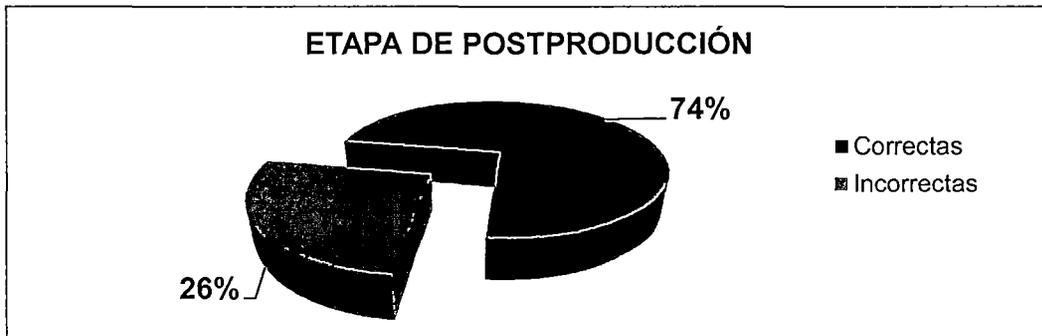
Grupo Control

- 05 participantes respondieron correctas y 25 participantes incorrectas.

Del grupo experimental se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 37 respuestas correctas y 13 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	37	74%
INCORRECTAS	13	26%
TOTAL	50	100%

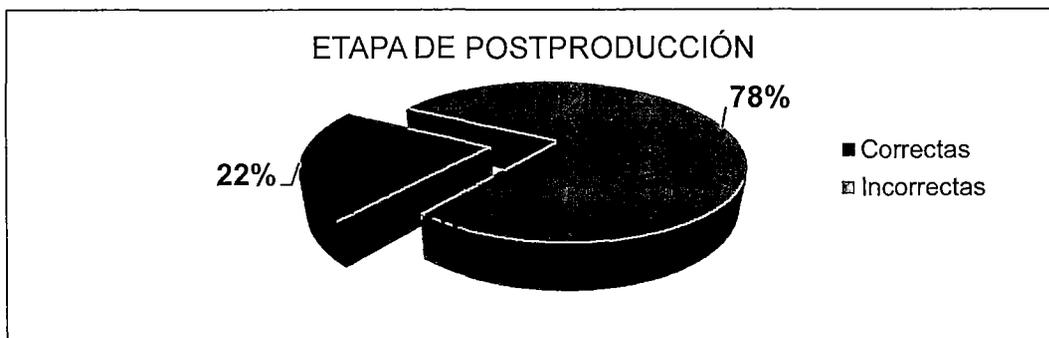
Fuente: los investigadores



Del grupo control se sumaron las respuestas correctas e incorrectas y se obtuvo un total de 13 respuestas correctas y 47 respuestas incorrectas logrando determinar el siguiente gráfico.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CORRECTAS	13	74%
INCORRECTAS	47	26%
TOTAL	60	100%

Fuente: los investigadores



Cabe resaltar que la pregunta N° 14 del Post-test será analizada y nos ayudara a confirmar la hipótesis.

14.- ¿Crees que el cine digital a través de talleres teóricos y prácticos contribuye a mejorar la producción audiovisual?

Grupo Experimental

- 25 participantes respondieron SI y 0 participantes NO.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	100%
NO	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: los investigadores



Grupo Control

- 27 participantes respondieron SI y 03 participantes NO.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	90%
NO	03	10%
TOTAL	30	100%

Fuente: los investigadores



3.2.2.5.- ANÁLISIS DEL PRE-TEST Y POST-TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL

El siguiente análisis toma en consideración las respuestas tanto del pre-test como del post-test aplicado al grupo experimental y al grupo control a continuación se realizará una breve descripción del análisis de respuestas agrupadas de la siguiente manera:

A. CULTURA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

GRUPO EXPERIMENTAL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
34%	66%	73%	27%
Fuente: por los investigadores			

GRUPO CONTROL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
43%	57%	21%	79%
Fuente: por los investigadores			

En el cuadro del grupo experimental vemos que el pre-test indica de un 100%; el 34% de respuestas son correctas y 66% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 73% de respuestas son correctas y un 27% de respuestas son incorrectas.

En el cuadro del grupo control vemos que el pre-test indica de un 100%; el 43% de respuestas son correctas y 57% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 21% de respuestas son correctas y un 79% de respuestas son incorrectas.

Por lo tanto el grupo experimental logró aumentar en un 39% el nivel de conocimiento sobre cultura y lenguaje cinematográfico tras haber realizado el taller, mientras el grupo control sin realizar el taller redujo a un 22% en respuestas incorrectas.

B. ETAPA DE DESARROLLO

GRUPO EXPERIMENTAL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
42%	58%	72%	28%
Fuente: por los investigadores			

GRUPO CONTROL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
15%	85%	33%	67%
Fuente: por los investigadores			

En el cuadro del grupo experimental vemos que el pre-test indica de un 100%; el 42% de respuestas son correctas y 58% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 72% de respuestas son correctas y un 28% de respuestas son incorrectas.

En el cuadro del grupo control vemos que el pre-test indica de un 100%; el 15% de respuestas son correctas y 85% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 33% de respuestas son correctas y un 67% de respuestas son incorrectas.

Por lo tanto el grupo experimental logró incrementar en un 30% el nivel de conocimiento en la etapa de desarrollò tras haber realizado el taller, mientras el grupo control sin realizar el taller disminuyo un 18% en respuestas incorrectas.

C. ETAPA DE PREPRODUCCIÓN

GRUPO EXPERIMENTAL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
41%	59%	71%	29%
Fuente: por los investigadores			

GRUPO CONTROL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
32%	68%	36%	64%
Fuente: por los investigadores			

En el cuadro del grupo experimental vemos que el Pre-test indica de un 100%; el 41% de respuestas son correctas y 59% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el Post-test indica de un 100%; el 71% de respuestas son correctas y un 29% de respuestas son incorrectas.

En el cuadro del grupo control vemos que el pre-test indica de un 100%; el 32% de respuestas son correctas y 68% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 36% de respuestas son correctas y un 64% de respuestas son incorrectas.

Por lo tanto el grupo experimental logró ampliar en un 30% el nivel de conocimiento en la etapa de preproducción tras haber realizado el taller, mientras el grupo control sin realizar el taller redujo a un 04% en respuestas incorrectas.

D. ETAPA DE PRODUCCIÓN

GRUPO EXPERIMENTAL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
32%	68%	68%	32%
Fuente: por los investigadores			

GRUPO CONTROL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
32%	68%	33%	67%
Fuente: por los investigadores			

En el cuadro del grupo experimental vemos que el pre-test indica de un 100%; el 32% de respuestas son correctas y 68% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 68% de respuestas son correctas y un 32% de respuestas son incorrectas.

En el cuadro del grupo control vemos que el pre-test indica de un 100%; el 32% de respuestas son correctas y 68% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 33% de respuestas son correctas y un 67% de respuestas son incorrectas.

Por lo tanto el grupo experimental logró ampliar en un 36% el nivel de conocimiento en la etapa de producción tras haber realizado el taller, mientras el grupo control sin realizar el taller redujo a un 01% en respuestas incorrectas.

E. ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN

GRUPO EXPERIMENTAL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
53%	47%	74%	26%
Fuente: por los investigadores			

GRUPO CONTROL			
PRE-TEST		POST-TEST	
Respuestas al 100%		Respuestas al 100%	
Correctas	Incorrectas	Correctas	Incorrectas
38%	62%	22%	78%
Fuente: por los investigadores			

En el cuadro del grupo experimental vemos que el pre-test indica de un 100%; el 53% de respuestas son correctas y 47% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 74% de respuestas son correctas y un 26% de respuestas son incorrectas.

En el cuadro del grupo control vemos que el pre-test indica de un 100%; el 38% de respuestas son correctas y 62% de respuestas son incorrectas; del mismo modo en el post-test indica de un 100%; el 22% de respuestas son correctas y un 78% de respuestas son incorrectas.

Por lo tanto el grupo experimental logró ampliar en un 21% el nivel de conocimiento en la etapa de postproducción tras haber realizado el taller, mientras el grupo control sin realizar el taller incrementó un 16% en respuestas incorrectas.

Consideraciones a tomar en cuenta:

- La pregunta N° 14 del pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control corresponden ser analizadas por separado ya que nos ayudarán a confirmar la hipótesis del estudio.
- Cabe resaltar que hablar sobre cine data de más de 100 años desde su aparición y aplicar su realización requiere de mucho estudio y práctica como escritura de guion, preparación, planificación, realización, postproducción (hasta ahí se convierte la historia en una narrativa audiovisual), finalmente con la distribución y exhibición, el film logra que miles de espectadores la vean; sin embargo el taller ofreció a sus participantes los conocimientos básicos de cualquier producción cinematográfica.
- Como complemento se puso a prueba la capacidad de trabajar en grupo y como resultado cada participante asumió distintos roles en las distintas áreas de la producción cinematográfica. **Véase el anexo 20**

3.2.3.- DESPUÉS DEL TALLER

El taller concluyó el 04 de octubre de 2014, sin embargo la postproducción de sonido se extendió unos días más debido a la complejidad del diseño sonoro, también el módulo de distribución y exhibición se desarrolló el 23 de octubre de 2014 y para finalizar el 25 de octubre de 2014 se realizó la clausura del taller con la entrega de certificados.

3.2.3.1.- RESULTADOS DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA - HAGAMOS UN CORTO

La siguiente información toma en cuenta los aspectos prácticos de cada módulo instructivo como resultado, así mismo los participantes (grupo experimental) fueron asesorados por los especialistas encargados a continuación se realizará una breve descripción de los resultados obtenidos por cada grupo.

A. MÓDULO 1 - REALIZACIÓN DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO

Como resultado del primer módulo se obtuvieron los tratamientos y guiones de los cortometrajes de cada grupo. **Véase el anexo 11 - 12**

Cabe resaltar que la teoría del primer módulo se realizó el día 07 de setiembre de 2014 y la práctica durante la primera semana del taller, los 3 grupos elaboraron los tratamientos y posteriormente los guiones de sus cortometrajes. Se tuvo entrevistas con la ponente vía online para presentar los tratamientos y guiones por grupo y ser corregidos, así se obtuvo los 2 mejores guiones del taller; en su segunda versión de escritura según el criterio de la especialista.

Los 2 guiones que fueron seleccionados por la especialista para ejecutar los cortometrajes y poder realizar su proceso son:

- Guion del cortometraje 1: Tu decisión, tu solución
 - Guion del cortometraje 2: Olvido que te recuerdo
 - Guion del cortometraje 3: Love book
- } Seleccionados

B. MÓDULO 2 – INTRODUCCIÓN Y LENGUAJE DEL CINE

Como resultado del segundo módulo se obtuvo la práctica del lenguaje cinematográfico a través de la utilización de la cámara de video, visionado y luego analizado por los participantes, así mismo se vio y se analizó películas, cada una de ellas en el lenguaje, recursos y técnicas utilizadas. Esta práctica ha sido necesaria para poder enfrentar la ejecución de los 2 cortometrajes seleccionados.

C. MÓDULO 3 – PREPRODUCCIÓN

Como resultado del tercer módulo se logró realizar el guion técnico, desglose del guion, búsqueda de locaciones o scouting, obtención de personajes (casting) y plan de rodaje de los 2 guiones seleccionados.

Véase el anexo 13-15-16-17-18

En esta segunda semana del taller se hizo la preproducción de los guiones seleccionados, se realizó la búsqueda de utilería y el especialista encargado distribuyó los roles e indicó las funciones que deberían de cumplir cada uno de los participantes, así mismo se incorporaron los integrantes del tercer grupo a los dos grupos seleccionados quedando dividido en:

- Grupo A: cortometraje Tu decisión, tu solución; conformado por 15 participantes.
- Grupo B: cortometraje Olvido que te recuerdo; conformado por 15 participantes.

D. MÓDULO 4 – PRODUCCIÓN O RODAJE

Como resultado del cuarto módulo se obtuvo el registro de imágenes y sonidos de los 2 cortometrajes seleccionados, es decir se plasmaron y se ejecutaron en el rodaje los guiones y el trabajo de preproducción que hasta ese momento estuvo en papeles en la fase de rodaje el continuista o Script cumple un rol muy especial. ***Véase el anexo 19***

E. MÓDULO 5 – POSTPRODUCCIÓN

Como resultado del quinto módulo se realizó la postproducción y edición de los cortometrajes: Tu decisión, tu solución y Olvido que te recuerdo. Los participantes encargados en esta área se comprometieron hasta terminar el producto final (el producto en sí). **Véase el anexo 22**

F. MÓDULO 6 – DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

Como resultado del sexto módulo se logró realizar el estreno de los 2 cortometrajes Tu decisión, tu solución y Olvido que te recuerdo, ambos producidos en el taller.

G. CLAUSURA DEL TALLER

La clausura del taller se denominó “Noche de estreno – Noche de cortos” y se llevó a cabo el 25 de octubre de 2014 en el auditorio de la Casa Garcilaso, se tuvo como asistentes a los ponentes del taller, participantes y público en general, así mismo como invitados se presentaron los siguientes trabajos audiovisuales:

- Cortometraje *Herencia*, de Henry Ernesto Borda Carrasco.
- Documental *Entre latas y madres*, ganador del X Festival Internacional de Cortometrajes Cusco FENACO 2013 de Henry Ernesto Borda Carrasco.
- Cortometraje *Haciendo amigos*, de la Red de Microcines Chaski – Cusco.
- Documental *Camino de fe*, de Qosqo Films
- Cortometraje *El ukuku una historia de amor y sacrificio*, ganador del Tercer Concurso Latinoamericano de Cortometrajes IMICH 2013 (Instituto Mexicano de Investigaciones Cinematográficas y Humanísticas) y ganador del Concurso de Cortometrajes exclusivo para la región Cusco – 2015 de Qosqo Films.

Cabe resaltar que la proyección de los trabajos invitados fue previa al estreno de los 2 cortometrajes producidos en el taller y para culminar con el evento se hizo la entrega de recordatorios a los ponentes del taller y la entrega de certificados a los participantes del taller.

Todo el proceso de ejecución de la clausura se realizó por los investigadores a través de productora audiovisual Qosqo Films, para ello se realizó una alianza estratégica con los siguientes auspiciadores: La Dirección Desconcentrada de Cultura de Cusco, Red de Microcines Chaski – Cusco, OBC - Servicios Turísticos, Piolín - Snack Café, Heiner Luces y Sonido, Radiosaurio.com, Antares Studios y Radio Universidad. En su conjunto permitieron concretizar la clausura del taller.

También se desarrolló la respectiva publicidad; se diseñó y se hizo imprimir afiches, banners con la información del evento y tráilers de los cortometrajes, así mismo todos estos recursos se difundieron en diferentes lugares de la ciudad de Cusco y a través de las redes sociales. Como resultado de la publicidad se logró crear expectativas en nuestro público objetivo (población cusqueña en general) y se tuvo el auditorio aglomerado de público. **Véase el anexo 21**

3.2.3.2.- RESULTADOS DE LA ASIGNATURA DE PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN EN TELEVISIÓN

Como se indicó en el diagnóstico de este mismo capítulo, existen 8 asignaturas del plan curricular 2006 relacionadas al audiovisual, sin embargo tomamos en consideración la asignatura de Producción y Realización en Televisión ya que es la única asignatura que brinda los conocimientos en cuanto a las etapas de la realización audiovisual. La finalidad de esta consideración es contrastar los resultados del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto con los resultados de la asignatura mencionada.

Describimos la sumilla de la asignatura de Producción y Realización en Televisión considerada como Formación Profesional Especializada (categoría FPE) que menciona:

“Este curso propone descubrir y desarrollar la creatividad personal del estudiante poniendo en práctica los conocimientos, la técnica adecuada y el uso del lenguaje cinematográfico, con el fin de realizar videos y cortometrajes en el género documental. El curso propiciará un espacio

de análisis, investigación y discusión de las formas de expresión audiovisual para facilitar la creación artística a través de una producción en términos profesionales". (Plan Curricular 2006)

Lo descrito anteriormente cubre algunos aspectos en el desarrollo de la asignatura como principios y aplicación de la televisión educativa, estructura audiovisual para producciones ficcionadas, técnica de investigación informativa y desarrollo de las etapas de preproducción, producción y postproducción. Al concluir la asignatura se aplican los conocimientos teóricos a la práctica con la producción audiovisual de un ficcionado educativo.

Como resultado de la asignatura de Producción y Realización en Televisión durante el semestre académico 2014 – II, los alumnos elaboraron diferentes cortometrajes educativos, de los cuales, según la selección del docente encargado de la asignatura nos facilitó para la investigación los 2 mejores cortometrajes, como resultado final de la asignatura. **Véase el anexo 23**

Los mejores cortometrajes seleccionados por el docente son:

- Cortometraje 1: ¿Le hablo o... no le hablo?
- Cortometraje 2: Ser como tú...

3.3.- ESTRATEGIAS DE VALIDACIÓN

La estrategia de validación nos permitió obtener informaciones, percepciones, actitudes, experiencias y sugerencias del público objetivo seleccionado en torno a los resultados del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto y los resultados de la asignatura de Producción y Realización en Televisión para luego pasar al análisis y comparación de resultados.

3.3.1.- PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN

A. DETERMINACIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO

La determinación del público objetivo se realizó en dos tiempos:

El primer grupo contó con 6 alumnos del primer semestre de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación, matriculados en el semestre académico 2014 - II, dichos alumnos por ser ingresantes no tienen mucho conocimiento sobre temas relacionados a los audiovisuales; pero nos permitió obtener información y sugerencias de los resultados del taller y de la asignatura.

PRIMER GRUPO		
	NOMBRE	SEMESTRE
1	Elida Bellido Flores	I
2	Katherine Porcel Jacinto	I
3	Katherin Melissa Rodríguez Segovia	I
4	Roly Lizarme Buezo	I
5	Sandra Tinta Camero	I
6	Sumner Edy Ramírez	I
Fuente: los investigadores		

El segundo grupo contó con 6 alumnos de semestres avanzados de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación matriculados en el semestre académico 2014 - II, dichos alumnos llevaron asignaturas relacionados con temas sobre audiovisuales y tienen más conocimiento sobre estos.

SEGUNDO GRUPO		
	NOMBRE	SEMESTRE
1	Abraham Sumi Quispe	VIII
2	Carlos Roberto Mamani Cruz	VII
3	Héctor Letona Quispe	VIII
4	Shane Carolina Ccasa Mollo	IX
5	Susana Huamán Conza	IX
6	Yuly Milagros Huamani Mendoza	IX
Fuente: los investigadores		

B. REUNIÓN CON EL PÚBLICO OBJETIVO

La reunión con el primer grupo se llevó a cabo el día 30 de diciembre de 2014 a las 10:00 de la mañana en uno de los ambientes de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas con una duración de 60 minutos y la reunión con el segundo grupo se llevó a cabo el mismo día a las 18:00 horas en el salón de grados de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas con una duración igual que la anterior.

La reunión fue independiente con cada grupo permitiendo desarrollar la discusión sobre el tema, además adquirir la información a través de una entrevista y una ficha de encuesta sobre la calidad narrativa y técnica de los cortometrajes tanto del taller como los de la asignatura considerada para la investigación.

Así mismo para ambos grupos se tuvo todos los instrumentos necesarios a trabajar como las preguntas, la ficha de encuesta, el material de registro para las entrevistas, los cortometrajes del taller, los cortometrajes de la asignatura, el equipo de sonido y el equipo de multimedia. **Véase el anexo 3 - 4**

C. PLAN CON EL PÚBLICO OBJETIVO

Para realizar la reunión con el público objetivo se elaboró una guía en el cual se detalla los pasos a seguir como:

- Presentación de la temática: Validación de cortometrajes como resultado del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto y de la asignatura de Producción y Realización en Televisión.

- Preguntas de entrevista.
- Visualización de los cortometrajes de la asignatura de Producción y Realización en Televisión:
 - Cortometraje 1: ¿Le hablo o... no le hablo?
 - Cortometraje 2: Ser como tú...
- Visualización de los cortometrajes del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto:
 - Cortometraje 1: Tu decisión, tu solución.
 - Cortometraje 2: Olvido que te recuerdo.
- Aplicación de la encuesta de opinión sobre los cortometrajes.

Con este plan de validación se pretendió conocer los diferentes puntos de vista de los participantes, como la calidad narrativa y técnica de los cortometrajes.

3.3.2.- ANÁLISIS DE LAS RESPUESTAS DEL PÚBLICO OBJETIVO

Consideraciones a tomar en cuenta:

- Para obtener las respuestas de la validación se realizó una entrevista de 2 preguntas y una ficha de encuesta para verificar la opinión del público objetivo.
- La pregunta N° 2 de la entrevista será analizada posteriormente ya que nos ayudará a confirmar la hipótesis del estudio.

A continuación se realizará una breve descripción de las respuestas dadas por el público objetivo.

A. PREGUNTAS DE ENTREVISTA

- 1.- ¿Cómo calificas un producto audiovisual?
- 2.- ¿Crees que ejecutando algún taller sobre realización en cine puede ayudar a mejorar la producción audiovisual?

El primer grupo respondió a la primera pregunta lo siguiente:

- Cuatro alumnos califican por el mensaje y la intención que tiene el producto audiovisual; así mismo por la calidad técnica de la imagen y el sonido.

- Dos alumnos coincidieron en calificar solo por la calidad técnica de la imagen y el sonido, es decir cómo está hecho y cómo está armado todo el producto audiovisual.

El segundo grupo indicó a la primera pregunta lo siguiente:

- Tres alumnos califican por el mensaje, el contenido y la creatividad que tiene el producto audiovisual.
- Dos alumnos califican un producto audiovisual por la utilización de elementos audiovisuales ya que es lo que aprendió de forma teórica en la carrera profesional.
- Un alumno califica por la calidad técnica y recursos técnicos de la imagen y sonido.

B. PREGUNTAS DE LA ENCUESTA DE OPINIÓN

Se proyectó los 4 cortometrajes y como respuesta indicaron lo siguiente:

1.- ¿Cómo calificas el contenido de los cortometrajes presentados?

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

El primer grupo indicó:

- Para el cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo?, dos alumnos califican la calidad de contenido como muy bueno y cuatro alumnos califican como bueno.
- Para el cortometraje Ser como tú..., dos alumnos califican la calidad de contenido como bueno y cuatro alumnos califica como regular.
- Para el cortometraje Tu decisión, tu solución, tres alumnos califican la calidad de contenido como muy bueno, dos alumnos califican como bueno y un alumno califica como regular.
- Para el cortometraje Olvido que te recuerdo, cuatro alumnos califican la calidad de contenido como muy bueno y dos alumnos califican como bueno.

El segundo grupo indicó:

- Para el cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo?, dos alumnos califican la calidad de contenido como bueno y cuatro alumnos califican como regular.

- Para el cortometraje Ser como tú..., un alumno califica la calidad de contenido como muy bueno, tres alumnos califican como bueno y dos alumnos califican como regular.
- Para el cortometraje Tu decisión, tu solución, tres alumnos califican la calidad de contenido como muy bueno, dos alumnos califican como bueno y un alumno califica como regular.
- Para el cortometraje Olvido que te recuerdo, cuatro alumnos califican la calidad de contenido como muy bueno, un alumno califica como bueno y un alumno califica como regular.

2.- De qué trata el cortometraje:

1) Sinopsis del cortometraje: ¿Le hablo o... no le hablo?

Un chico camina por la calle, se tropieza con una chica, la chica de sus sueños, cree que es la que siempre ha esperado, al principio duda en hablarle, sabe que hay dos posibilidades en la vida, el sí y el no, si le habla y ella acepta, se conocerán, se enamorarán, tendrán hijos y vivirán felices para siempre. Pero en un universo paralelo, él duda y no le habla.

2) Sinopsis del cortometraje: Ser como tú...

Mario, un niño menesteroso, se encuentra en un parque donde atraviesa una situación incómoda de burla por otros niños, lo que le llevará a desear lo inesperado al ver a otro niño que tenía una ilusión de ser como todos.

3) Sinopsis del cortometraje: Tu decisión, tu solución.

Lucia, joven de 16 años, se entera que su amiga está embarazada, ella internaliza el problema atravesará una crisis emocional para darle solución al problema que no es suyo para que al final regrese a la realidad.

4) Sinopsis del cortometraje: Olvido que te recuerdo.

Antonio, anciano de 70 años vive una vida entre recuerdos, luego de 50 años de matrimonio entenderá que la vida no todo es felicidad, la vida le pondrá a prueba el amor que siente por su

esposa para no vivir entre recuerdos y aceptar la enfermedad que ella tiene.

El primer grupo estableció lo siguiente:

- Dos alumnos entendieron la historia del cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo?, mientras que cuatro alumnos no entendieron la historia del cortometraje.
- Cuatro alumnos entendieron la historia del cortometraje Ser como tú..., mientras que dos alumnos no entendieron la historia del cortometraje.
- Cinco alumnos entendieron la historia del cortometraje Tu decisión, tu solución, mientras que un alumno no entendió la historia del cortometraje.
- Cinco alumnos entendieron la historia del cortometraje Olvido que te recuerdo, mientras que un alumno no entendió la historia del cortometraje.

El segundo grupo estableció lo siguiente:

- Dos alumnos entendieron la historia del cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo?, mientras que cuatro alumnos no entendieron la historia del cortometraje.
- Tres alumnos entendieron la historia del cortometraje Ser como tú..., mientras que la otra mitad no entendieron la historia del cortometraje.
- Tres alumnos entendieron la historia del cortometraje Tu decisión, tu solución, mientras que la otra mitad no entendieron la historia del cortometraje.
- Cinco alumnos entendieron la historia del cortometraje Olvido que te recuerdo, mientras que un alumno no entendió la historia del cortometraje.

3.- Según su criterio la calidad técnica se desarrolló de manera:

Muy buena	Buena	Regular	Mala	Muy mala
-----------	-------	---------	------	----------

El primer grupo indicó:

- Para el cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo?, tres alumnos califican la calidad técnica como buena y tres alumnos califican como regular.
- Para el cortometraje Ser como tú..., dos alumnos califican la calidad técnica como buena y cuatro alumnos califican como regular.
- Para el cortometraje Tu decisión, tu solución, un alumno califica la calidad técnica como muy buena y cinco alumnos califican como buena.
- Para el cortometraje Olvido que te recuerdo, cuatro alumnos califican la calidad técnica como muy buena y dos alumnos califican como buena.

El segundo grupo indicó:

- Para el cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo?, tres alumnos califican la calidad técnica como buena y tres alumnos califican como regular.
- Para el cortometraje Ser como tú..., un alumno califica la calidad técnica como buena y cinco alumnos califican como regular.
- Para el cortometraje Tu decisión, tu solución, tres alumnos califican la calidad técnica como muy buena y tres alumnos califican como buena.
- Para el cortometraje Olvido que te recuerdo, cuatro alumnos califican la calidad técnica como muy buena y dos alumnos califican como buena.

4.- ¿Qué mejoraría en los cortometrajes?

El primer grupo indicó:

- Para el cortometraje ¿Le hablo o no le hablo?, los alumnos coincidieron que debe de mejorar la actuación y lograr mostrar una imagen corporal y facial en la historia, así mismo deben mejorar la iluminación y la calidad del sonido en los diálogos.

- Para el cortometraje Ser como tú..., los alumnos coincidieron que debe de mejorar la actuación, el uso correcto de los créditos y la calidad de imagen y sonido.
- Para el cortometraje Tu decisión, tu solución, los alumnos coincidieron que debe de mejorar el contraste en algunas imágenes y algunas transiciones.
- Para el cortometraje Olvido que te recuerdo, los alumnos coincidieron que debe de mejorar en algunos detalles de la escenografía.

El segundo grupo indicó:

- Para el cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo?, los alumnos coincidieron que debe de mejorar la intensidad de la historia y la calidad técnica.
- Para el cortometraje Ser como tú..., los alumnos coincidieron que debe de mejorar la fotografía y el trabajo técnico.
- Para el cortometraje Tu decisión, tu solución, los alumnos coincidieron que debe de mejorar la iluminación.
- Para el cortometraje Olvido que te recuerdo, los alumnos coincidieron que el trabajo es bien realizado.

5.- En general ¿Qué se necesita para mejorar la calidad en una producción audiovisual?

Para mejorar la calidad en una producción audiovisual el público objetivo coincidió en responder que se necesita una buena historia, que contenga mensajes claros y sencillos, que impacten al espectador, así como un buen desarrollo de preproducción, producción y postproducción; de la misma manera se necesita la calidad técnica de la imagen y el sonido.

3.3.3.- ENCUESTA DE OPINIÓN DE LOS CORTOMETRAJES DEL TALLER EN EL ESTRENO

Cabe mencionar que el día del estreno de los cortometrajes del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto se aplicó una ficha de encuesta de opinión a 100 personas del público asistente al evento,

con la finalidad de evidenciar los efectos positivos o negativos que genere los 2 cortometrajes en estreno.

Consideraciones a tomar en cuenta:

- Para obtener la información sobre las respuestas del estreno se aplicó una ficha de encuesta de opinión de 4 preguntas. A continuación se realizará una breve descripción del análisis de las respuestas dadas por el público asistente al estreno de los 2 cortometrajes.

1.- ¿Cómo calificas el contenido de los cortometrajes presentados?

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

- Para el cortometraje Tu decisión, tu solución, diecinueve personas califican la calidad de contenido como muy bueno, cincuenta y dos personas califican como bueno, veinticinco personas califican como regular y cuatro personas califican como malo.
- Para el cortometraje Olvido que te recuerdo, sesenta y ocho personas califican la calidad de contenido como muy bueno, veintinueve personas califican como bueno, dos personas califican como regular y una persona califican como malo.

2.- De qué trata el cortometraje:

- Cincuenta y dos personas entendieron la historia del cortometraje Tu decisión, tu solución, mientras que cuarenta y ocho personas no entendieron la historia del cortometraje.
- Sesenta y dos personas entendieron la historia del cortometraje Olvido que te recuerdo, mientras que treinta y ocho personas no entendieron la historia del cortometraje.

3.- Según su criterio la calidad técnica se desarrolló de manera:

Muy buena	Buena	Regular	Mala	Muy mala
-----------	-------	---------	------	----------

- Para el cortometraje Tu decisión, tu solución, veintisiete personas califican la calidad técnica como muy buena, sesenta personas califican como buena y trece personas califican como regular.

- Para el cortometraje Olvido que te recuerdo, cincuenta y ocho personas califican la calidad técnica como muy buena y cuarenta y dos personas califican como buena.

4.- ¿La realización de este tipo de trabajos audiovisuales ayuda en la formación y educación de la población?

- La totalidad de los participantes encuestados consideran que realizar cortometrajes, sí ayuda en la formación y educación de la población, confirmando de esta manera la hipótesis formulada en esta investigación.

3.4.- CONTRASTACIÓN DE LOS TRABAJOS DEL TALLER CON LOS TRABAJOS DE LA ASIGNATURA DE PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN EN TELEVISIÓN

El análisis del pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control, la ejecución de la estrategia de validación, la encuesta de opinión de los cortometrajes del taller en el estreno y las entrevistas a los realizadores de los dos mejores cortometrajes de la asignatura de Producción y Realización en Televisión permitieron contrastar los cortometrajes y llegar a las siguientes consideraciones:

1. Acerca del nivel de conocimiento sobre producción audiovisual.

Al momento de analizar el pre-test del grupo experimental y grupo control vemos que el nivel de conocimiento de los participantes no es nula, ya que tenían una noción básica sobre temas de producción audiovisual.

Como resultado de haber realizado el taller y analizado el post-test del grupo experimental vemos que los participantes han mejorado su nivel de conocimiento tanto teórico como práctico sobre cultura cinematográfica, lenguaje audiovisual, desarrollo, preproducción, producción y postproducción; en cambio el grupo control no recibió las estrategias de formación del taller, por tanto sus respuestas fueron incorrectas.

2. Acerca de la calidad del contenido de los cortometrajes presentados.

La mayoría del público objetivo calificó el contenido de los cortometrajes de la asignatura de Producción y Realización en Televisión como bueno y regular; mientras que el contenido de los cortometrajes del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto calificó como bueno y muy bueno; en la encuesta de opinión de los cortometrajes del taller en el estreno, las respuestas coinciden en calificar como bueno y muy bueno el contenido de los cortometrajes del taller.

Los realizadores del cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo? nos mencionaron que la idea nació a partir de escuchar algunos relatos andinos proporcionados por un grupo de teatro y posteriormente fueron adaptando al tema, mientras que los realizadores del cortometraje Ser como tú..., al inicio tuvieron que buscar ideas entre todos los integrantes del grupo, pero cabe mencionar que en internet existe un cortometraje idéntico a este, titulado “**My shoes**” (mis zapatos).

Ambos grupos emplearon en su trabajo los conocimientos básicos del lenguaje audiovisual. En cambio los realizadores de los cortometrajes del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto, por metodología invitó a cada grupo a una reunión para discutir en la elección del tema, presentando su carta de intención y basándose en hechos personales. Así mismo con la asesoría de la especialista que contribuyó a mejorar la idea de cada grupo e instruirnos adecuadamente en la práctica de los elementos audiovisuales con una intensidad en cada plano.

3.- Acerca de entender la historia de los cortometrajes presentados.

El público objetivo no entendió la historia del primer cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo?, pero sí entendió la historia del segundo cortometraje Ser como tú...; sin embargo entendieron la historia de los cortometrajes Tu decisión, tu solución y Olvido que te recuerdo,

además en la encuesta de opinión de los cortometrajes del taller en el estreno, entendieron un porcentaje significativo de los encuestados.

El proceso de desarrollo del cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo? con una historia y un mensaje subliminal en tomar decisiones y aprovechar las oportunidades que te da la vida, la cual tuvo dos versiones de escritura de guion, pero no consideraron un conflicto en el desarrollo de la historia; mientras el desarrollo del cortometraje Ser como tú... con una historia y un mensaje sobre la desigualdad, tuvo cuatro versiones de escritura del guion. En esta etapa ambos grupos recibieron sugerencias por parte del docente encargado de la asignatura para que mejore la historia de cada cortometraje.

De igual modo el proceso de la etapa de desarrollo de los cortometrajes Tu decisión, tu solución y Olvido que te recuerdo tuvieron dos versiones del tratamiento de la historia y dos versiones de escritura del guion. El primero con una historia y un mensaje reflexivo sobre las consecuencias que puede tener una decisión incorrecta y el segundo con una historia y un mensaje de amor y comprensión. Ambos grupos respetaron la estructura de una historia bajo la práctica y asesoría de la especialista.

4.- Acerca de la calidad técnica de los cortometrajes presentados.

El conjunto del público objetivo calificó la calidad técnica de los cortometrajes de la asignatura de Producción y Realización en Televisión como bueno y regular, mientras que la calidad técnica de los cortometrajes del taller calificó como muy bueno y bueno. En la encuesta de opinión de los cortometrajes del taller en el estreno, gran parte del público calificó la calidad técnica como muy bueno y bueno a los cortometrajes del taller.

La realización de los cortometrajes de la asignatura de Producción y Realización en Televisión pasó por las diferentes etapas de la producción audiovisual, sin embargo en la preproducción del cortometraje ¿Le hablo o... no le hablo? tuvo falencias, realizaron el guion técnico, pero no el desglose del guion, tampoco hicieron una

búsqueda correcta de locaciones, consideraron a sus amistades para la actuación sin realizar un previo casting y no contaban con un plan de rodaje. Como consecuencia se improvisó en el rodaje ya que no cumplieron con los roles establecidos interfiriendo el desarrollo de las funciones de las distintas áreas de la producción audiovisual, por lo cual no hubo un ensayo previo con los actores, tampoco hubo encargados que se ocupen en la continuidad y el monitoreo del sonido; no obstante se adecuaron a las circunstancias del rodaje y utilizaron recursos que tenían a la mano. En la postproducción se encargó una sola persona quien tuvo conocimientos básicos de edición de video, organizó los clips, editó y aplicó una corrección elemental del color, mientras los demás integrantes de grupo intervinieron en la búsqueda de la música de acuerdo al gusto y criterio del grupo sin tener una propuesta de diseño sonoro.

En cambio el cortometraje Ser como tú... tuvo una preproducción más organizada, hicieron su guion técnico y desglose de guion, buscaron locaciones e hicieron un plan de rodaje, aunque consideraron a familiares para la actuación sin realizar un previo casting. Como consecuencia no hubo una improvisación total en el rodaje, tuvo ensayos previos con los actores y respetaron lo planificado, pero no cumplieron con los roles establecidos interfiriendo el desarrollo de las funciones en las distintas áreas de la producción audiovisual, así mismo no hubo encargados que se ocupen en la continuidad y el monitoreo del sonido; no obstante se adaptaron a las condiciones del rodaje. En postproducción el editor de video se basó en tutoriales de internet y tuvo ayuda de algunos integrantes del grupo, organizaron los clips, sugirieron algunos aspectos de edición y corrección del color, luego se editó el sonido y buscaron la música de acuerdo al gusto y criterio del grupo, pero no tuvieron una propuesta de diseño sonoro.

De la misma manera la realización de los cortometrajes del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto, pasó por las etapas que tiene la producción audiovisual; ambos grupos desarrollaron una preproducción exhaustiva y planificada, para

empezar realizaron el guion técnico con las especificaciones técnicas del lenguaje audiovisual, luego hicieron el desglose de sus guiones con las necesidades y requerimientos de cada escena, buscaron locaciones acordes a la historia, tomaron fotos y previnieron las interferencias que pueda tener la locación, realizaron el casting correspondiente y se logró tener actores con experiencia en cine y teatro; así mismo tuvieron un plan de rodaje con las especificaciones y los horarios de cada escena. En la etapa del rodaje cada integrante cumplió un rol específico en las determinadas áreas de la producción sin interferir en las funciones de otros, se realizó ensayos previos con los actores y se respetó gran parte de la planificación, sin embargo en cada rodaje existen imprevistos, pero se logró solucionar en el momento. La etapa de la postproducción de imagen y sonido fue ejecutado por los encargados de esta área, los editores tuvieron la tarea de organizar los clips de video, pausar de acuerdo a la ficha de script, sincronizar la imagen y el sonido, editar en base al guion, dar un tratamiento a la imagen con la corrección de color y lograr obtener un aspecto cinematográfico, por último se creó los títulos y créditos finales. Casi paralelamente los encargados de la postproducción de sonido tuvieron la tarea de organizar los audios de acuerdo a las indicaciones de la claqueta, luego editaron los diálogos y ecualizaron: buscaron, crearon y modificaron la música y efectos de sonido de acuerdo a la propuesta e intensidad de la historia (diseño sonoro) finalmente se obtuvo el master final de los cortometrajes. **Véase el anexo 24**

5.- Acerca de mejorar los cortometrajes

El público objetivo considera que los cortometrajes de la asignatura de Producción y Realización en Televisión deben mejorar en la intensidad de la historia y la buena interpretación de los actores, así como la calidad técnica de la imagen y el sonido; de igual modo consideran que los cortometrajes del Taller Intensivo de Producción Cinematográfica - Hagamos un corto deben mejorar algunos

aspectos de la postproducción como el contraste y transición de algunas imágenes.

6.- Acerca de que los cortometrajes ayudan en la formación y educación de la población.

Es importante mencionar que este punto corresponde a la encuesta de opinión de los cortometrajes del taller en el estreno, y como conclusión mencionamos que los cortometrajes educan y concientizan a las personas con mensajes innovadoras, claras y sencillas, además es una forma diferente de mostrar la realidad y los problemas sociales e incluso lleva a dar propuestas de solución; así mismo promueve la formación de la cultura viva, fortalece los valores, desarrolla la imaginación y estimula la creación de historias

3.5.- CONFIRMACIÓN DE HIPÓTESIS

Enunciamos la hipótesis: **El cine digital como estrategia mediante módulos instructivos contribuye a mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.**

Consideraciones a tomar:

- Se considera el análisis de la contrastación de los trabajos del taller con los trabajos de la asignatura de producción y realización en televisión.
- También se considera la pregunta N° 14 del pre-test y post-test del grupo experimental y grupo control.
- Así mismo se considera como parte de la estrategia de validación la pregunta N° 2 de la entrevista.

A. ANÁLISIS DE LA CONTRASTACIÓN DE LOS TRABAJOS DEL TALLER CON LOS TRABAJOS DE LA ASIGNATURA DE PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN EN TELEVISIÓN

Según el análisis de la contrastación de los trabajos se puede evidenciar que es necesario proponer y aplicar talleres de producción

cinematográfica a través de módulos instructivos e instrumentales de formación sucesiva en desarrollo, preproducción, producción y postproducción en la cual puedan contribuir en mejorar los niveles de producción audiovisual en la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación tanto en conocimientos teóricos como prácticos, valorando la calidad de contenido, estructura narrativa, técnica, estética y originalidad de un producto audiovisual; y así confirmamos la hipótesis de estudio.

B. PREGUNTA N° 14 DEL PRE-TEST APLICADO AL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL

¿Es necesario saber sobre realización de cine para tener una buena producción audiovisual?

Grupo Experimental

- 27 participantes afirman y 3 participantes niegan la respuesta.

Grupo Control

- 27 participantes afirman y 3 participantes niegan la respuesta.

Los participantes que afirmaron la respuesta mencionan que es necesario tener conocimientos teóricos y prácticos de cine, ya que fortalece todo lo aprendido y además es base para cualquier producción audiovisual que pretenda obtener resultados de calidad; mientras los participantes que negaron la respuesta tienen un concepto erróneo en mencionar que uno sólo puede realizar una buena producción audiovisual. Por lo que se puede inferir que tener conocimientos de cine contribuye a mejorar una producción audiovisual y así se confirma la hipótesis.

C. PREGUNTA N° 14 DEL POST-TEST APLICADO AL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL

¿Crees que el cine digital a través de talleres teóricos y prácticos contribuye a mejorar la producción audiovisual?

Grupo Experimental

- 25 participantes afirman la respuesta.

Grupo Control

- 27 participantes afirman y 3 participantes niegan la respuesta.

La totalidad de los participantes que afirmaron la respuesta mencionan que es importante aplicar talleres sobre cine digital, ya que es una ~~forma de aprender y desarrollar los criterios necesarios para una buena~~ producción audiovisual, permite desarrollar los conocimientos teóricos y prácticos con la asesoría de especialistas que brindan a partir de sus experiencias todas las pautas necesarias para enfrentar cualquier proyecto audiovisual, además en los talleres permite actualizarse ya que se aplica todo lo aprendido e innova de manera positiva; mientras los participantes que negaron la respuesta mencionan que la universidad es un centro de formación que te brinda todos los conocimientos teóricos y prácticos y no necesitan de talleres, por otro lado se supone que en los talleres se aplica todo lo aprendido, pero se ve que no hay docentes capacitados y así no podemos mejorar la producción audiovisual. Por lo que se puede deducir que aplicar talleres sobre cine digital contribuye a mejorar la producción audiovisual y así se confirma la hipótesis.

D. PREGUNTA N° 2 DE LA ENTREVISTA AL PÚBLICO OBJETIVO

¿Crees que ejecutando algún taller sobre realización en cine puede ayudar a mejorar la producción audiovisual?

La totalidad del primer grupo afirmó con las siguientes respuestas:

- En un taller de cine se ofrece la enseñanza y el compartir de experiencias o conocimientos de los especialistas. La enseñanza y el aprendizaje se deben a dos pilares fundamentales que logran

conjuncionar (la teoría y la práctica); en la realización de cine se pueda aprender más en la práctica porque desarrolla todo el proceso audiovisual logrando obtener un buen resultado. Por eso a través de seminarios o talleres contribuyen a mejorar la calidad de producción audiovisual y así poder desarrollarse adecuadamente en las distintas áreas de la comunicación y presentar trabajos con calidad.

La totalidad del segundo grupo afirmó con las siguientes respuestas:

- Las potencias pedagógicas del cine incrementan los conocimientos ya aprendidos, por esa razón es necesario los cursos, seminarios o talleres de realización de cine, ya que permiten desarrollar y aplicar la teoría en la práctica de una manera correcta, respetando las áreas y las fases de la misma producción audiovisual.

En consecuencia los estudiantes pueden afinar y poner en marcha todos los proyectos audiovisuales con estilo profesional. Por lo tanto se puede inferir que ejecutando talleres sobre realización de cine se ayuda a mejorar la producción audiovisual y así se confirma la hipótesis de estudio.



■ CAPÍTULO IV

**PROPUESTA TALLER DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA
DIGITAL A TRAVÉS DE MÓDULOS INSTRUCTIVOS DE FORMACIÓN
EN LA FACULTAD DE COMUNICACION SOCIAL E IDIOMAS DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO**

CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

4.1.- NOMBRE DEL PROYECTO

TALLER DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA DIGITAL
HAGAMOS UN CORTO

4.2.- POBLACIÓN DESTINO

- Alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación.

4.3.- LUGAR

- Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

4.4.- PRESENTACIÓN

Los nuevos paradigmas del cine digital han posibilitado que la producción audiovisual esté en constante cambio y desarrollo, multiplicando y diversificando el alcance de las comunicaciones que se da en el ámbito de la educación universitaria.

El presente proyecto se denomina: Taller de Producción Cinematográfica Digital - Hagamos un corto, cuya iniciativa aportará y fortalecerá la enseñanza de los propios alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación.

El taller pretende establecer la unión entre la práctica y el estudio de la producción audiovisual a partir de los conocimientos propios del cine digital y del desarrollo crítico, creativo y originalidad del proceso de la realización audiovisual.

El taller es una nueva propuesta que consta de módulos instructivos que permiten un acercamiento teórico y práctico a la realización cinematográfica, congregando a profesionales del cine y la televisión como:

directores, productores, sonidistas, etc.; generando así un sistema de educación y aprendizaje.

En el taller los alumnos descubrirán la participación en equipo, además aprenderán a vivir el proceso de la producción con responsabilidad, elevando su intuición creadora para formar nuevas ideas y compartir decisiones, asumiendo cada miembro su obra audiovisual como fin común.

Lo más importante en la producción cinematográfica es generar un espacio de trabajo donde las herramientas y el conocimiento del cine digital estén al alcance de los alumnos, logrando hacer cortometrajes de creación y con contenidos educativos y culturales.

Dentro de este marco, el taller es un espacio de convergencia entre la práctica y la transferencia de conocimientos en el lenguaje cinematográfico, además tendrá un horario lectivo dentro de las asignaturas relacionadas a medios audiovisuales logrando fortalecer los objetivos de dichas asignaturas. Al finalizar el taller los alumnos habrán obtenido la experiencia de la producción cinematográfica, que se plasmará al producir cortometrajes cinematográficos.

4.5.- OBJETIVOS

El taller nace a partir de la iniciativa de los propios estudiantes que comparten intereses en el estudio del cine digital; dentro de este contexto, nos permitimos identificar los objetivos que se vinculan en el proceso de la realización cinematográfica y/o audiovisual:

- Concientizar, motivar y fomentar la producción y realización de obras y/o materiales audiovisuales con estándares de calidad.
- Fortalecer al aprendizaje teórico - práctico con los objetivos de la asignaturas relacionadas a medios audiovisuales de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación.
- Formar a futuros realizadores audiovisuales de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación capaces de llevar a cabo cualquier proyecto audiovisual.

- Brindar conocimientos básicos teóricos y prácticos sobre la producción cinematográfica utilizando recursos tecnológicos.

4.6.- FINALIDAD DEL PROYECTO

El taller tiene por finalidad aportar escenarios positivos para la producción y realización de obras audiovisuales y/o cinematográficas, enriqueciendo cualitativa y cuantitativamente en el estudio audiovisual para los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación.

4.7.- METODOLOGÍA DEL PROYECTO

El taller está diseñado para desarrollar una metodología participativa permitiendo que los participantes y el ponente intercambien conocimientos y opiniones sobre realización de cine digital.

Se pondrá énfasis en las sesiones teóricas bajo una serie de principios que luego se deberá aplicar en la praxis del taller. Todos los módulos tienen que ser de carácter obligatorio y presencial; se calificará el 95% de asistencia al taller para obtener los certificados correspondientes. Al iniciar el taller se realizará un diagnóstico para evaluar el nivel de conocimiento que tiene el participante sobre producción audiovisual; y al finalizar de igual modo se evaluará a los mismos participantes para saber cuánto de conocimiento han adquirido tras haber realizado el taller.

La metodología se caracteriza por ser:

- **Interactiva:** comunicación interactiva, tanto del participante con el ponente, de los participantes entre sí y del participante con los contenidos.
- **Multimedia:** utilización de distintos medios para el aprendizaje (textos, vídeos, píldoras de conocimiento, etc.)
- **Flexible:** diseño de una estrategia individualizada y adaptada a cada caso, necesidades, intereses y tiempo de cada participante.

4.8.- DEL PROYECTO Y SUS PARTICIPANTES

El proyecto del taller implanta un espacio cinematográfico dentro de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas, en este taller los alumnos o participantes podrán fortalecer y nivelar sus habilidades y conocimientos;

así poder ejercitar los elementos constituidos del lenguaje y la narrativa cinematográfica para posteriormente producir un material audiovisual (cortometraje) dentro de una metodología participativa.

El taller tendrá una duración de cuatro semanas en un horario lectivo los cuales segmentaremos en dos partes (teórico y práctico) con los siguientes módulos:

- Cultura y lenguaje cinematográfico.
- Desarrollo del guion cinematográfico.
- Preproducción.
- Producción.
- Postproducción.

4.9.- PONENTES

Los ponentes del taller comparten una doble condición: tienen experiencia en la enseñanza de cine y televisión y, además son profesionales activos en la producción audiovisual; esa doble condición favorece una enseñanza actualizada, ágil, participativa y en definitiva mayor calidad.

Todos los participantes con el apoyo de los ponentes recorrerán cada una de las etapas de una producción; en sólo cuatro semanas lograrán producir un cortometraje desde la planificación, el guion y el rodaje, hasta el montaje y la postproducción.

Podemos asegurar que serán cuatro semanas intensas, entretenidas y divertidas que servirán para conocer desde dentro los secretos, procedimientos, trucos y normas que se siguen para poner en pie una producción cinematográfica. Los participantes podrán comprender las claves de la dirección de actores, el valor narrativo de la fotografía, la iluminación y la importancia de un buen guion.

4.10.- BENEFICIO ACADÉMICO Y PROFESIONAL

Los módulos instructivos equivalen a un curso corto, pero completo y profesional. Los participantes obtendrán una noción general de las principales teorías del mundo cinematográfico adquiriendo en la práctica la técnica de la realización en dirección, producción, dirección de fotografía,

sonido, iluminación, etc. Los participantes aprenderán a usar cámaras fotográficas réflex (DSLR) y serán capaces de manejar en términos generales programas de edición llevado al cine digital.

Los participantes pondrán en práctica los conocimientos adquiridos en el taller, durante la realización se aplicará el lenguaje audiovisual en términos técnicos y la constante toma de decisiones durante el desarrollo del rodaje, así mismo se argumentará, se propondrá y se desarrollará un criterio colectivo. Al finalizar el taller podrán tener una idea clara y precisa de las herramientas necesarias para el trabajo audiovisual y así el participante obtendrá el certificado correspondiente y la muestra de su obra audiovisual.

4.11.- REQUISITOS Y DOCUMENTACIÓN

El taller está diseñado para los alumnos de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco; estudiantes que estén debidamente matriculados en los semestres académicos y que tengan intereses en capacitarse en áreas de la producción audiovisual y crear sus propios cortometrajes.

4.11.1.- OBTENCIÓN DEL CERTIFICADO

Para obtener el certificado del taller es obligatorio cumplir con lo siguiente:

- Únicamente se abrirá el taller con un mínimo de 25 alumnos y un máximo 30 alumnos debidamente matriculados durante el semestre académico.
- Los participantes (alumnos) interesados deberán llenar la ficha de inscripción y la carta de compromiso.
- La asistencia de los participantes al taller se considera como mínimo del 95% para la obtención del certificado.
- Siendo un trabajo de carácter participativo se formará grupos.
- Cada uno los proyectos audiovisuales que se presenten deberán ser sustentados en una entrevista (pitching) con los especialistas, quienes a su vez seleccionarán los proyectos audiovisuales según su criterio.
- Para realizar el rodaje del cortometraje será obligatorio la participación de los talleristas.

- Cada cortometraje se establece como mínimo 1 minuto y como máximo 30 minutos incluidos los créditos finales.

4.11.2.- ACOTACIÓN

- Cada proyecto debe contemplar las realidades del tiempo y distancias existentes, lo cual deben ser accesibles para ser producidos en corto tiempo.
- El taller incluye el uso de equipos de grabación para el rodaje.
- Queda bajo responsabilidad de los participantes cualquier deterioro o inadecuada utilización de los equipos, caso contrario lo repondrán.
- Las bibliografías o enlaces de páginas de internet se colocará en el Facebook del taller.

4.12.- EVALUACIÓN

Para su acreditación, el participante deberá cumplir con los siguientes puntos:

- Rendir una prueba de conocimiento antes de iniciar el taller, así mismo otra prueba después del taller.
- Puntualidad y compromiso.
- Trabajo de sustentación con el proyecto (resumen de la idea y/o sinopsis)
- Capacidad para trabajar en grupo.
- Trabajo de campo (rodaje)
- Entrega del material audiovisual (cortometraje).

4.13.- QUE OFRECE EL TALLER

4.13.1.- MÓDULO 1 – CULTURA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

SUMILLA

En este módulo se otorga una formación sobre la historia del arte cinematográfico ya que el cine necesita comprenderse dentro del marco histórico en el que nace y evoluciona, proporcionando así una visión de la importancia que una determinada película, director, actor, actriz,..., tuvo en su momento. Además permitirá conocer las bases del lenguaje cinematográfico: qué elementos lo conforman, cómo interactúan entre ellos y de qué forma dialogan con el contexto que nos enmarca las tendencias actuales, los géneros y los diferentes oficios que se engloban dentro del cine digital.

TEMARIO

- El cine: concepto, historia, características, el medio cinematográfico documental y ficción.
- El cine como expresión (arte e industria).
- Lenguaje cinematográfico: el encuadre, la escena, la secuencia, la composición, los planos y sus tipos, angulación de la cámara, movimiento de la cámara, la continuidad visual, el raccord, los ejes de acción, la puesta en escena, el tiempo y espacio, la articulación cinematográfica, el montaje, la colorización, las texturas, las ópticas, el sonido, la música, los efectos, etc.
- Espacio y tiempo: concepto de ritmo en el cine, interacción entre el relato y el tiempo construido.

4.13.2.- MÓDULO 2 – DESARROLLO DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO

SUMILLA

En este módulo desarrolla las aptitudes para la escritura de la idea argumental primaria que encarnará en forma de guion cinematográfico. Ofrece los conocimientos técnicos y estéticos necesarios para manejar con idoneidad conceptos básicos de la narrativa que permitan hacer del guion una herramienta ineludible y punto de partida de la realización cinematográfica. Por ese motivo, este módulo ha sido diseñado para que

los participantes logren comprender, desarrollar y combinar todas las herramientas y recursos narrativos de la escritura audiovisual. Además tienen una orientación práctica al ejercitar la escritura del guion: escribir, analizar, corregir y volver a escribir.

TEMARIO

- ¿Qué es un guion?
- El guionista como escritor.
- Reflexiones en torno a la escritura cinematográfica.
- La necesidad de contar historias.
- Elementos principales de una historia: personajes, conflicto y acciones.
- Los actos y la identificación.
- Diferentes momentos de la escritura de un guion: idea, story-line, tratamiento, escaleta, guion literario, guion técnico.
- Aspectos formales de un guion.
- La estructura.
- La diferencia entre secuencia y escena.
- Espacio y tiempo de la narración.
- La elipsis.
- La caracterización de personajes: dualidad, contradicción, huir de los estereotipos.
- El motivo, la intención y la meta.

4.13.3.- MÓDULO 3 – PREPRODUCCIÓN

SUMILLA

En este módulo se desarrolla las capacidades y saberes imprescindibles para la labor de producción: preproducción, producción ejecutiva, postproducción, comercialización; así también el conocimiento y la aplicación de todas las necesidades de un rodaje.

TEMARIO

- Desglose de producción (roles y funciones).
- Uso del guion técnico e Storyboard.

- Locaciones y casting.
- Preparación para el rodaje y previsiones para la postproducción y otros equipos.
- Plan de rodaje, plan de tomas, permisos y contratos.
- Cálculo de presupuesto.
- Recomendaciones para el rodaje.

4.13.4.- MÓDULO 4 – PRODUCCIÓN O RODAJE

SUMILLA

En este módulo desarrolla las miradas y capacidades teóricas y prácticas para enfrentar un rodaje, se coordina los proyectos y se hace un seguimiento detallado del funcionamiento de los distintos equipos de rodaje, es decir se evalúa todas las áreas comprometidas en la ejecución de un film para que se ponga en marcha el proyecto.

TEMARIO

- Descripción del proceso de rodaje en un film.
- El director y su equipo.
- Las funciones del director de fotografía.
- Puesta en escena.
- La exposición (ISO) y obturador - DSLR.
- La óptica, cómo y cuándo usar.
- Iluminación, tipos e iluminación económica.
- La tecnología en cámaras y equipos de rodaje.
- El sonido directo y la relación en la producción.
- El sonidista.
- El microfonista.

4.13.5.- MÓDULO 5 – POSTPRODUCCIÓN

SUMILLA

En este módulo se desarrolla los conocimientos teóricos y prácticos sobre la etapa del montaje y postproducción de imagen y sonido, con el objetivo de utilizar las herramientas necesarias que permitan dar forma final a los requerimientos del guion y la dirección, teniendo ya el material audiovisual en sus diversos formatos. El participante realizará prácticas de montaje y

postproducción siendo motor del proceso de aprendizaje; además de la formación propia del montaje también se aprende a trabajar con el resto de las áreas de la producción.

TEMARIO

- Principios para elegir el material audiovisual.
- Gramática de la edición o montaje: el ritmo, la elipsis, el contraste, la continuidad.
- El trabajo con el editor de imagen: el visionado, el pauteo con la hoja de script, ensamblaje de la edición, cortes, fundidos, mezcla, cortinillas y superposiciones.
- Corrección de color.
- Realización del diseño sonoro.
- Doblaje, musicalización y grabación del Foley.

4.14.- EQUIPOS PARA EL TALLER (RECURSOS TECNOLÓGICOS)

El taller ofrece equipos de soporte para la producción en la realización de los proyectos audiovisuales como:

PRODUCCIÓN (RODAJE)

- **Cámaras DSLR:** Canon 7D y 60D – Blackmagic Pocket Cinema Camera (BPCC - opcional) + objetivos de 70/200 mm f/2.8 (teleobjetivo con zoom), Lente 18/135 mm f/3.5 (estándar zoom), Lente 50 mm f/1.2 (médium) y Lente 14 mm f/2.8 (gran angular).
- **Trípodes profesionales:** Manfrotto - 501 HDV y Sachtler Ace.
- **Iluminación:** Tachos de luz halógena de 250 a 1000 W; Kino Flo (fluorescentes) de 150 a 800 W; rebotadores, difuminadores y cartulinas negras.
- **Sonido directo:** Grabador de audio Tascam DR-60D MKII o la Zoom H4n y H6n; caña de boom Rode, micrófonos direccional condensador Rode NTG2 y micrófonos de corbata como la Sennheiser EW100 G2, cables de audio estéreo y audífonos.
- **Estabilizadores:** Stedycam, Slider (Dolly pequeño) y grúa para DSLR.
- **Claqueta de cine:** manual o electrónico (Ipad).

POSTPRODUCCIÓN (EDICIÓN NO LINEAL)

- **Laboratorio 1 (edición para video)**
 - Procesadores de PC/Intel Core i7, de 2.8 GHz, 8Gb de memoria RAM y 1Tb de disco duro.
 - Software de edición Adobe Premiere Pro CC
 - Monitores de video de 22”
 - Parlantes de audio.
- **Laboratorio 2 (edición para sonido)**
 - Procesador de PC/Intel Core i7, de 2.8 GHz, 4Gb de memoria RAM y 500 Gb de disco duro.
 - Software de edición para audio Nuendo y Adobe Audition.
 - Sala de estudio (parlantes estéreo)
 - Micrófono condensador de voz.

4.15.- SESIONES PARA EL DESARROLLO DEL TALLER

- **INICIO DEL TALLER**
 - Formación de grupos y evaluación a los participantes.
- **PRIMERA SEMANA:**
 - Módulo 1 – Cultura y lenguaje cinematográfico.
 - ✓ 1 día de clase teórica.
 - Módulo 2 – Desarrollo del guion cinematográfico.
 - ✓ 1 día de clase teórica y 4 días de prácticas.
- **SEGUNDA SEMANA**
 - Módulo 3 – Preproducción.
 - ✓ 2 días de clase teórica y 4 días de prácticas.
- **TERCERA SEMANA**
 - Módulo 4 – Producción o rodaje.
 - ✓ 2 días de clase teórica y 4 días de prácticas.

- **CUARTA SEMANA**
 - Módulo 4 – Postproducción.
 - ✓ 2 días de clase teórica y 4 días de prácticas
- **DESPUÉS DEL TALLER**
 - Evaluación a los participantes y entrega de los materiales audiovisuales para su difusión correspondiente.
 - Entrega de certificados.

4.16.- INFORMES E INSCRIPCIONES

_INFORMES

- En el Centro Federado (CC.FF) de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas.

INSCRIPCIONES

- Presentación de los documentos adjuntos: la ficha de inscripción y la carta compromiso.
- Vacantes limitadas (25 participantes mínimo / 30 participantes máximo)

CONCLUSIONES

Primero.- Los nuevos paradigmas del cine digital han permitido que la producción audiovisual esté en constante cambio y desarrollo, multiplicando y diversificando el alcance de la comunicación actual, por consiguiente al aplicar talleres de formación mediante módulos instructivos sobre realización de cine digital permitirá complementar y fortalecer el aprendizaje teórico y práctico con los objetivos de las asignaturas relacionadas a medios audiovisuales de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación.

~~**Segundo.-** La comunicación audiovisual se vincula con las demás líneas de~~ carrera que posee la Facultad de Comunicación Social e Idiomas. Por consiguiente el egresado de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación necesita de la producción audiovisual para brindar la calidad y el profesionalismo que el mercado laboral demande y así poder desempeñarse en instituciones públicas y privadas; inclusive dirigir su propia empresa audiovisual.

Tercero.- Los resultados de la investigación nos permitieron contrastar que tanto la teoría como la práctica van a la par para lograr un producto audiovisual de calidad y así responder a las nuevas tendencias del mundo actual.

Cuarto.- La propuesta del presente trabajo de investigación ofrece los conocimientos básicos de la producción cinematográfica, los cuales permiten vincular los contenidos teóricos y prácticos con los objetivos de carrera profesional de Ciencias de la Comunicación; y sucesivamente servirá de consulta y ayuda a los futuros comunicadores que se especialicen en el área de audiovisuales.

SUGERENCIAS

Primero.- La Facultad de Comunicación Social e Idiomas a través de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, ente encargado de formar comunicadores de calidad competentes y eficientes, debería establecer estrategias de formación y capacitación en temas de producción audiovisual digital y así responder a las nuevas exigencias tanto tecnológicas como sociales.

Segundo.- Los docentes encargados de las asignaturas relacionadas a ~~medios audiovisuales de la carrera profesional de Ciencias de la~~ Comunicación deberían cumplir con las sumillas y los objetivos generales de la carrera profesional estipulados según el documento del plan curricular, enfocándose en la teoría y en la práctica; además, al contar con un canal de televisión, que debe ser el medio más indicado para realizar prácticas adecuadas en cuanto se refiere a producción audiovisual y poder elevar la calidad de profesionales en el área de audiovisuales.

Tercero.- Al emplear los conocimientos del cine digital de mejor manera puede reforzarse la producción audiovisual y obtener óptimos resultados; por consiguiente se recomienda a las principales autoridades de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas, incorporar dentro del plan curricular asignaturas relacionadas a la realización del cine digital y además gestionar para contar con una infraestructura adecuada e implementada con laboratorios y/o equipos con última tecnología.

Cuarto.- La carrera profesional de Ciencias de la Comunicación necesita establecer alianzas estratégicas con otras universidades para capacitar a sus docentes mediante talleres de producción cinematográfica digital con especialistas activos que ayuden a reforzar los conocimientos en el campo académico y profesional.

Quinto.- Por otro lado la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación debería establecer áreas o especialidades diferentes en comunicación y principalmente en la producción audiovisual y ser un centro de formación de cine y audiovisuales, que permita producir con calidad largometrajes, cortometrajes, documentales, spots publicitarios, videos corporativos, videoclips, animaciones en 2D y 3D, videos cortos para web, programas televisivos, etc.

BIBLIOGRAFÍA

- ▲ Arona, E. (2009). Modelo de mi empresa de producción audiovisual en Panamá. (Universidad Internacional de Andalucía). Andalucía, España.
- ▲ Acineq,. (2011). Maestros del cine cusqueño. Cusco
- ▲ Aumont J., Bergala A., Marie M. y Vernet M. (2005). *Estetica del cine - Cine y lenguaje*. Argentina y Uruguay: Paidós SAICF.
- ▲ Bedoya, R. (1991). II Encuentro de cineastas andinos. *Inti Raymi*, 5-7.
- ▲ Bedoya, R. (2002). Nuestro cine, una historia intermitente. *Libros y Artes: Revista de cultura de la Biblioteca Nacional del Perú*, N° 2, 14 - 17.
- ▲ Bedoya, Ricardo y León, Isaac. (2011). Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento. Lima, Perú: Fondo Editorial - Universidad de Lima.
- ▲ Blasi, R. (1990). *De lo analogico a lo digital en post producción de video*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- ▲ Bresson, R. (1975). *Notas sobre el cinematógrafo*. Paris: Gallimard.
- ▲ Brisset, D. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- ▲ Carrasco, J. (2010). *Cine y Televisión Digital: Manual Técnico*. Barcelona, España: Comunicación Activa UBe.
- ▲ Carriere J. y Bonitzer P. (1998). *Práctica del guion cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós Ibérica S.A.
- ▲ Chalkho, R. (2008). *Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales*. Buenos Aires : Universidad de Palermo.
- ▲ Cortés, C. E. (2004). Descubriendo el cine digital. *Chasqui : Revista Latinoamericana de Comunicación*, 69-72.
- ▲ Duran J. y Sánchez L. (2008). *Industrias de la Comunicación Audiovisual*. Barcelona: Comunicación Activa UBe.
- ▲ EICTV. (2009). ¿Qué es el cine digital? *Enfoco*, 25 - 28.
- ▲ Fernández y Gordon. (1992). *La Comunicación Humana*. México: McGrawHill.
- ▲ Fernández, C. (s.f.). *Iniciación al Lenguaje del Cine*. España: Autor y editor.

- ♣ Fernández, F. y Martínez, J. (1994). *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- ♣ Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- ♣ Field, S. (1996). *El manual del guionista*. Madrid: PLOT Ediciones.
- ♣ Figgis, M. (2008). *El cine digital*. Barcelona: Alba.
- ♣ Flores, B. J. (2011). *Construyendo la Tesis Universitaria Guía Didáctica* (1a ed. ed.). Lima, Perú: Deposito legal de la Biblioteca Nacional del Perú.
- ♣ Gaudreault, A. y Jost F. (1995). *El relato cinematográfico - cine y narratología*. Buenos Aires: Paidos Iberica. S.A.
- ♣ Gonzales, T. (1995). Nuevos proyectos en Comunicación. *MILENIUM*.
- ♣ Guerra, G. (2009). *Sonido para Cine. En I. N. Cinematográfica. Material de Capacitación*. Buenos Aires, Argentina: Fondo Editorial ENERC.
- ♣ Instituto ENE Audio. (2014). *¿Qué es Diseño de Sonido para Cine y Televisión?* Bogotá, Colombia.
- ♣ Hendrickx, N. (14 de Noviembre de 2014). La Distribución en el Perú. (B. Fuentes, Entrevistador)
- ♣ Hernández, Fernández y Baptista. (2008). *Metodología de la Investigación* (4ta ed. ed.). México: Ultra.
- ♣ Huet, A. (2006). *El guion*. Paidós Ibérica.
- ♣ Kemp, P. (2011). *Cine toda la historia*. Barcelona, España: Blume.
- ♣ King, J. (1994). *El carrete mágico: Una historia del cine latinoamericano*. Colombia: TM Editores.
- ♣ Lipovetsky G. y Serroy J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona : ANAGRAMA .
- ♣ Mariño, E. P. (2008). *El cine: Análisis y Estética*. Bogotá: s.n.
- ♣ Mascelli, J. (1990). *Las cinco claves del cine*. Buenos Aires: SICA.
- ♣ Nishiyama, C. (4 de Marzo de 2013). Historia del Cine Cusqueño. (Q. Films, Entrevistador)
- ♣ Noelia Araujo y José Fraiz. (2013). *El sector audiovisual, ayer y hoy: Del cine al consumo multimedia*.
- ♣ Pascual, J. A. (2005). *Comunicación audiovisual digital: Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona: Editorial UOC.

- ▲ Plan Curricular 2006. (2012). *Carrera Profesional de Ciencias de la Comunicación*, 08. Cusco.
- ▲ Polverino, L. (2007). *Manual del director de cine*. Buenos Aires: Ediciones Libertador.
- ▲ Rohl, I. (1993). *Cine y video: Post producción sin fronteras*. Venezuela , Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- ▲ Romaguera, J. (1991). *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- ▲ Salazar, B. J. (2014). *Produccion y Realizacion en TV - diapositiva*. Cusco, Cusco, Perú.
- ▲ Samanez, G. (1996). *Tecnología - LA ILUSIÓN*. Lima: Escuela Profesional de Ciencias de la comunicación - USMP.
- ▲ Santiso, G. (2009). *Introduccion a la cinematografía: Montaje*. En I. N.-E.-C. *Producción, Material de capacitación* (pág. 2). Buenos Aires: Fondo Editorial ENERC.
- ▲ Santos, P. A. (s/f). *LA TEORÍA DEL COLOR. FUNDAMENTOS VISUALES 2*.
- ▲ Schenk S. y Long B. (2012). *Manual de cine digital*. Madrid: ANAYA Multimedia.
- ▲ Venero, C. (22 de Febrero de 2013). *El cine cusqueño*. (Q. Films, Entrevistador)
- ▲ Vidal, M. E. (2005). *La Comunicación*. Madrid: Gredos.
- ▲ Zabala J., Castro E. y Martínez A. (2000). *El cine contado con sencillez*. Madrid: MAEVA.

WEBGRAFÍA

- ▲ Alcaide, M. (s.f.). *Introducción al lenguaje del cine*.
<https://historiavcentenario.wikispaces.com/file/view/Introducci%C3%B3n+al+Lenguaje+del+Cine.pdf>
- ▲ Argüelles, M. (2009). *El espectador imaginario*. La tecnología digital en el cine: <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/abril-2009/investigamos/tecnologia-digital.php>

- ▲ ArkhamTV. (2009). *El Cine según Quentin Tarantino*.
<http://www.youtube.com/watch?v=TKP47jgmm74>
- ▲ Beltrán, L. R. (1991). *Adiós a Aristóteles: La comunicación "horizontal"*.
<http://alaic.net/revistaalaic/index.php/alaic/article/viewFile/42/41>
- ▲ Briones, I. (15 de Noviembre de 2011). *Canal ONOFF*. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=urQMBqk0HLU>
- ▲ Carré, H. (2013). *Personal Movie la película* .
<http://www.scribd.com/doc/15118976/El-Storyboard>
- ▲ Casado, A. (26 de Noviembre de 2012). *¿Qué es un DCP (Digital Cinema Package)?* Cinedigital: <http://www.cinedigital.tv/que-es-un-dcp-digital-cinema-package/>
- ▲ Cordero, C. (9 de Marzo de 2014). *Cinemanía*..
<http://cinemanía.es/noticias-de-cine/lo-mejor-del-cine-peruano-actual>
- ▲ Corporation, LinkedIn. (2014). *Slideshare*. Comunicación Audiovisual:
<http://es.slideshare.net/pavapi/comunicacion-audiovisual-3676283>
- ▲ El placer de los ojos: TVPerú. (23 de 7 de 2012). *TVPerú*. You Tube:
<http://www.youtube.com/watch?v=G6HD42cYwJU>
- ▲ *Film arte*. (2011). You Tube:
<http://www.youtube.com/watch?v=z7Blmeyz61Y>
- ▲ *Fílmicas*. (27 de Enero de 2012). *¿CÓMO FUNCIONAN LOS FESTIVALES DE CINE?*: <http://filmicas.com/2012/01/27/como-funcionan-los-festivales-de-cine/>
- ▲ Flores,. (01 de Setiembre de 2014). *Dmente cine*. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=6NFobRXdl-o&index=14&list=UUv9UHjnQHMM6r8hfKUZPpDA>
- ▲ Fügemann, L. (2005). *Colección de tesis digitales - Universidad de las Américas Puebla*.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fugemann_o_la/portada.html
- ▲ Goldberg, P. (2014). *Festivales de Cine Clase A*.
http://peliculas.about.com/od/Festivales_y_premios/tp/Festivales-de-Cine-Clase-A.htm
- ▲ *Grupo Chaski: Comunicación Audiovisual*. (2014). Nuestra Historia :
<http://grupochaski.org/quienes-somos/nuestra-historia.html>

- ♣ *Guía de negocio: Producción Audiovisual.* (s.f.). Centro Municipal de Empresas Ayuntamiento de Gijón:
https://innovacion.gijon.es/multimedia_objects/download?object_type=document&object_id=91348
- ♣ Kodak. (2011). *Guía esencial de referencia para cineastas.* Kodak Cinema and Television:
http://motion.kodak.com/motion/Education/Publications/Essential_reference_guide/index.htm
- ♣ *LinkedIn Corporation.* (2014).
<http://es.slideshare.net/Gwen07/comunicacin-audiovisual-3671330>
- ♣ *Media Cine.* (2008). Ministerio de educación - Gobierno de España:
<http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque1/pag1.html>
- ♣ Méndez, A. (2001). *alohacriticón.*
<http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article2042.html>
- ♣ Ramírez M. y Guío J. (3 de Mayo de 2006). *Blogspot.* <http://pctpcine-color.blogspot.com/>
- ♣ *Real Academia Española - cine.* (2012).
<http://lema.rae.es/drae/?val=cine>
- ♣ *Real Academia Española - comunicación.* (2012).
<http://lema.rae.es/drae/?val=comunicación>
- ♣ *Real Academia Española - Producir.* (2012).
<http://lema.rae.es/drae/?val=producir>
- ♣ Romero, S. (15 de Octubre de 2014). *La Producción audiovisual - generalidades.* PDFSpanich.net: <http://www.pdfspanish.net/pdf/9tl/1-producci243n-audiovisual-generalidades.html>
- ♣ *Sucedió en el Perú: TVPerú.* (20 de Setiembre de 2011). *TVPerú.* You Tube: <http://www.youtube.com/watch?v=bSVDxyTB5Zs>
- ♣ Tamez, J. L. (22 de Mayo de 2012). *Cine Digital .*
<http://www.cinedigital.tv/4k-2k-2-5k-hd-ultrahd-que-es-todo-esto/>
- ♣ Turco, H. (2011). *Cinescape.* You Tube:
<http://www.youtube.com/watch?v=5ClolAhnD1U>
- ♣ *Universidad de Lima.* (2013).
<http://www.ulima.edu.pe/pregrado/comunicacion/noticias/el-auge-del-cine-regional-en-el-peru>

- ♣ Valdez, M. (22 de Setiembre de 2014). *Introducción al lenguaje cinematográfico - Universidad Nacional de Quilmes*. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=wlgS72Zn4o4>
- ♣ Vásquez, F. (4 de Diciembre de 2011). *Emol. Cultura y Espectáculos*. <http://www.emol.com/noticias/magazine/2011/12/02/515367/ernesto-diaz-y-santiago-violenta-es-la-pelicula-que-queria-hacer-cuando-me-enamore-del-cine.html>
- ♣ Velazco, C. (8 de Noviembre de 2012). *Que es la postproducción*. Aprendiz de Cine: <http://www.aprendizdecine.com/que-es-la-postproduccion/>
- ♣ Whittaker, R. (29 de Octubre de 2003). *Edición On Line y Off-line*. CyberCollege: <http://www.cybercollege.com/span/tp058.htm>
- ♣ Wikipedia. (27 de Junio de 2014). *Andréi Tarkovski*. http://es.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9i_Tarkovski
- ♣ Wikipedia. (29 de Setiembre de 2014). *Wiki. Sonido para cine y televisión*: http://es.wikipedia.org/wiki/Sonido_para_cine_y_televisi%C3%B3n
- ♣ Wikipedia. (11 de Diciembre de 2014). *Sistema de sonido multicanal*. Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Sistemas_de_sonido_multicanal
- ♣ ZEPfilms. (20 de setiembre de 2012). *youtube*. Cómo encarar la preproducción de una película: <https://www.youtube.com/watch?v=B3rMvf6iby4&index=51&list=PLfSsnwvDM2PcfsPd6-lcBHxFVPD16cVBU>
- ♣ ZEPfilms. (03 de Enero de 2013). *Youtube*. ¿Quiénes trabajan en una película?: <https://www.youtube.com/watch?v=QWKfetWf-AM#t=157>

FILMOGRAFÍA

- ♣ Aguilar, F. (Dirección). (2003). *Paloma de papel - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Allen, W. (Dirección). (1976). *El dormilon - Genero Comedia* [Película].
- ♣ Almodóvar, P. (Dirección). (1980 - 1991 - 1995). *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón, Tacones lejanos y La flor de mi secreto - Cine Español* [Película].

- ♣ Aparicio, W. (Dirección). (2014). "Serenaq Encanton" ganador del Concurso Nacional de Proyectos de Largometraje de Ficción en Lenguas Originarias - Cine Cusqueño. [Película].
- ♣ Attenborough, R. (Dirección). (1982). Gandhi - Cine Británico [Película].
- ♣ Babenco, H. (Dirección). (1980). Pixote - Cine Brasileño [Película].
- ♣ Bacon, L. (Dirección). (1933). La calle 42 - Cine Clásico [Película].
- ♣ Badham, J. (Dirección). (1977). Fiebre de sábado por la noche - Género Musical [Película].
- ♣ Barreda, M. (Dirección). (2012). Ana de los Ángeles - Cine Regional Peruano (Arequipa) [Película].
- ♣ Barth, L. J. (Dirección). (1933). Tango - Cine Argentino [Película].
- ♣ Bay, M. (Dirección). (1998). Armagedón - Cine Hollywoodense [Película].
- ♣ Becerra, F. G. (Dirección). (2014). "Vientos del Sur" ganador del concurso de largometraje de ficción - Cine Cusqueño [Película].
- ♣ Benavides, J. (Dirección). (1943). La feria de las flores - Cine Mexicano [Película].
- ♣ Benigni, R. (Dirección). (1998). La Vida es bella - Cine Italiano [Película].
- ♣ Bennett, C. (Dirección). (1950). Las minas del rey Salomón - Género de Aventura [Película].
- ♣ Bertolucci, B. (Dirección). (1976 - 1987). Novecento y El último emperador - Cine Italiano [Película].
- ♣ Blasetti, A. (Dirección). (1941). La corona de hierro - Cine Neorrealista [Película].
- ♣ Buñuel, L. (Dirección). (1928 - 1930). Un perro andaluz y La edad de Oro - En España, [Película].
- ♣ Buñuel, L. (Dirección). (1950 - 1953). Los Olvidados y Abismos de pasión - Cine Mexicano [Película].
- ♣ Bustillo, J. (Dirección). (1940). Ahí está el detalle - Cine Mexicano [Película].
- ♣ Cameron, J. (Dirección). (1997). Titanic - Género Drama [Película].
- ♣ Campanella, J. J. (Dirección). (2010). El secreto de sus ojos - Cine Argentino [Película].
- ♣ Carné, M. (Dirección). (1938). El Muelle de la Brumas - Cine Francés [Película].

- ♣ Cattaneo., P. (Dirección). (1997). *Full Monty - Cine Británico* [Película].
- ♣ Chambi, M. (Dirección). (1956). *Carnaval de Kanas y Santurantikuy - Cine Cusqueño*, [Película].
- ♣ Chambi, M. (Dirección). (1956). *Corpus del Cusco - Cine Cusqueño*, [Película].
- ♣ Chaplin, C. (Dirección). (1917). *El Emigrante* [Película].
- ♣ Chaplin, C. (Dirección). (1940). *El gran dictador* [Película].
- ♣ Charles Chaplin (Dirección). (1921 - 1923 - 1925). *El Chico, Una Mujer de París, La Quimera de Oro* [Película].
- ♣ Clair, R. (Dirección). (1932). *Catorce de Julio - Cine Francés* [Película].
- ♣ Columbus, C. (Dirección). (2001). *Harry Potter y la piedra filosofal - Cine Hollywoodense*-[Película].
- ♣ Combe, W. (Dirección). (2014). *F-27 - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Contreras., M. (Dirección). (1931). *Zitari - Cine Mexicano* [Película].
- ♣ Coppola., F. F. (Dirección). (1972 - 1974). *El Padrino y El padrino II* [Película].
- ♣ Corcuera, J. (Dirección). (2013). *Sigo Siendo - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Craven, W. (Dirección). (1984). *Pesadilla en Elm Street - Género terror, Cine gore o Fantástico* [Película].
- ♣ Craveri, M. (Dirección). (1956). *Corrida de Toros y Cóndores, La fiesta de Santo Tomás - Cine Cusqueño* [Película].
- ♣ Crosland, A. (Dirección). (1927). *"El cantor de Jazz" - Película Sonora* [Película].
- ♣ Dardenne, L. y. (Dirección). (1999). *Roseta - Cine Francés* [Película].
- ♣ Daves, D. (Dirección). (1950). *Flecha rota - Cine Western* [Película].
- ♣ Degregori, F. (Dirección). (2000). *La ciudad de M - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Delgado, M. (Dirección). (1958 -1964). *Sube y baja y El Padrecito* [Película].
- ♣ Díaz, R. (Dirección). (2014). *Viaje a Tombuctú - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Diegues, C. (Dirección). (1979). *Bye Bye Brasil - Cine Brasileño* [Película].
- ♣ Disney, W. (Dirección). (1932 - 1989 - 1991). *Blanca nieves y los siete enanitos, La sirenita, La bella y la bestia - Género de Animación* [Película].

- ♣ Donner, R. (Dirección). (1978). *Superman - Genero Ciencia Ficción* [Película].
- ♣ Durant, A. (Dirección). (1991 - 1998). *Alias "La Gringa", y Coraje - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Eastwood, C. (Dirección). (1992). *Sin perdón - Genero Western* [Película].
- ♣ Eisenstein, S. (Dirección). (1925). *El acorazado Potemkin - Cine Soviético* [Película].
- ♣ Enrico Grass y Mario Craveri (Dirección). (1955). *L' Imperio del sole - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Eyde, M. (Dirección). (1993). *La vida es una sola - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Fassbinder, R. W. (Dirección). (1974). *La ley del más fuerte - Cine Aleman* [Película].
- ♣ Fellini, F. (Dirección). (1958). *La dolce vita - Cine Aleman* [Película].
- ♣ Fernández, D. (Dirección). (2013). *Cementerio General - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Ferreira, J. A. (Dirección). (1931). *Muñequitas porteñas - Cine Argentino* [Película].
- ♣ Feuillade, L. (Dirección). (1914). *Fantomas* [Película].
- ♣ Figueroa, M. C. (Dirección). (1956). *Las piedras- Cine Cusqueño,* [Película].
- ♣ Figueroa L, E. N. (Dirección). (1960). *Kukuli - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Figueroa, L. (Dirección). (1976 - 1977 -1982 -1974 -1982). *Los perros hambrientos, Chiaraje, batalla ritual y Yawar Fiesta, El cargador, El reino de los Mochica, Machupicchu luz de piedra - Cine Cusqueño,* [Película].
- ♣ Fische, T. (Dirección). (1957 - 1958). *r con Frankenstein y Drácula - Cine Aleman* [Película].
- ♣ Flaherty, R. J. (Dirección). (1922). *Nanuk - El Esquimal* [Película].
- ♣ Fleming, V. (Dirección). (1939). *El mago de Oz y Lo que el viento se llevó* [Película]. Metro Goldwyn Mayer.
- ♣ Fleming, V. (Dirección). (1939). *Lo que el viento se llevo - Genero Drama* [Película].
- ♣ Ford, J. (Dirección). (1939 - 1956). *La diligencia y Centauros del desierto - Genero Western* [Película].

- ♣ Forero, O. (Dirección). (2013). *Chicama - Cine Regional Peruano (Trujillo)* [Película].
- ♣ Friedkin, W. (Dirección). (1973). *El exorcista - Genero terror, Cine gore o Fantastico* [Película].
- ♣ Fuentes, F. (Dirección). (1936). *Allá en el Rancho Grande - Cine Mexicano* [Película].
- ♣ Gallo., M. (Dirección). (1908). *El fusilamiento de Dorrego - Cine Argentino* [Película].
- ♣ Gálvez, H. (Dirección). (2009). *Paraíso - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Gance, A. (Dirección). (1927). *Napoleón - Genero biopic, Cine Histórico o Biográfico* [Película].
- ♣ Gance's, A. (Dirección). (1927). *Napoleón - En Francia* [Película].
- ♣ García, H. F. (Dirección). (1977 - 1980 - 1984 - 1986 - 2002). *Kuntur wachana (donde nacen los cóndores, Laulico, Túpac Amaru en coproducción con cuba, , El socio de Dios, El Forastero - Cine Cusqueño* [Película].
- ♣ Godoy, A. R. (Dirección). (1965). *Ganaras el pan - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Grass, E. (Dirección). (1955). *El imperio del sol - Cine Cusqueño,* [Película].
- ♣ Griffith, D. W. (Dirección). (1916 -1919). *Intolerancia y el Nacimiento de una Nación* [Película].
- ♣ Harlan, V. (Dirección). (1940). *El judío Süß - Cine Aleman* [Película].
- ♣ Hathaway, H. (Dirección). (1953). *Niágara - Genero Suspenso* [Película].
- ♣ Hawks, H. (Dirección). (1946). *El sueño eterno - Genero Noir, Cine negro o Policiaco* [Película].
- ♣ Herzong, W. (Dirección). (1973). *La cólera de Dios - Cine Aleman* [Película].
- ♣ Hitchcock, A. (Dirección). (1935 - 1938). *Treinta y nueve escalones y Alarma en el expreso - Cine Ingles* [Película].
- ♣ Hitchcock, A. (Dirección). (1946 - 1951 - 1958 - 1960). *Encadenados, Pacto siniestro, Vertigo y Psicosis - Genero Suspenso* [Película].
- ♣ Hitchcock, A. (Dirección). (1963). *Los pajaros - Genero terror, Cine gore o Fantastico* [Película].

- ♣ Hooper, T. (Dirección). (1974). La matanza de Texas - Genero terror, Cine gore o Fantastico [Película].
- ♣ Huamán, J. (Dirección). (2012). Inkari: 500 años de resistencia del espíritu inca en el Perú. - Cine Cusqueño [Película].
- ♣ Huayhuaca, C. (Dirección). (1978 - 1986). Cuentos inmorales y profesión: detective - Cine Cusqueño, [Película].
- ♣ Huston, J. (Dirección). (1941). El halcón maltés - Genero Noir, Cine negro o Policiaco [Película].
- ♣ Huston, J. (Dirección). (1950). La Jungla de asfalto - film noir [Película].
- ♣ Inga, N. (Dirección). (2006). El tunche misterios de la selva - Cine Regional Peruano (Huancayo) [Película].
- ♣ Iwerks, W. D. (Dirección). (1928). El barco de vapor de Willie - Genero de Animación [Película].
- ♣ Jackson, P. (Dirección). (2001). La comunidad del anillo - Cine Hollywoodense [Película].
- ♣ Jeunet, J. P. (Dirección). (2001). Amélie - Cine Frances [Película].
- ♣ Kaspar, S. (Productor), & Grupo Chaski, F. E. (Dirección). (1984 - 1985). Gregorio y Juliana - Cine Peruano [Película].
- ♣ Kawalerowicz, J. (Dirección). (1965). Faraón - Genero biopic, Cine Histórico o Biográfico [Película].
- ♣ Kelly, S. D. (Dirección). (1952). Cantando bajo la lluvia (1952) - Cine musical [Película].
- ♣ Korda, A. (Dirección). (1933). La vida privada de Enrique VIII - Cine Ingles [Película].
- ♣ Kubrick, S. (Dirección). (1960). Espartaco - Genero biopic, Cine Histórico o Biográfico [Película].
- ♣ Kubrick, S. (Dirección). (1968). Odisea del espacio - Genero Ciencia Ficción [Película].
- ♣ Kubrick, S. (Dirección). (1971 - 1980). La naranja mecánica y El Resplandor - Cine Britanico [Película].
- ♣ Kurosawa, A. (Dirección). (1950). Rashomon - Cine Japones [Película].
- ♣ Lang, F. (Dirección). (1927). Metrópolis - Expresionismo Alemán [Película].

- ♣ Laughton, C. (Dirección). (1955). La noche del cazador - Genero Suspenso [Película].
- ♣ León, J. F. (Dirección). (2014). El elefante desaparecido - Cine Peruano [Película].
- ♣ Leone, S. (Dirección). (1965). La muerte tenía un precio - Genero Western [Película].
- ♣ Llosa, C. (Dirección). (2006 – 2009). Madeinusa y La teta asustada - Cine Peruano [Película].
- ♣ Lombardi, F. (Dirección). (1983 - 1985 - 1988). Maruja en el infierno, La ciudad y los perros, La boca del lobo - Cine Peruano [Película].
- ♣ Lombardi, F. (Dirección). (1990 - 1996). Caídos del cielo y Bajo la piel - Cine Peruano [Película].
- ♣ Lombardi, F. (Dirección). (1998 - 1999 - 2000). No se lo digas a nadie, Pantaleón y las visitadora y Tinta roja - Cine Peruano [Película].
- ♣ Lombardi, J. (Dirección). (2012). Casa adentro - Cine Peruano [Película].
- ♣ Longhi, E. (Dirección). (1928). La Perricholi - Cine Peruano [Película].
- ♣ Lubitsch, E. (Dirección). (1920). Romeo y Julieta - Expresionismo Alemán [Película].
- ♣ Lucas, G. (Dirección). (1977). La guerra de las galaxias - Cine Hollywoodense [Película].
- ♣ Lucas, G. (Dirección). (1981). Indiana Jones [Película].
- ♣ Lumière, L. y. (Dirección). (1895). La llegada del tren a la estacion, El regador regado, La merienda del bebe [Película].
- ♣ Maldonado, R. (Dirección). (2013). ¡Asu mare! - Cine Peruano [Película].
- ♣ Mamoulian, R. (Dirección). (1935). La feria de la vanidad - Cine Neorrealista [Película].
- ♣ Mauro, H. (Dirección). (1933). Ganga bruta - Cine Brasileño [Película].
- ♣ McCay, W. (Dirección). (1911). Little Nemo - Genero de Animación [Película].
- ♣ Mèliès, G. (Dirección). (1902). Viaje a la Luna [Película].
- ♣ Méndez, J. (Dirección). (2004). Días de Santiago - Cine Peruano [Película].
- ♣ Mendoza, E. (Dirección). (2013). EL Evangelio de la Carne - Cine Peruano [Película].

- ♣ Mille, C. B. (Dirección). (1916). Juana de Arco [Película].
- ♣ Minnelli, V. (Dirección). (1951). Una Americano en París - Genero Musical [Película].
- ♣ Moreyra, L. h. (Dirección). (2007). Los Maccarco de Phausi Altarani, Mosoq Qallariy, Patabamba Pallay: entretejiendo pasado y futuro - Cine Cusqueño, [Película].
- ♣ Movius, E. (Dirección). (1952). Sabotaje en la selva - Cine Peruano [Película].
- ♣ Muccino, G. (Dirección). (2006). En busca de la felicidad - Genero Drama [Película].
- ♣ Murnau, F. (Dirección). (1922). Nosferatu - Expresionismo Alemán [Película].
- ♣ Newell, M. (Dirección). (1994). *Cuatro bodas y un funeral* - Cine Britanico [Película].
- ♣ Nishiyama, E. (Dirección). (1961 - 1963). *Ayacucho y Amor serrano* - Cine Cusqueño, [Película].
- ♣ Nishiyama, V. y. (Dirección). (1956). *Lucero de Nieve (Qoyllur Rity)* - Cine Cusqueño [Película].
- ♣ Oganés, J. C. (Dirección). (2014). *Gloria del Pacífico* - Cine Peruano [Película].
- ♣ Ortega, F. P. (Dirección). (1997 - 2002 - 2003 - 2008). *Dios tarda pero no olvida, Jarjacha: Incesto en los andes , La maldición de los Jarjacha II y Jarjacha III.* - Cine Regional Peruano (Ayacucho) [Película].
- ♣ Otomo, K. (Dirección). (1988). *Akira* - Genero de Animación - Cine Japónes [Película].
- ♣ Palma, B. (Dirección). (1987). *Los Intocables de Eliot Ness* [Película].
- ♣ Peixoto, M. (Dirección). (1929). *Límite* - Cine Brasileño [Película].
- ♣ Pérez, F. (Dirección). (2005). *Un día sin sexo* - Cine Peruano [Película].
- ♣ Pérez, J. G. (Dirección). (1996). *Lágrimas de fuego* - Cine Regional Peruano (Ayacucho) [Película].
- ♣ Polanski, R. (Dirección). (1965 - 1968). *Repulsión y La semilla del diablo* [Película].
- ♣ Polanski, R. (Dirección). (2002). *El pianista* - Genero Drama [Película].

- ▲ Porter, E. (Dirección). (1903). *Asalto y robo del tren* - *Genero Western* [Película].
- ▲ Puenzo, L. (Dirección). (1986). *La historia oficial* - *Cine Argentino* [Película].
- ▲ Quispe, F. (Dirección). (2001 - 2004 - 2008). *El Abigeo, Juanito el huerfanito y El hijo del viento* - *Cine Regional Peruano (Juliaca - Puno)* [Película].
- ▲ Renoir, J. (Dirección). (1938). *La Marcellesa* - *Genero biopic, Cine Histórico o Biográfico* [Película].
- ▲ Renoir, J. (Dirección). (1952). *La carroza de oro* - *Cine Aleman* [Película].
- ▲ Ríos, L. T. (Dirección). (1938). *La vuelta al nido* - *Cine Argentino* [Película].
- ▲ Robert Rossen (Dirección). (1961). *El buscavidas* - *Genero de Aventura* [Película].
- ▲ Rodríguez Risco, D. (Dirección). (2014). *El Vientre* - *Cine Peruano* [Película].
- ▲ Rodríguez, I. (Dirección). (1947 - 1948 - 1952). *Nosotros los pobres, Ustedes los ricos y Pepe El toro* - *Cine Mexicano* [Película].
- ▲ Rosellini, R. (Dirección). (1953). *Te querré siempre* [Película].
- ▲ Saba, A. (Dirección). (2013). *El limpiador* - *Cine Peruano* [Película].
- ▲ Salas, S. (Dirección). (1938). *Buscando olvido* - *Cine Peruano* [Película].
- ▲ Sandrich, M. (Dirección). (1935). *Sombrero de copa* - *Genero Musical* [Película].
- ▲ Sansores, C. M. (Dirección). (1917). *La luz, tríptico de la vida moderna* - *Cine Mexicano* [Película].
- ▲ Santana, A. (Dirección). (1934). *Resaca* - *Cine Peruano* [Película].
- ▲ Sarmiento, Á. (Dirección). (2012). *Kay Pacha ganador del concurso de obras cinematográficas* - *Cine Cusqueño*, [Película].
- ▲ Schlöndorff, V. (Dirección). (1979). *El tambor de hojalata* [Película].
- ▲ Scott, R. (Dirección). (2000). *Gladiator* - *Genero biopic, Cine Histórico o Biográfico* [Película].
- ▲ Segreto, I. h. (Dirección). (1987). *El Salao de Novidades* - *Cine Brasileño* [Película].
- ▲ Shyamalan, M. N. (Dirección). (1999). *Sexto sentido* - *Cine de Terror Hollywoodense* [Película].

- ♣ Sirk, D. (Dirección). (1954). *Obsesion - Cine Melodramático* [Película].
- ♣ Sommers, S. (Dirección). (1999). *La momia - Genero de Aventura* [Película].
- ♣ Spielberg, S. (Dirección). (1975). *Tiburón - Cine Hollywoodense* [Película].
- ♣ Spielberg, S. (Dirección). (1982). *E.T., el extraterrestre - Genero Ciencia Ficción* [Película].
- ♣ Spielberg, S. (Dirección). (1998). *Rescatando al roldado Ryan - Cine bélico, histórico y político* [Película].
- ♣ Spielberg, S. (Dirección). (1993). *La lista de Schindler* [Película].
- ♣ Steinhoff, H. (Dirección). (1933). *El flecha Quex - Cine Aleman* [Película].
- ♣ Szifron, D. (Dirección). (2014). *Relatos Salvajes - Cine Argentino* [Película].
- ♣ Tamayo, A. (Dirección). (1986). *La fuga del chacal - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Tarantino, Q. (Dirección). (1994). *Pulp fiction "Tiempos violentos"* [Película].
- ♣ Tarkovski, A. (Dirección). (1962 - 1983 - 1986). *La infancia de Iván, Nostalgia y Sacrificio - Cine Sovietico* [Película].
- ♣ Tornatore, G. (Dirección). (1989). *Cinema Paradiso* [Película].
- ♣ Trier, L. V. (Dirección). (1996). *Rompiendo las olas - Cine Frances* [Película].
- ♣ Trier, L. V. (Dirección). (2000). *Bailando en la oscuridad - Genero Musical* [Película].
- ♣ Truffaut, F. (Dirección). (1981). *La mujer de al lado - Cine Frances* [Película].
- ♣ Ugarte L, f. y. (Dirección). (1922). *Camino a la venganza - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Vallejo, H. (Dirección). (2004). *Misterio del Kharisiri - Cine Regional Peruano (Puno)* [Película].
- ♣ Vasquez, J. (Dirección). (1938). *Gallo de mi Galpón y Palomillas del Rímac - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Vega, I. H. (Dirección). (2010 - 2014). *Octubre y El Mudo - Cine Peruano* [Película].

- ♣ Velásquez, R. (Dirección). (2002). *Django la otra cara - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Villanueva, C. (Dirección). (1962 - 1964). *Raza de cóndores y El Perú en marcha - Cine Cusqueño*, [Película].
- ♣ Villanueva, N. y. (Dirección). (1966). *Jarawi - Cine Cusqueño* [Película].
- ♣ Villarán, F. (Dirección). (2014). *Viejos Amigos - Cine Peruano* [Película].
- ♣ Wachowski, L. y. (Dirección). (1999). *Matrix - Cine Hollywoodense* [Película].
- ♣ Welles, O. (Dirección). (1940). *Ciudadano Kane* [Película].
- ♣ Wellman, W. (Dirección). (1931). *El enemigo público - Genero Noir, Cine negro o Policiaco* [Película].
- ♣ Wiene, R. (Dirección). (1920). *El gabinete del Doctor Galigari - Expresionismo Alemán* [Película].
- ♣ Wilder, B. (Dirección). (1959). *Con faldas y a lo loco - Cine de Comedia* [Película].
- ♣ Wise, R. (Dirección). (1951). *Ultimatum a la tierra - Cine de Ciencia Ficción* [Película].
- ♣ Wyler, W. (Dirección). (1939). *Jezabel - Genero Drama* [Película].
- ♣ Wyler, W. (Dirección). (1956 - 1959). *Los diez mandamientos y Ben-Hur - Cine de Entretenimiento* [Película].
- ♣ Zarabia, V. (Dirección). (2011). *El último guerrero Chanka - Cine Regional Peruano (Andahuaylas)* [Película].
- ♣ Zemeckis, R. (Dirección). (1994). *Forrest Gump - Genero Drama* [Película].



ANEXOS

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

ANEXO 1

PRE – TEST DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA “HAGAMOS UN CORTO”

Nombres y Apellidos _____
Grupo _____ Semestre _____ Fecha _____

- 1) A qué director del cine peruano conoces:
 - a) Ricardo Maldonado.
 - b) Juan José Campanella.
 - c) Luis Buñuel.
 - d) Alberto Durant.
 - e) Francis Ford Coppola.

- 2) Si en una toma quisieras mostrar a tu personaje llorando y resaltando la parte psicológica ¿qué tipo de plano utilizarías?
 - a) Plano cerrado.
 - b) Primer plano.
 - c) Plano entero.
 - d) Plano medio.
 - e) Plano de detalle.

- 3) En la siguiente figura que tipo de planos observas:



- a) Plano entero, conjunto y general.
 - b) Three shot, contra plano y plano conjunto.
 - c) Plano conjunto, general y two shot.
 - d) Plano americano, three shot y plano de espalda.
 - e) Plano entero, contra plano y plano frontal.
- 4) Antes de producir un cortometraje ¿cuál es lo más importante?
 - a) Crear una historia.
 - b) Hacer un buen guion técnico.
 - c) Manejar bien un Storyboard.
 - d) Verificar a tus personajes y sus acciones.
 - e) Hacer el guion y comenzar a producir.

 - 5) Para crear una historia ¿qué es lo que tomarías en cuenta?
 - a) Personajes, conflicto y acciones.
 - b) Personajes, desarrollo y desenlace.
 - c) Inicio, nudo y desenlace.
 - d) Idea, storyline, tratamiento y escaleta.
 - e) Tema, personajes y acciones.

- 6) ¿Qué tomarías en cuenta al realizar un plan de rodaje?
- Fechas de rodaje, locaciones y presupuesto.
 - Casting, ubicación de cámaras y sonido.
 - Ubicación de equipos, actores y fechas del rodaje.
 - Locaciones, fechas y planos.
 - Equipos de producción, lugares y actores.
- 7) Si quisieras producir un cortometraje ¿a quién encargarías que dirija una buena iluminación?
- Al director del cortometraje.
 - Al director de arte.
 - Al productor del cortometraje.
 - Al director de fotografía.
 - Al luminotécnico.
- 8) ¿Cómo seleccionarías a tus actores?
- Busco a los amigos y familiares más cercanos.
 - Yo mismo asumo el papel de actor.
 - Selecciono de acuerdo a las características de mi historia.
 - Realizo un casting.
 - Busco a cualquier persona que quiera ser actor.
- 9) Al momento de producir un cortometraje ¿cuál preferirías hacer primero?
- Buscar personajes.
 - Distribuir tareas a todo el equipo.
 - Encender la cámara y comenzar a rodar según tu guion.
 - Hacer bien el guion.
 - Coordinar con el equipo de producción.
- 10) ¿Qué función cumple el encargado del Script?
- Anotar los errores de producción.
 - Escribir el guion.
 - Fotografiar las escenas en el rodaje.
 - Mantener la continuidad durante el rodaje.
 - Coordinar con el director de fotografía y actores.
- 11) Supongamos que la escena a grabar en exterior está planificado para un día soleado, pero ese día está lloviendo ¿Qué harías?
- Espero a que termine de llover.
 - Postergo el rodaje para otro día.
 - Configuro la cámara para este tipo de situaciones.
 - Modifico el guion y grabo con lluvia.
 - Utilizo recursos técnicos (techo la locación y empleo iluminación).

- 12) Para editar tu cortometraje ¿qué es lo primero que harías?
- a) Cortar las imágenes.
 - b) Unir la toma secuencialmente.
 - c) Pautear las tomas.
 - d) Darle color a tus imágenes.
 - e) Editar el audio y la música.
- 13) En la escena, " Por la mañana Manuel espera a su hija en la plaza mayor de Cusco, ya es medio día y sigue esperando, y a las 4:00 pm recién se aparece con su enamorado", ¿Qué elementos de transición de tiempo utilizarías?
- a) Semáforo y nubes.
 - b) Personas y carros.
 - c) Estatua del Inca Pachacutec y un perro.
 - d) Destello del sol y reloj.
 - e) A la hija de Manuel y su enamorado.
- 14) ¿Es necesario saber de la realización de cine para tener una buena producción audiovisual?
- a) Si
 - b) No
- ¿Porque?.....
-
-
-

ANEXO 2

POST – TEST DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA “HAGAMOS UN CORTO”

Nombres y Apellidos _____
Grupo _____ Semestre _____ Fecha _____

- 1) A quién se le considera como el padre del cine.
 - a) Alfred Hitchcock.
 - b) Francis Ford Coppola.
 - c) Elia Kazan.
 - d) David W. Griffith.
 - e) Robert Flaherty.

- 2) Una de las alternativas no es un recurso cinematográfico.
 - a) Perspectiva.
 - b) Profundidad de campo.
 - c) Color.
 - d) Foto fija.
 - e) Iluminación.

- 3) ¿Qué planos son considerados de intención expresiva?
 - a) PM, PB, PP, PPP, PD.
 - b) PP, PC, PA, PB, PD.
 - c) PPP, GPG, PM, PG.
 - d) PA, PE, PC, PG, GPG.
 - e) PD, PE, PPP, PG.

- 4) ¿Cuáles son las etapas para escribir un guion?
 - a) Tratamiento, Idea, Story line, Guion técnico.
 - b) Guion literario, Escaleta, Tratamiento.
 - c) Idea, Story line, Sinopsis, Tratamiento, Escaleta, Guion literario y Guion técnico.
 - d) Inicio, nudo y desenlace.
 - e) Personajes, conflicto y acciones.

- 5) Cuenta la historia de principio a fin, acciones del personaje, no hay diálogos ni secuencias y todo está tiempo presente, esto corresponde a:
 - a) Escaleta.
 - b) Story line.
 - c) Guion literario.
 - d) Idea.
 - e) Tratamiento.

- 6) Es el representante legal de la obra, el responsable de los aspectos técnicos y de organización de una película, nos referimos al:
- Productor.
 - Coprodutor.
 - Productor ejecutivo.
 - Asistente de producción.
 - Gerente de producción.
- 7) El plan de rodaje consiste en:
- La división del guion en un número determinado de escenas y secuencias.
 - Determinar los accesorios, el vestuario, los números de planos y de páginas.
 - La planificación u orden del rodaje por escenarios y el orden de rodaje que propicie la proximidad temporal de las intervenciones de los intérpretes.
 - ~~El análisis del guion que sirva para detectar el conjunto de elementos necesarios en el rodaje mismo.~~
 - la contratación del equipo técnico.
- 8) La búsqueda de locaciones de acuerdo a las necesidades del guion pertenece a :
- Casting.
 - Story Board.
 - Rodaje.
 - Scouting.
 - Desglose del guion.
- 9) ¿Quién se encarga de plasmar la escenografía, el vestuario, el maquillaje, la ambientación, el decorado, la creación de atmósferas de luz y en definitiva, todo lo que se ve físicamente en la película?
- Asistencia de producción.
 - Dirección de arte.
 - El director.
 - El productor general.
 - El sonidista.
- 10) ¿Qué frases utiliza el director antes del rodar una película?
- Luces, cámaras, acción y corte.
 - Cámara, acción y corte.
 - Sonido, cámaras, acción y corte.
 - Luces, cámara, sonido, acción y corte.
 - Todas las anteriores.

11) El sonido Wild o sonido salvaje se realiza en:

- a) Estudio.
- b) En la sala de grabación.
- c) Locaciones haciendo ademanes.
- d) En la radio.
- e) En la post producción.

12) La postproducción de imagen comprende:

- a) Tratamiento de la imagen.
- b) Creación de gráficos y títulos.
- c) Edición y composición.
- d) Animación y efectos especiales.
- e) Todas las anteriores.

13) El diseño sonoro es:

- a) Mezcla una serie de armados sonoros en función de transmitir sensaciones.
- b) La musicalización de la película.
- c) La grabación de los efectos de sonido.
- d) La propuesta de sonido.
- e) El sonido Wild.

14) ¿Crees que el cine digital a través de talleres teóricos y prácticos contribuye a mejorar la producción audiovisual?

(SI) (NO)

¿Porque?.....
.....
.....
.....
.....

ANEXO 3

ENCUESTA DE OPINIÓN SOBRE LOS CORTOMETRAJES

Nombres y Apellidos _____

Semestre _____ Fecha _____

1. ¿Cómo calificas el contenido de los cortometrajes presentados?

Marque con una X

Le hablo o no :

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

Ser como tú :

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

Tú decisión, tu solución:

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

Olvido que te recuerdo:

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

2. De qué trata el cortometraje:

Le hablo o no:

.....
.....
.....

Ser como tú:

.....
.....
.....

Tú decisión, tu solución:

.....
.....
.....

Olvido que te recuerdo:

.....
.....
.....

3. Según su criterio, la calidad técnica se desarrolló de manera: Marque con una X

Le hablo o no :

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

Ser como tú :

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

Tú decisión, tu solución:

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

Olvido que te recuerdo:

Muy bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy malo
-----------	-------	---------	------	----------

4. ¿Qué mejoraría en los cortometrajes?

.....
.....
.....

5. En general ¿Qué se necesita para mejorar la calidad en una producción audiovisual?

.....
.....
.....

**PREGUNTA DE LA ENCUESTA DE OPINIÓN DE LOS CORTOMETRAJES
DEL TALLER EN EL ESTRENO**

1. ¿La realización de este tipo de trabajos audiovisuales ayuda en la formación_y educación de la población?

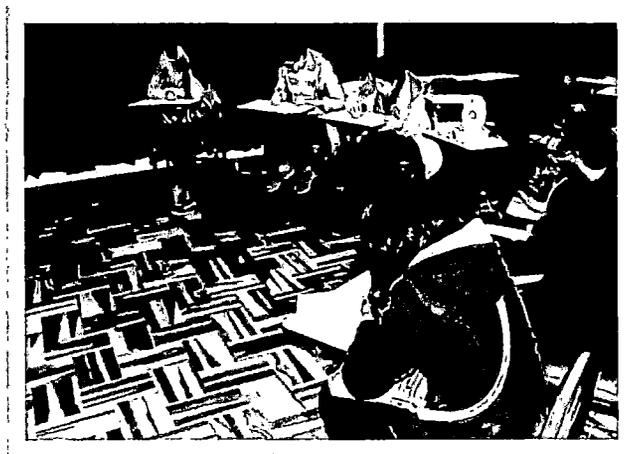
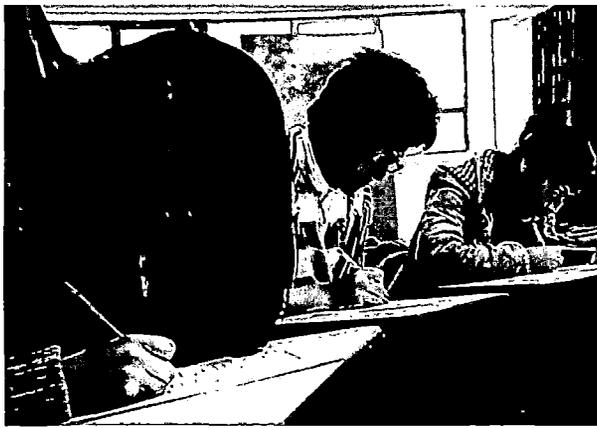
(SI) (NO)

¿Porque?.....
.....
.....
.....

ANEXO 4

FOTOS DE LA VALIDACIÓN

PRIMER GRUPO

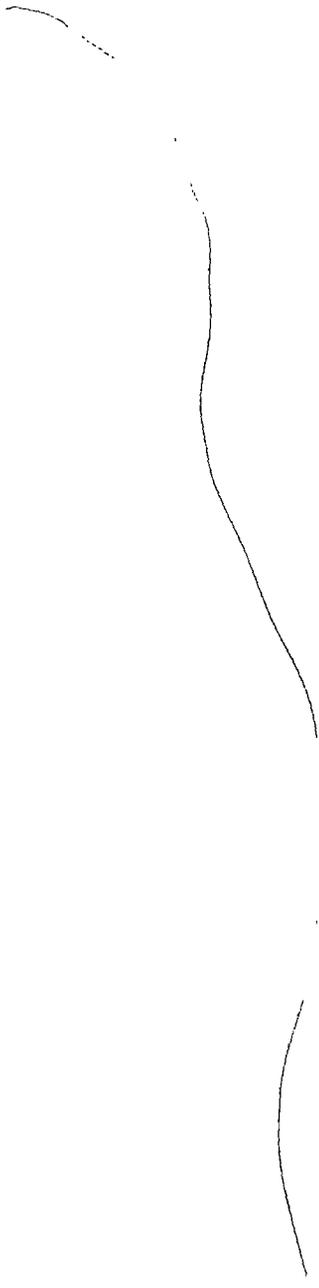


SEGUNDO GRUPO



ENCUESTA DE OPINIÓN DE LOS CORTOMETRAJES DEL TALLER EN EL ESTRENO





ANTES DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN
CINEMATOGRÁFICA HAGAMOS UN CORTO

ANEXO 5

DISEÑOS DE PUBLICIDAD GRÁFICA Y CARPETAS PARA
EL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN
CINEMATOGRÁFICA “HAGAMOS UN CORTO”

AFICHES - BANNERS - VOLANTES

TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN
CINEMATOGRÁFICA

HAGAMOS UN CORTO

DICTADOS POR

Todo lo que precisas saber para realizar un cortometraje

5 DE SETIEMBRE
DURACIÓN 1 MES

Solo alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas - UNSAAC

Costo : S/ 50.00 Nuevos Soles
Inscripción : Centro Federado FCS3 hasta el 23 de Agosto de 9 a 11 a.m., y de 2 a 5 p.m.
Contacto : cosqofilms@gmail.com
974388730 / 984279329

Rossana Diaz Costa
Directora y guionista de la película M.A.E. a TROPICIA

José Antonio Portugal Speedie
Cineasta Peruano

Richard Arias Durand
Productor Audiovisual

Carlos Enrique Wilson Pizarro
Inventor y fundador de Cine y Televisión

Angel Romero Pacheco
Productor y guionista Audiovisual

Henry Ernesto Borda Carrasco
Realizador Audiovisual

Omar Vargas Laucata
Compositor y Director de sonido

César Alberto Veneto Torres
Laborador Audiovisual

CUPOS LIMITADOS

ORGANIZA APOYA

CERTIFICADO

Qosqo Films, la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco y la Dirección Desconcentrada de Cultura de Cusco otorgan el presente certificado a

Por haber participado como: _____ en el TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA “HAGAMOS UN CORTO” dado desde el 05 de Setiembre hasta el 25 de Octubre de 2014, habiendo desarrollado de manera satisfactoria desde el inicio hasta la clausura del taller.

Cusco, Octubre de 2014

German Zecanarro Macaño
Rector de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

Ricardo Ruiz Caro Villagarcía
Director de la Dirección Desconcentrada de Cultura de Cusco

Bruno Fuentes Arque
Director de Qosqo Films

Rossana Diaz Costa
Directora y Guionista

José Antonio Portugal
Cineasta

CARPETAS DE TRABAJO

qsqofilms
qsqofilms@gmail.com
93438730 / 984279329

TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

HAGAMOS UN CORTO

AGRADECIMIENTOS:
 MAKINGOFF
 Colón
 Paimón
 Ahora
 a

AUSPICIAN:
 Colofoto
 Cine y Música
 Red de Intercambios

APOTAN

Todo lo que precisas saber para realizar un cortometraje...

CREDENCIALES: ORGANIZACIÓN Y PARTICIPANTES

CREDENCIAL

TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

HAGAMOS UN CORTO

ORGANIZACIÓN

TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA

HAGAMOS UN CORTO

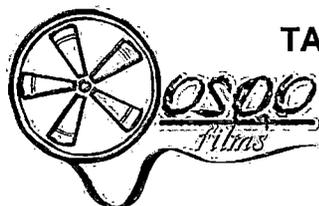
PARTICIPANTE

NOMBRE:

③

ANEXO 6

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN



TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA "HAGAMOS UN CORTO"

Pegar
Foto

DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS			
DIRECCIÓN			
CIUDAD		CÓDIGO POSTAL	
PROVINCIA		NACIONALIDAD	
EMAIL			
TELÉFONO FIJO		MÓVIL	
FECHA DE NACIMIENTO		SEXO	<input type="checkbox"/> MASCULINO <input type="checkbox"/> FEMENINO
CONTACTO DE EMERGENCIA		NÚMERO DE DNI	

DETALLES DEL CURSO

<p>EL TALLER TENDRÁ UNA DURACIÓN DE CUATRO (4) SEMANAS EN UN HORARIO LECTIVO DE (48HORAS)</p> <p>LO CUAL SEGMENTAREMOS EN DOS (2) PARTES Y SE SUBDIVIDIRÁ (TEÓRICO Y PRÁCTICO)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ELABORACIÓN DE LA IDEA • INTRODUCCIÓN AL CINE • PREPRODUCCIÓN • PRODUCCIÓN • POSTPRODUCCIÓN • DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN 	<p>Para esto responde a las preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por qué te interesa del taller? 2. ¿Te atreverías a realizar un cortometraje? 3. ¿Si existiría Cine Digital en la Facultad de Comunicación Social e Idiomas a qué te inclinarías?
---	--

DETALLES DEL PAGO

ÚNICO PAGO	S/.50.00 Nuevos soles (pagar antes de inicio al taller) fecha limite al 23 de Agosto de 2014
-------------------	--

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿Dónde has oído hablar del taller?

¿Has efectuado el pago de la tasa de inscripción?

 SI NO

INFORMES E INSCRIPCIONES:

- En el Centro Federado (CC.FF) de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas

DURACIÓN: 1 MES.

NÚMERO DE PLAZAS: 25 mínimo y 30 máximo.

INVERSIÓN: S/ 50.00 Nuevos Soles pago único / No se efectuará la devolución del pago en caso de anulación por parte de los mismos inscritos.

Acotación:

- La **FICHA DE INSCRIPCIÓN, LA CARTA COMPROMISO**, más la copia del **BOUCHER DE PAGO** son requisitos necesarios para la inscripción quedando como confirmado su participación en el Taller.
- El pago será abonado a un número de cuenta en las agencias de la **CAJA MUNICIPAL DE AHORRO Y CRÉDITO CUSCO – CMAC** En caso de no presentar la copia de lo indicado perderá automáticamente la participación del Taller
- TEN EN CUENTA:**
 - Únicamente se abrirá el taller con un mínimo de 25 estudiantes inscritos y un máximo 30 debidamente matriculados durante el semestre académico 2014 -II.
 - Los participantes (estudiantes) interesados deberán llenar la **FICHA DE INSCRIPCIÓN, CARTA COMPROMISO** que se adjunta.
 - La asistencia de los participantes al Taller se considera como mínimo del 95% para la obtención del certificado.
 - Siendo un trabajo de carácter participativo se formaran 3 grupos de 10 participantes.
 - Cada uno los proyectos audiovisuales deberán tener una idea del cortometraje que realicen y serán calificados por la ponentes así mismo adjuntarán una carta de intención.
 - Para realizar el rodaje del cortometraje será obligatorio presentar la **CARTILLA DE LA PRODUCCIÓN**, que posteriormente será facilitada.
 - La realización del cortometraje será solo de 10 minutos como máximo.**
 - El Taller incluye el uso de equipos de grabación para el rodaje.
 - Queda bajo responsabilidad de los participantes (estudiantes) cualquier deterioro o inadecuada utilización de los equipos caso contrario lo repondrán.
 - Los cursos teóricos, bibliografías y videos se colocara en el **FACEBOOK DEL TALLER.**
 - LOS GASTOS DE TODA LA REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE CORRERÁN POR PARTE DE LOS GRUPOS.**

IMPORTANTE ANTES DE CONCLUIR TU INSCRIPCIÓN CERCÍORATE DE QUE:

- Has llenado **TODOS** los campos de este formulario (si tienes alguna duda, ponte en contacto con los organizadores del taller).
- Una vez leída la acotación y firmada el formulario (procesaremos tu inscripción, sin esta firma **NO** estarás inscrito).
- Si has efectuado el pago debes adjuntar La **FICHA DE INSCRIPCIÓN, LA CARTA COMPROMISO, Y EL BOUCHER DE PAGO.**
- No te olvides de abonar o depositar a la cuenta en las agencias de la **CAJA MUNICIPAL DE AHORRO Y CRÉDITO CUSCO.**

DECLARACIÓN JURADA

Al firmar este Formulario, declaro haber leído y comprendido todo los términos y condiciones de inscripción descrito en el reverso del formulario, bajo el título **“TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA - HAGAMOS UN CORTO”** y toda la información señalada. Por lo expuesto, asumo la responsabilidad por la veracidad de mi información.

FIRMA Y HUELLA DIGITAL:

DNI:

FECHA:

ANEXO 7

CARTA DE COMPROMISO

TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA “HAGAMOS UN CORTO

Cusco, _____ de _____ de 2014

Señores:

Por la presente, Yo: _____ Identificado(a)
con-DNI _____ -domiciliado(a)-en: _____
TELEFONO: _____
CEL: _____ EMAIL _____ FACEBOOK _____

En mi condición de participante en el taller “HAGAMOS UN CORTO”
realizado por la Productora Audiovisual **QOSQO FILMS**, llevado a cabo en
las siguientes semanas del mes de _____ 2014, en las
instalaciones _____ lo cual asumo los
siguientes compromisos:

- Hacer buen uso del material, equipo e instalaciones que me sean proporcionados para el desarrollo del taller.
- Asistir puntalmente al Taller para la acreditación del certificado.
- Pagar al 100% el costo para la participación del Taller.
- Mantener una actitud de colaboración e interés con el taller y que facilite el trabajo del grupo.

Por lo que, declaro asumir mi compromiso durante el proceso del taller,
asumiendo las responsabilidades y el compromiso absoluto.

En fe de lo cual suscribo la presente, imprimiendo mi huella digital al
costado izquierdo de mi firma.



FIRMA DEL RESPONSABLE
NOMBRE.-
DNI.-

ANEXO 8

CALENDARIO DEL TALLER

SEPTIEMBRE - OCTUBRE 2014

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1 PRESENTACIÓN DEL TALLER Y FORMACIÓN DE GRUPOS (Reunión de carácter obligatorio) AUDITORIO.- Sipaswayna 17:00pm- 18:30 horas.	2	3	4	5 ENTREGA DE LA IDEA Y LA CARTA , TEST DE ENTRADA RECOMENDACIONES DEL PONENTE OMAR VARGAS Y LA ORGANIZACIÓN AUDITORIO: Salón de Grados 18:00pm- 20:00 horas.	6 RECEPCIÓN DE ROSSANA DÍAZ	7 PONENTE ROSSANA DÍAZ MÓDULO INSTRUCTIVO DE GUIÓN / TEÓRICO 9:00am - 13:00 horas 15:00pm – 18:00 horas (ver temario) AUDITORIO: Sipaswayna
8 PONENTE JOSÉ A. PORTUGAL El Cine - concepto, características El Cine (Arte e Industria)	9 Lenguaje Cinematográfico I 18:00 a 20:00 Horas / AUDITORIO: Salón de grados - Facultad de Comunicación Social e Idiomas	10 Lenguaje Cinematográfico II	11 Recursos Cinematográficos	12 Técnicas Cinematográficas	13 Propuestas Cinematográficas 18:00 a 20:00 Horas AUDITORIO: Sipaswayna	14 REVISIÓN DE GUIONES
ELABORACIÓN DEL GUIÓN - PRACTICO (VER ENTREGAS)						
15 PONENTE RICHARD ARIAS Uso del guion técnico y Storyboard. Desglose del equipo de producción, Locaciones, Casting preparación para el rodaje y la post. Plan de rodaje y tomas. Permisos y contratos 18:00 a 20:00 Horas / AUDITORIO: Salón de grados - Facultad de Comunicación Social e Idiomas	16	17 PRÁCTICO REALIZACIÓN TÉCNICA, STORYBOARD, PLAN DE TOMAS	18	19 PRÁCTICO LOCACIONES Y CASTING Y PRESUPUESTO 18:00 a 20:00 Horas AUDITORIO: Sipaswayna	20	21 REVISIÓN Y MANEJO DE GESTIÓN
22 PONENTES CARLOS WILSON Proceso de rodaje funciones del director de fotografía, el Script, Puesta en escena La exposición (ISO) La óptica cómo y cuándo usar la tecnología en cámaras y equipos de rodaje / El sonido directo. Las relaciones en la producción. (Ángel Romero) 18:00 a 20:00 Horas / AUDITORIO: Salón de grados - Facultad Comunicación Social e Idiomas	23 ÁNGEL ROMERO La tecnología en cámaras y equipos de rodaje / El sonido directo. Las relaciones en la producción. (Ángel Romero)	24 PRÁCTICO GRUPO A	25 PRÁCTICO RODAJE	26 PRÁCTICO RODAJE GRUPO B	27 PRÁCTICO RODAJE 18:00 a 20:00 Horas AUDITORIO: Sipaswayna	28 REVISIÓN DEL MATERIAL GRABADO
29 PONENTES HENRY BORDA Gramática de la edición, el ritmo, la elipsis, el contraste, continuidad, ensamble de la edición / Corrección de color Realización del diseño sonoro: doblaje, musicalización, grabación del Folle (OMAR) 18:00 a 20:00 Horas / Salón de grados - FCSEI	30 OMAR VARGAS	1 GRUPO A - B PRÁCTICAS	OCTUBRE		3 GRUPO A - B PRÁCTICAS	4 EDICIÓN DE AUDIO
			2 EDICIÓN DE VIDEO 09:00 am - 13:00 / 15:00 a 18:00	3 GRUPO A - B PRÁCTICAS	4 EDICIÓN DE AUDIO Horas AUDITORIO: Sipaswayna	ENTREGA DE MATERIALES 08 AL 08 DE OCTUBRE AMBOS GRUPOS CLAUSURA: 25 DE OCTUBRE DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN CONVERSATORIO 17:00 a 18:00 Horas EXHIBICIÓN Y ENTREGA DE CERTIFICADOS

ANEXO 9

LISTADO DE PARTICIANTES DEL TALLER

N°	PARTICIANTES DEL TALLER MATRICULADOS EN EL SEMESTRE ACADÉMICO 2014 – II	ASISTENCIA HASTA EL FINAL DEL TALLER	DEJARON EL TALLER
1	Aima Mesco Wilian Osbaldo	✓	
2	Alania Álvaro Ruth Marianela	✓	
3	Álvarez Almora Jessica Jamilet	✓	
4	Callañaupa Sallares Nabila Chabely		X
5	Campos Quispe Lucero Geraldine	✓	
6	Cárdenas Tohalino Sharon	✓	
7	Cruz Huamani María del Carmen	✓	
8	Ccahuana Huilca Dariela		X
9	Cusiatau Manuel Ricardo Alexis	✓	
10	Chillitupa Zevallos Yeny		X
11	Del Alcázar Mamani Arnold Arturo	✓	
12	Félix Zuniga Andrea Lucero	✓	
13	Flores De la Torre Kevin Amílcar	✓	
14	Fuyo Requelme Jhan Carlos	✓	
15	Huamán Ccamccapa Gonzalo	✓	
16	Huamán Sánchez Vania Valeria	✓	
17	Jáuregui Ripa Yuleysi	✓	
18	Jiménez Mamani Walter	✓	
19	Llano Mamani Luz Marina	✓	
20	Mamani Echegaray Mónica Silvia		X
21	Miranda Chacón Yasser	✓	
22	Otani Huamanguillas Leonard	✓	
23	Ppari Ccahua Joel Micke	✓	
24	Quispe Auccapuma Miguel Ángel	✓	
25	Quispe Huamán Yoslar	✓	
26	Quispe Rivas Alejandra	✓	
27	Robles Gayoso Alexander	✓	
28	Sánchez Pareja Michelle Samantha		X
29	Serrano Amaut Carmen Yesenia	✓	
30	Valencia Pareja Melissa Libia	✓	

**DURANTE EL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN
CINEMATOGRÁFICA HAGAMOS UN CORTO**

ANEXO 10

IDEAS Y CARTAS DE INTENCIÓN POR GRUPOS

GRUPO 1

IDEA

La tensión que sufre una adolescente embarazada entre abortar o no. Una joven de 16 años se entera que está embarazada, no cuenta con el apoyo de su enamorado y motivada por una amiga toma la decisión de abortar; pero estando sola entra en conflicto y no sabe si abortar o no.

CARTA DE INTENSIÓN

Actualmente el tema de los embarazos en adolescentes y el trágico desenlace de este es un problema que, al parecer, no tiene solución en simples charlas de educación sexual que se recibe en el colegio. El índice de mortandad de muchachas adolescentes tras haberse practicado un aborto va creciendo día a día. ¿Cuál es el problema? La falta de comunicación y confianza entre padres e hijos, las amistades que influyen a la toma de decisiones, enamorados que no quieren hacerse responsables, entre tantos otros. El hecho de convertirse en madre a corta edad no representa el fin del mundo, es un hecho que innegablemente cambiará el estilo de vida de una persona; pero es una situación que se puede asumir. Al ser este tema no tan dialogado dentro de las familias queremos dar apertura al tema, además pretendemos mostrar el conflicto interno que una joven sufrirá al tener que tomar la decisión entre abortar o no. No existe mayor acusador que la propia persona, su remordimiento y su conciencia.

GRUPO 2

IDEA

Una joven estudiante de la universidad descubre el amor a través de una manera muy original de comunicarse “subrayando palabras de un libro”.

CARTA DE INTENSIÓN

Nuestro proyecto audiovisual intentará manifestar que la comunicación es muy importante entre las personas y mostrar mecanismos originales y sencillos para su desarrollo

GRUPO 3

IDEA

La vida de un anciano de 75 años da un giro inesperado refugiado en la soledad, mientras su esposa sufre la enfermedad del Alzheimer.

CARTA DE INTENSIÓN

El Alzheimer es una enfermedad neurodegenerativa que se manifiesta como deterioro cognitivo y trastornos conductuales y principalmente afecta a personas de la tercera edad y como consecuencia borra recuerdos de la vida, afectando a la familia en su conjunto, a través de nuestro cortometraje queremos:

- Informar, sensibilizar y concientizar sobre gravedad de la enfermedad del Alzheimer, que es desconocida por nuestro entorno social.
- Manifestar las acciones y comportamientos de las personas que sufren esta enfermedad.
- Mostrar lo difícil que es convivir con la persona que es afectada por el Alzheimer, pero la comprensión y el amor resulta ser un buen camino.

ANEXO 11

TRATAMIENTO DE LAS HISTORIAS POR GRUPOS

GRUPO 1

TRATAMIENTO: TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN

Lucía abre la puerta del baño, entra en él, cierra la puerta y le pone seguro, ella sostiene una caja pequeña y un vaso de plástico en la mano izquierda. Abre la caja y saca una prueba de embarazo de orina. Se dirige hacia el tazón, se dispone a orinar, mientras orina coge un poco de éste en el vaso de plástico, coloca el vaso encima del tanque de agua del wáter, termina de orinar, se sube los pantalones y mete el test dentro del vaso durante 5 segundos. Espera el resultado y en el test se forman dos líneas. Al ver el resultado se tapa la boca y deja el test encima del lavamanos. Toma su celular, marca un número y llama a Rodrigo, su enamorado.

Lucía corta la llamada. Sostiene el celular con las dos manos, se choca de espaldas contra la pared y cae lentamente apoyándose sobre ella. Se limpia las lágrimas con la manga de sus manos. Busca un número en su celular y llama a Karla, su amiga. Lucía corta la llamada y se queda pensativa sentada en el piso del baño.

Las dos amigas, Lucía y Karla, están sentadas en una banca del parque y conversan. Lucía se agacha, toma sus rodillas y llora. Karla la abraza con una sola mano.

Lucía entra a su cuarto, se acerca a su tocador, observa el peluche que Rodrigo le regaló, lo toma y lo rompe, tira al suelo con su mano las cosas que hay sobre el tocador, se acerca a la mesa de noche y ve el portafotos que tiene la foto de ambos, lo toma y lo arroja contra la pared.

Lucía está parada descalza en un parque, aparece su amiga Karla por detrás de ella. Lucía camina y deja atrás a su amiga, viste una bata blanca que le llega hasta las rodillas, está sangrando a la altura del sexo y la sangre le chorrea hasta los pies. En su camino se encuentra con una mujer joven embarazada quien mira a Lucía de pies a cabeza y lo hace con un gesto de desprecio.

Lucía se asusta y gira a su izquierda para evadir la mirada y observa a una pareja de esposos que tiene una hija, el papá abraza a su familia y los tres miran a Lucía con desprecio. Ella se asusta y avanza rápidamente, luego de dar tres pasos se cae. En el suelo ella mira hacia atrás y no ve a nadie.

Se sienta y se frota las manos y las rodillas, luego mira a su costado y ve a un niño vestido de blanco que le alcanza los brazos.

Lucía despierta del sueño sudando y agitada, se sienta rápidamente sobre el piso, se toma la cabeza con las dos manos, sigue respirando agitadamente, mira a su alrededor y ve sus cosas tiradas, desliza sus manos por su cara, levanta la cabeza, mira hacia arriba, se tranquiliza y baja las manos lentamente hacia su vientre, baja la mirada hacia la misma dirección, se toma suavemente el vientre.

Se dibuja una sonrisa en el rostro de Lucía. Se levanta, toma el test y sale de su cuarto con este. Se desplaza por un pasillo en dirección a la habitación de sus padres, llega a la puerta y toca.

Lucía abre la puerta, entra a la habitación y cierra la puerta.

Los créditos van al final.

GRUPO 2

TRATAMIENTO: LOVE BOOK

Laura sale apresurada de sus clases de la universidad, en el camino cruza miradas como siempre con Dante, ella se sonroja y sigue su camino, en la puerta principal de la universidad se encuentra con Piero con una apariencia desordenada y resulta ser el enamorado, ella hace notar su incomodidad frente a Piero y él ajeno a su molestia la abraza mientras observa a otras chicas. Para Laura no es novedad notar esos comportamientos en él, y sin más excusas piensa terminar con él.

Ambos se dirigen al paradero del autobús y mientras esperan, Dante sube al autobús en un paradero anterior, luego el autobús llega al paradero de Laura y Piero, la gente empieza a subir incluidos ellos.

Todos buscan asientos disponibles, Laura encuentra uno disponible y tan grande fue la sorpresa que ve a Dante sentado con los audífonos en el oído y leyendo un libro, él nota la presencia de su chica de las miradas diarias y ambos mantienen las miradas fijas mientras ella va acercándose al asiento disponible, Piero se encuentra con un amigo en el autobús y se pierde entre la gente, el autobús luce relativamente lleno.

Laura ya en su asiento quita la mirada fija en Dante y sonríe como muestra de sus nervios y la complicidad entre ellos. Dante simultáneamente también sonríe, ambos se acomodan en sus asientos. Ella decide sacar un libro y siente el codeo de Dante, le muestra unas palabras subrayadas en su libro: "lindo" "día"; ella sonríe y saca su libro e intenta responder con gestos que se quite los audífonos para que puedan hablar, inmediatamente subraya otras palabras de su libro: "quiero" "disfrutar" "de" "ambas" "cosas"; Dante le muestra las palabras mirándola y haciéndole entender que aparte de escuchar su música también disfruta conversar de esa manera con ella. Laura nerviosa decide seguir la conversación y Dante le mira contento. Ya en mano el libro de ella busca lo que quiere comunicar y subraya las palabras. "eres" "mas" "interesante" "de" "lo" "que" "pensaba"; Dante sonríe y responde: "me" "gusta" "verte" "a" "diario"; ambos sonríen mientras la gente empieza a observarlos raramente.

Al notar la actitud de las personas se ríen y continúan con la conversación. Ella nuevamente subraya las palabras y le muestra: "bonita" "manera" "de" "conocernos" "siempre" "quise" "hablarte"; el responde: "tienes" "tiempo" "ahora", seguidamente dibuja un símbolo de interrogación, Laura pensativa busca con la mirada a Piero.

Piero distraído sigue conversando de una manera amena con su amigo, parece haber olvidado que subió al autobús acompañado de Laura.

Laura sonríe causándole gracia la circunstancia que estaba pasando. Al instante Dante mira a Laura esperando su respuesta. Ella decidida resalta como respuesta en su libro: "Si"; ambos se miran, sonríen y bajan del autobús.

Los créditos van al final.

GRUPO 3

TRATAMIENTO: OLVIDO QUE TE RECUERDO

En la habitación, rodeado de objetos antiguos y fotografías que retratan a una familia.

Antonio se despierta y ve su reloj, se levanta de la cama, se pone sus pantuflas y sale de la habitación, él se dirige hacia la cocina, entra y se observa una mesa con florero, un recipiente para el pan, en la que Antonio coloca dos tazas de café caliente, coge una de las tazas y sale de la cocina, ahí aparece su gato que se sube a la mesa, regresa y se sienta en la silla mientras toma su desayuno, termina y se levanta de la mesa, coge su taza y la lleva a la cocina, sale y se dirige hacia la sala.

Antonio se sienta en uno de los muebles y divisa a lo lejos una foto, mira detenidamente, se coge la cabeza, se levanta del mueble y empieza a caminar por la sala, levanta un rosario junto con el portarretrato de su matrimonio, aparece su gato y hace caer un jarrón.

Marcela despierta con el ruido y lo primero que ve es una taza de café que está en su mesa de noche, se levanta de la cama y sale de la habitación sin zapatos, se dirige rápidamente hacia el lugar donde se produjo el ruido.

Marcela se detiene en la entrada de la sala y ve a un joven que sostiene una escoba y un recogedor. Antonio se voltea y ve a Marcela parada en la entrada de la sala. Él deja la escoba y el recogedor al lado de la pared y se dirige hacia ella, Marcela se asusta, él le agarra de los hombros y ella le empuja y se produce un forcejeo entre ambos, Antonio trata de hacerla reaccionar. Marcela reconoce a su esposo y se queda en shock, él le hace sentar en el sillón y le alcanza el portarretrato ella mira la foto, levanta los ojos y ve a su esposo.

Su esposo le explica lo que pasó, se toman de las manos y ambos se levantan y se abrazan.

Los créditos van al final.

ANEXO 12

GUIONES DE LOS CORTOMETRAJES POR GRUPO

GRUPO 1 - SELECCIONADO

ESCALETA Y GUIÓN - TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN

SECUENCIA 1

ESCENA 1: EXT. PARQUE - MAÑANA

Lucía (16) y Karla (19) salen a correr muy temprano por el parque y de un momento a otro Karla se siente cansada, ambas se sientan en una de las bancas del parque.

LUCÍA

Qué te pasa, te noto rara

KARLA

Nada que no tenga solución..., estoy embarazada

LUCÍA

Y ¿qué vas hacer?

KARLA

Shiss ;cállate! Ahí viene Rodrigo

Lucía gira la cabeza para ver a Rodrigo (22)

SECUENCIA 2

ESCENA 2: INT. BAÑO - DÍA

Lucía abre la puerta del baño, entra en él, deja la puerta entreabierta, camina dentro del baño y cierra la puerta por completo.

ESCENA 3: INT. CUARTO - DÍA

Lucía entra a su cuarto mirando el test, coloca el test sobre su tocador, coge su celular y llama a Rodrigo.

LUCÍA

Salió positivo...

... y ahora qué vamos hacer...

No, no...

Lucía mira el celular y se da cuenta que Rodrigo ha cortado la llamada. Sostiene el celular con las dos manos, retrocede y se choca de espaldas contra la pared, se cae lentamente apoyándose sobre ella. Se limpia las lágrimas con la manga de sus manos. Busca un número en su celular y llama a Karla, su amiga.

ESCENA 4: EXT. CALLE - MAÑANA

Karla está caminando por la calle y contesta su celular.

KARLA

Amiga que fue ¿ya te hiciste la prueba?...

...no puede ser

...y ya se lo dijiste...

...es un desgraciado,

Ven al parque de mi casa para conversar

Y no se lo digas a nadie más.

Karla cuelga el celular y continúa caminando.

SECUENCIA 3

ESCENA 5: EXT. BANCA DEL PARQUE - DÍA

Las dos amigas, Lucía y Karla, están sentadas en una banca del parque y conversan.

LUCÍA

Y ahora ¿qué voy hacer?

KARLA

¿Qué vas hacer?

No tienes opciones ;tienes que abortar!

LUCÍA

No sé

KARLA

¿Qué tienes en la cabeza?

Te imaginas qué van a decir tus padres, tus amigos...

...los que te conocen.

LUCÍA

No sé

KARLA

No lo pienses más ;tienes que abortar!

Lucía se agacha, se toma las rodillas y llora. Karla la abraza con una sola mano.

SECUENCIA 4

ESCENA 6: INT. CUARTO - TARDE

Lucía entra a su cuarto, se acerca al tocador, observa el peluche que Rodrigo le regaló, lo toma y lo rompe, tira al suelo con su mano las cosas que hay sobre el tocador, se acerca a la mesa de noche y ve el portafotos que tiene la foto de ambos, lo toma y lo arroja contra la pared.

SECUENCIA 5

ESCENA 7: EXT. PARQUE - DÍA

Lucía está parada descalza en un parque, aparece su amiga Karla por detrás de ella. Lucía camina y deja atrás a su amiga, viste una bata blanca que le llega hasta las rodillas, está sangrando a la altura del sexo y la sangre le chorrea hasta los pies. En su camino se encuentra con una mujer joven embarazada (25) quien mira a Lucía de pies a cabeza y lo hace con un gesto de desprecio. Lucía se asusta y gira a su izquierda para evadir la mirada y observa a una pareja de esposos (30 - 32) que tiene una hija (04), el papá abraza a su familia y los tres miran a Lucía con desprecio. Ella se asusta y avanza rápidamente, luego de dar tres pasos se cae. En el suelo ella mira hacia atrás y no ve a nadie. Se sienta y se frota las manos y las rodillas, luego mira a su costado y ve a una niña (05) vestido de blanco que le alcanza los brazos.

NIÑA

¡Mamá!

NIÑA - KARLA

(Distorsión de voz)

¡Mamá - Lucía!

KARLA

¡Lucía!

SECUENCIA 6

ESCENA 8: EXT. PARQUE - DÍA

Lucía sale de un trance en el que se encontraba.

KARLA

¿Qué te pasa,

No vas a saludar a mi enamorado?

Lucía los mira con miedo y se va. Karla abraza a Rodrigo, ambos se miran con extrañeza por lo que Lucía acaba de hacer y también se van.

GRUPO 2

ESCALETA Y GUION - LOVE BOOK

SECUENCIA 1

ESCENA 1: EXT. CAMPUS UNIVERSITARIO - DÍA

Era la salida de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, a las 11am Laura (18) sale apresurada de sus clases, muy cerca de la puerta cruza miradas con Dante (20), un joven de apariencia amable y correcta; Laura se sonroja y él sonríe, mientras ella avanza de prisa se toca el cabello y suspira.

SECUENCIA 2

ESCENA 2: EXT. PARADERO - DÍA

Se aprecia mucho tránsito, estudiantes yendo al paradero, Laura llega al paradero cansada después de haber caminado muy rápido. Piero (19) estaba en el paradero esperándola (despeinado, aburrido, barbudo, indiferente) ella se acerca y se saludan.

LAURA

¡Hola!

PIERO

¡Hola mi amor!

Te espere mucho tiempo moría por verte...

Él le da un beso en el cuello, ella muestra un gesto de incomodidad, mientras la abraza ve pasar chicas y él les mira examinando sus cuerpos. Ella lo mira de reojo y nota lo que está haciendo; Laura le saca las manos para que él le deje de abrazar.

PIERO

¿Qué pasa?

LAURA

Todo el tiempo haces lo mismo...

¿No te das cuenta? o ¿te parece normal?

PIERO

¡De qué hablas! ¡No te entiendo!

Laura está con los brazos cruzados aburrída, no soporta la presencia de Piero, en su rostro se ve el desagrado y la incomprensión cuando mueve la cabeza de forma negativa. Llega el autobús que esperan y sube primero Piero, sin esperar cortesía alguna, sube posteriormente Laura.

SECUENCIA 3

ESCENA 3: INT. AUTOBUS - DÍA

El autobús luce relativamente lleno de personas. Piero se encuentra con un amigo (19) y deja de prestarle la poca atención a Laura, y se van al fondo, Laura incomoda busca algún lugar para sentarse, por el medio encuentra un lugar a lado de Dante, ella se sienta un poco nerviosa, él está leyendo un libro y escucha música. Laura decide sacar un libro que busca en su bolso y Dante al verla en el acto le codea y le hace ver algunas palabras subrayadas de su libro.

"Lindo" "día"

Ella al verlas sonríe y saca el libro; lo ve e intenta responder, ella nota que él tenía audífonos, le hace señas para que se los quite pero él responde subrayando palabras nuevamente.

"Quiero" "disfrutar" "de" "ambas" "cosas"

Mira y hace entender que aparte de escuchar la música también disfruta conversar de la misma manera con ella. Laura nerviosa y risueña decide seguir y mediante su libro busca lo que quiere comunicar y subraya.

"Eres" "más" "interesante" "de" "lo" "que" "pensaba"

Dante la mira, lee y sonríe y vuelve a resaltar en su libro.

"Me" "gusta" "verte" "a" "diario"

Ambos sonríen y la gente empieza a observarlos raramente, ellos al notar la actitud de las personas ríen y continúan con la conversación. Laura, se saltea unas 10 páginas y resalta las siguientes palabras.

"Bonita" "forma" "de" "conocernos"

Laura mira a Dante, él muestra el pulgar arriba. Ella se toca el cabello y vuelve a resaltar.

"Eres lindo", "mi deseo" "era" "conocerte"

Dante cierra los ojos, y por primera vez suspira, su rostro se nota alegre. Abre los ojos, le mira con ternura y toma el libro y subraya le vuelve a mirar pero esta vez con sus ojos le señala el libro. Ella sigue la señal y lee la siguiente pregunta.

"Tienes" "tiempo" "ahora "

Dante escribe los signos de interrogación en un lado del libro para señalar que es una pregunta.

¿?

Laura deja de ver el libro se pone seria y observa a Piero que está conversando con un amigo y una mujer (20) desconocida (con casaca negra, despeinada) de manera amena, al parecer olvidó que subió con Laura.

Se ríen ambos. Laura, lo mira y mueve la cabeza de forma asertiva, mientras que Dante con calma espera la respuesta concreta, Laura le mira de manera tierna y resalta una palabra del libro.

"Sí"

Piero sigue riéndose con sus amigos. Laura y Dante se paran, se aproximan a la puerta de salida y bajan felices mientras Piero ni se percata de la situación...

GRUPO 3 - SELECCIONADO

ESCALETA Y GUIÓN - OLVIDO QUE TE RECUERDO

SECUENCIA 1

ESCENA 1: INT. HABITACIÓN - DÍA

La habitación está rodeada de objetos antiguos y fotografías que retratan a una familia.

SECUENCIA 2

ESCENA 2: INT. HABITACIÓN - MAÑANA

Antonio abre los ojos, mira el reloj ubicado en la mesa de noche, marca las 7 am, se sienta sobre la cama con una actitud seria, se pone las pantuflas y sale de la habitación caminando lentamente.

ANTONIO

(Voz en over)

Qué triste este despertar,
Otra vez sin ti, pero contigo a mi lado,
Ya no reflejan nuestras ventanas,
Sigo entre recuerdos.

SECUENCIA 3

ESCENA 3: INT. COMEDOR - DÍA

Se observa una mesa con un florero, una panera y 2 tazas, Antonio hecha agua caliente en las tazas, sale con pasos suaves de la cocina llevando una de las tazas. Ingresa el gato, sube a la mesa y da algunas vueltas sobre ella. Antonio regresa a la mesa sin la taza, se sienta en la silla y toma su desayuno, mientras le da migajas de pan al gato. Se levanta de la mesa y sale de la cocina.

SECUENCIA 4

ESCENA 4: INT. SALA - DÍA

Antonio entra a la sala con pasos lerdos, se sienta en uno de los muebles y divisa a lo lejos una foto, mira detenidamente, se coge la cabeza, se levanta del mueble y empieza a caminar por la sala y levanta un rosario junto con el portarretrato de su matrimonio, aparece su gato y hace caer un jarrón.

SECUENCIA 5

ESCENA 5: INT. HABITACIÓN - DÍA

Marcela se despierta desesperada con el ruido del jarrón y lo primero que ve es una taza de café en su mesa de noche, se levanta de la cama y sale de prisa de la habitación sin zapatos, se nota que su respiración es rápida, ella empieza a caminar cada vez más rápido desesperada buscando el lugar donde se originó el ruido.

ESCENA 6: INT. SALA - DÍA

Marcela se detiene en la entrada de la sala y ve a un joven que está sosteniendo una escoba y un recogedor que a su vez está limpiando trozos de jarrón roto. El joven se voltea y ve a Marcela parada desesperada en la entrada de la sala.

MARCELA

¡Ladrón!

¿Quién eres?

Quién eres tú, habla

Quién eres tú, por dónde has entrado.

ANTONIO JOVEN

Marcela buenos días

Antonio deja la escoba y el recogedor y se dirige hacia ella con los brazos extendidos, Marcela se asusta:

MARCELA

Por dónde has entrado ¡Ladrón!

Oye ladrón ¿Quién eres?

ANTONIO JOVEN

¿Qué haces sin zapatos?

MARCELA

Por dónde has entrado ¡habla!

¿Quién eres?

Joven Antonio le agarra de los hombros a Marcela.

ANTONIO JOVEN

Volvió a pasar

MARCELA

¡Ladrón!

Marcela, le empuja y se produce un forcejeo entre ambos. Antonio insiste en coger los hombros de Marcela.

ANTONIO JOVEN

Estás equivocada Marcela

Tranquilízate.

MARCELA

¡Suéltame!

ANTONIO JOVEN

Marcela mi amor

Antonio trata de hacerla reaccionar agitando los hombros de Marcela.

MARCELA

¡Suéltame! ¡Suéltame!
¡Suéltame!

ANTONIO JOVEN

Marcela mi amor...
...no me reconoces...
...soy Antonio.
Mírame soy Antonio.

Marcela quiere golpear a Antonio y él coge las manos para evitar el golpe de Marcela, Marcela baja las manos y Antonio no la suelta, Marcela mira las manos, reconoce a su esposo y se queda en shock.

MARCELA

(Balbucea)

Ah, ah, ah ¿Antonio...?

Marcela toca con la mano temblorosa la mejilla de Antonio, Antonio lleva a Marcela a uno de los muebles, le hace sentar en el sillón, Marcela levanta la mirada y ve a su esposo, Antonio se sienta al costado del mueble, le toma de la mano, y observan los anillos de sus manos. Ellos se miran muy felices, Marcela coloca su cabeza sobre los hombros de Antonio y Antonio abraza a Marcela. Nos alejamos de Antonio y Marcela y atraviesa por la sala el gato.

ANTONIO

(Voz en over)

Ahí estas señora mía,
con tus ojos sin tiempo,
mi pequeña criatura,
libre de culpa,
inocente de mi pena.

ANEXO 13 – GUIONES TÉCNICOS

GUIÓN TÉCNICO - TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN									
SEC	ESC	TOMA	PLANO	ANG	MOVIMIENTO	ACCIÓN	DIÁLOGOS	LOC.	
1	1	1	PG Two Shot	Normal	Fijo	Lucía y Karla salen a correr muy temprano por el parque y de un momento a otro Karla se siente cansada, ambas se sientan en una de las bancas del parque.	LUCÍA Qué te pasa, te noto rara KARLA Nada que no tenga solución, estoy embarazada LUCÍA Y ¿qué vas hacer? KARLA Shiss ;cállate! Ahí viene Rodrigo	PARQUE - MAÑANA	
		2	PE Two Shot	Normal	Fijo				
		3	PP Lucía	Normal	Fijo				
		4	PM Two Shot	Normal	Fijo				
		5	PP Lucía	Normal	Fijo				Lucía gira la cabeza para ver a Rodrigo
2	2	6	PC a PE	Normal	Paneo der. a izq.	Lucía abre la puerta del baño, entra en él, deja la puerta entreabierta, camina dentro del baño y cierra la puerta por completo.		BAÑO - DÍA	
		3	7	PG a PB	Normal reflejo en el espejo	Travelling ligero der. a izq.	Lucía entra a su cuarto mirando el test, coloca el test sobre su tocador, coge su celular y llama a Rodrigo. Lucía mira el celular y se da cuenta que Rodrigo ha cortado la llamada.	LUCÍA Salió positivo.. y ahora que vamos hacer... No, no...	CUARTO - DÍA
			8	PB a PP a PB	Normal reflejo en el espejo	Tild down			
			9	PP	Normal	Fijo			
	10	PB	Normal	Fijo	Sostiene el celular con las dos manos, retrocede y se choca de espaldas contra la pared, se cae lentamente apoyándose sobre ella.				
	4	11	PG Karla	Normal	Fijo	Karla está caminando por la calle y contesta su celular. Karla cuelga el celular y continúa caminando.	KARLA Amiga que fue ¿ya te hiciste la prueba?... ... y no se lo digas a nadie más.	CALLE - MAÑANA	
		12	PM a PB y sale por izq.	Normal	Travelling seguimiento				
	3	5	13	PA Two Shot	Normal	Fijo		LUCÍA Y ahora ¿qué voy hacer?...	PARQUE

		14	PCP de Lucía a Karla	Normal	Fijo	Lucía y Karla, están sentadas en una banca del parque conversan. Lucía se agacha, se toma las rodillas y llora. Karla la abraza con una sola mano.	... No lo pienses más ;tienes que abortar!	- DÍA
		15	PP Lucía	Normal	Fijo			
		16	PP Karla	Normal	Fijo			
		17	PA Two shot	Normal	Fijo			
4	6	18	PB ingresa por izq.	Contrapicado -	Paneo ligero izq. a der.	Lucía entra a su cuarto, se acerca al tocador, observa el peluche que Rodrigo le regaló, lo toma y lo rompe, tira al suelo con su mano las cosas que hay sobre el tocador, se acerca a la mesa de noche y ve el portafotos que tiene la foto de ambos, lo toma y lo arroja contra la pared.		CUARTO - TARDE
		19	PB a PA	Normal reflejo en el espejo	Fijo			
		20	PP objetos	Normal l	Fijo			
		21	PCP de Lucía a la foto	Picado	Fijo			
		22	PP	Contrapicado	Fijo			
		23	PP foto	Cenital	Fijo			
		24	PP foto	Nadir	Zoom in lento			
5	7	25	PP pies a PB rostro	Normal	Tild down - Travelling seguimiento	Lucía está parada descalza en un parque, aparece su amiga Karla por detrás de ella. Lucía camina y deja atrás a su amiga, viste una bata blanca que le llega hasta las rodillas, está sangrando a la altura del sexo y la sangre le chorrea hasta los pies. En su camino se encuentra con una mujer Joven embarazada quien mira a Lucía de pies a cabeza y lo hace	NIÑA ;Mamá! NIÑA - KARLA (distorsión de voz) ;Mamá - Lucía! KARLA ;Lucía!	PARQUE - DÍA
		26	PM mujer embarazada	Normal	Fijo			
		27	PA Lucía	Normal	Fijo			

		28	PP mujer embarazada	Normal	Fijo	con un gesto de desprecio. Lucía se asusta y gira a su izquierda para evadir la mirada y observa a una pareja de esposos que tiene una hija, el papá abraza a su familia y los tres miran a Lucía con desprecio. Ella se asusta y avanza rápidamente, luego de dar tres pasos se cae. En el suelo ella mira hacia atrás y no ve a nadie. Se sienta y se frota las manos y las rodillas, luego mira a su costado y ve a una niña (05) vestido de blanco que le alcanza los brazos.		
		29	PA Lucía	Normal	Fijo			
		30	PB Three Shot familia	Normal	Fijo			
		31	PB Lucía	Normal	Travelling seguimiento			
		32	PE Lucía	Picado	Fijo			
		33	PM Niña	Normal	Fijo			
6	8	34	PP Lucía sale por izq.	Normal	Fijo	Lucía salé de un trance en el que se encontraba. Lucía los mira con miedo y se va. Karla abraza a Rodrigo, ambos se miran con extrañeza por lo que Lucía acaba de hacer y también se van. ***	KARLA ¿Qué te pasa, no vas a saludar a mi enamorado?	PARQUE - DÍA
		35	PB Two Shot Karla y Rodrigo	Normal	Fijo - Tild down			

GUION TÉCNICO - OLVIDO QUE TE RECUERDO

SEC	ESC	TOMA	PLANO	ANG	MOVIMIENTO	ACCIÓN	DIALOGOS	LOC.
1	1	1 - 4	PP objetos hab.	Normal	Poneos der. Izq. - Fijos	La habitación está rodeada de objetos antiguos y fotografías que retratan a una familia.		HABITACIÓN - DÍA
2	2	5 6 7 8 9 10 11	PP Anto. PP Reloj PP PC PB PD pantufilas PC	Normal Normal Normal Normal Normal Normal Normal	Fijo Fijo Fijo Fijo Fijo Fijo Fijo	Antonio abre los ojos, mira el reloj ubicada en la mesa de noche, se sienta sobre la cama con una actitud seria, se pone las pantuflas y sale de la habitación caminando lentamente.	ANTONIO (Voz en over) Qué triste este despertar, otra vez sin ti, pero contigo a mi lado, ya no reflejan nuestras ventanas, sigo entre recuerdos	
3	3	12 13 14 15 16 17 18	PC entra izq. Der. PP cafet. PC sale y luego entra PB PC PP PC sale izq. Der.	Normal Normal Normal Normal Normal Normal Normal	Fijo Fijo Fijo Fijo Fijo Fijo Fijo	Se observa una mesa con un florero, una panera y 2 tazas, Antonio hecha agua caliente en las tazas, sale con pasos suaves de la cocina llevando una de las tazas. Ingresas el gato, sube a la mesa y da algunas vueltas sobre ella. Antonio regresa a la mesa sin la taza, se sienta en la silla y toma su desayuno, mientras le da migajas de pan al gato. Se levanta de la mesa y sale de la cocina.		COMEDOR - DÍA
4	4	19 20 21 22	PD mano con foto PP foto PP PD mano	Normal Picado Contrap icado Normal	Fijo Fijo Fijo Fijo	Antonio en la sala, divisa a lo lejos una foto, mira detenidamente, se coge la cabeza, se levanta del mueble y empieza a caminar por la sala y levanta un rosario junto con el portarretrato de su matrimonio, aparece su gato y hace caer un jarrón.		SALA - DÍA

5	5	23	PP Marce.	Normal	Fijo	Marcela se despierta desesperada, se levanta de la cama y sale deprisa de la habitación sin zapatos, ella empieza a caminar cada vez más rápido desesperada buscando el lugar donde se originó el ruido.		HABITACIÓN - DÍA		
		24	PG	Normal	Fijo					
	6		25	PP Marce.	Normal	Fijo	Marcela se detiene en la entrada de la sala y ve a un joven que está sosteniendo una escoba y un recogedor que a su vez está limpiando trozos de jarrón roto. El joven se voltea y ve a Marcela parada desesperada en la entrada de la sala.	MARCELA ;Ladrón! ¿Quién eres? Quién eres tú, habla Quién eres tú, por dónde has entrado. ANTONIO JOVEN Marcela buenos días MARCELA Por dónde has entrado ;Ladrón! Oye ladrón ¿Quién eres? ANTONIO JOVEN ¿Qué haces sin zapatos? MARCELA Por dónde has entrado ;habla! ¿Quién eres? ANTONIO JOVEN Volvió a pasar MARCELA ;Ladrón! ANTONIO JOVEN Estas equivocada Marcela Tranquilízate. MARCELA ;Suéltame! ANTONIO JOVEN Marcela mi amor MARCELA ;Suéltame! ;Suéltame! ;Suéltame! ANTONIO JOVEN Marcela mi amor... ...no me reconoces... ...soy Antonio. Mírame soy Antonio. MARCELA (balbucea)	SALA - DÍA	
			26	PD Anto. recogedor y escoba	Picada	Fijo				
			27	PP Marce.	Normal	Fijo				
			28	PP manos de Anto.	Normal	Fijo				
			29	PP Marce.	Normal	Fijo				
			30	PB Anto.	Normal	Fijo				
			31	PP Marce.	Normal	Fijo				
			32	PCP de Marce. a Anto.	Normal	Fijo				
			33	PP Marce.	Normal	Fijo				
			34	PCP de Marce. a Anto.	Normal	Fijo				
			35	PCP de Anto. a Marce.	Normal	Fijo				
			36	PCP de Marce. a Anto.	Normal	Fijo				
			37	PCP de Anto. a Marce.	Normal	Fijo				
										Antonio deja la escoba y el recogedor y se dirige hacia ella con los brazos extendidos, Marcela se asusta
										Joven Antonio le agarra de los hombros a Marcela. Marcela, le empuja y se produce un forcejeo entre ambos. Antonio insiste en coger los hombros de Marcela. Agitando los hombros de Marcela. Marcela quiere golpear a Antonio y él coge las manos para evitar el golpe de Marcela, Marcela baja las manos y Antonio no la suelta, Marcela mira las manos, reconoce a su esposo y se queda en shock.

		38	PD manos de Anto. y Marce.	Normal	Fijo	<p>Marcela toca con la mano temblorosa la mejilla de Antonio, Antonio lleva a Marcela a uno de los muebles, le hace sentar en el sillón, Marcela levanta la mirada y ve a su esposo, Antonio se sienta al costado del mueble, le toma de la mano, y observan los anillos de sus manos. Ellos se miran muy felices, Marcela coloca su cabeza sobre los hombros de Antonio y Antonio abraza a Marcela. Nos alejamos de Antonio y Marcela y atraviesa por la sala el gato.</p> <p style="text-align: center;">***</p>	Ah, ah, ah ¿Antonio...?
		39	PPP Marce. a PP Two shot	Normal	Fijo		<p>ANTONIO (Voz en over) Ahi estas señora mia, con tus ojos sin tiempo, mi pequeña criatura, libre de culpa, Inocente de mi pena.</p>
		40	PG	Normal	Travelling ligero (Dolly out)		

ANEXO 14

MODELO DE STORYBOARD

Fragmento: Sec. 60 / Planos: 3, 4, 5, 6 y 7 / Proyecto: Storyboard de la película "PERSONAL MOVIE" (Carré, 2013)

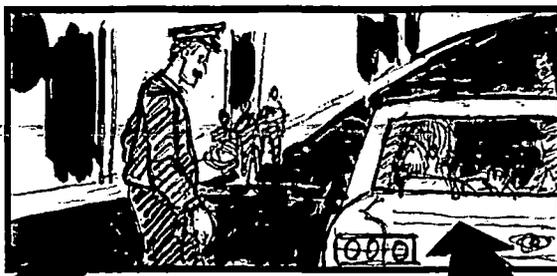
S/Bd: 301



Sec. 60
Plano 3

La policía avanza hacia el centro de la calle y hace señas para que se detengan. Tomás hace un gesto a Manolo y para el coche.

S/Bd: 302



Sec. 60
Plano 4

El policía se acerca al coche. El diálogo hasta "...salir del coche". Avanza muy despacio.

S/Bd: 303



Sec. 60
Plano 5

Correspondiendo con 60/4 Hasta que Tomás baja del coche.

S/Bd: 304



Sec. 60
Plano 6

Manolo descubre a Ismael y a Nelson cuando sale.

S/Bd: 305



Sec. 60
Plano 7

Tomás baja del coche. Envolvemos el vehículo para ver a Manolo bajar también. El guardia civil corre hacia él. Manolo levanta los brazos.

Página 61

ANEXO 15

MODELO DESGLOSE DE GUIÓN

Secuencia. 1 / Escena: 1 / Proyecto: Cortometraje
TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN

HOJA DE DESGLOSE

Carmen Serrano Amaut		TU DECISIÓN TU SOLUCIÓN		Hoja N° 1	
PROD.	TÍTULO			SEC.	ESC.
LOCACIÓN: Parque	INT.	EXT. X	DÍA X	NOC	1
DESCRIPCIÓN: Lucía y Karla salen a correr muy temprano por el parque y de un momento a otro Karla se siente cansada, ambas se sientan en una de las bancas del parque.					Pag. GUIÓN 1
PERSONAJES	PERSONAJES Lucía - Karla <hr/> EXTRAS Personas circunstanciales				
UTILERIA	Botellas de agua y audifonos.		SONIDO Sonido del personas, tránsito de autos, bocinas // Música incidental lento (suspeso). Caña de boom. micrófono direccional, grabador de audio y audifonos.		
VESTUARIO	Lucía: Ropa para correr (running), pantalón licra color negro, un polo blanco con rallas horizontales negras en cuello redondo, zapatillas y aretes redondas color blanco. Karla: Ropa para correr (running), pantalón licra hasta la rodilla color plomo claro con franjas diagonales color azul, una camiseta de color azul, calcetines plomo oscuro y zapatillas.		MAQUILLAJE Lucía: poco sudorosa, lucida, un poco delinado los ojos, ligeramente pintada los labios y el cabello recogido con un moño. Karla: poco sudorosa y palida, delinado los ojos, ligeramente pintada los labios y el cabello suelto hasta la altura del hombro.		
			EFFECTOS ESPECIALES		
ILUMINACIÓN	Se pretende recrear un ambientación natural (luz natural), además utilizar un rebotador de luz para que ilumine los rostros de los personajes.		EQUIPO DE CÁMARA Una cámara réflex, objetivos normales y teleobjetivos, y un trípode.		
NOTAS					

Secuencia. 2 / Escena: 2 / Proyecto: Cortometraje
OLVIDO QUE TE RECUERDO

HOJA DE DESGLOSE

Yasser Miranda Chacón

OLVIDO QUE TE RECUERDO

Hoja N° 2

PROD.	TÍTULO	SEC.	ESC.
LOCACIÓN: Habitación	INT. X EXT.	DÍA X NOC.	

2 2

DESCRIPCIÓN: Antonio abre los ojos, mira el reloj ubicada en la mesa de noche, se sienta sobre la cama con una actitud seria, se pone las pantuflas, Antonio sale de la habitación caminando lentamente.

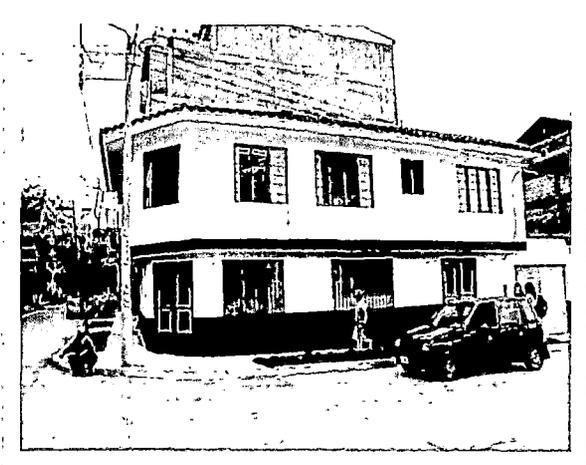
Pag. **GUIÓN**
2

PERSONAJES	PERSONAJES	
	Antonio	
	EXTRAS	
UTILERIA	SONIDO	
Cama antigua, frazadas, almohadas, mesa de noche, lámpara, reloj antiguo, cofre, libros, revistas, silla antigua, sillón antiguo, colgador de pared, dos cuadros antiguos, un piso de habitación y una cruz de pared.	Acciones del personaje, voz en over // Música incidental lento. Caña de boom. micrófono direccional, grabador de audio y audifonos.	
VESTUARIO	MAQUILLAJE	
	Antonio: Ropa de dormir, pijama completo de color blanco, pantufla de color azul, calcetines de color oscuro, un saco de color plomo rata en el colgador de pared, un saco de color oscuro y una camisa a cuadros en el sillón antiguo.	Antonio: Un poco palido, con algunas ojeras simuladas y algunas arrugas en la cara y manos.
	EFFECTOS ESPECIALES	
ILUMINACIÓN	EQUIPO DE CÁMARA	
Se pretende recrear una ambientación cálida y con un equilibrio en cuando a luces. Iluminación 2 florecientes (luz blanca), una de ellas difuminado. luz halogena con sus respectivos tripodes.	Una cámara réflex, objetivos normales y teleobjetivos, y un tripode.	
NOTAS		

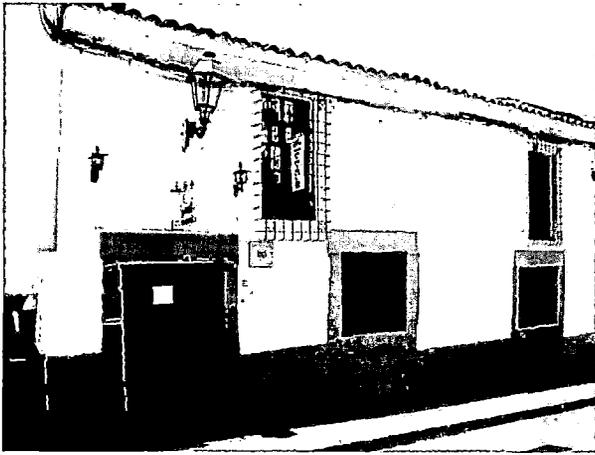
ANEXO 16

FOTOS DE LAS LOCACIONES PARA LOS CORTOMETRAJES

CORTOMETRAJE - TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN



CORTOMETRAJE - OLVIDO QUE TE RECUERDO



ANEXO 17

MODELO FICHA DE CASTING

FICHA DE CASTING

I.- INFORMACIÓN PERSONAL:

Nombres:					
Apellidos:					
Dirección: AV., JR., CALLE, Nº, CIUDAD					
Sexo:	<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> F	Nº D.N.I.:		Nº Pasaporte	
Fecha de nacimiento:	Día	Mes	Año	Edad:	
Lugar de nacimiento:	Departamento	Provincia	Distrito		
Nacionalidad/País:					
Correo electrónico	Personal:				
	FACEBOOK:				
Teléfono:		Celular:			

II.- INFORMACIÓN ACADÉMICA:

Escuela/Colegio:	Nombre:	Nivel:	GRADO:
Colegio:		<input type="checkbox"/> Primaria	
Bachillerato:		<input type="checkbox"/> Secundaria	
Universidad: /Instituto:			

III. EXPERIENCIAS LABORALES DEL PADRE:

Centro de trabajo:			
Dirección: AV., JR., CALLE, Nº			
Correo electrónico:	Empresa:		
	Otros:		
Teléfono:		Celular:	

IV. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Características Físicas			
<input type="text"/>	cabello	<input type="text"/>	calzado
<input type="text"/>	piel	<input type="text"/>	Color de Ojos
<input type="text"/>	talla de ropa	<input type="text"/>	porte
<input type="text"/>	peso	<input type="text"/>	Otros

V: DISPONIBILIDAD

INMEDIATA	<input type="checkbox"/> Parcial	<input type="checkbox"/> completo
-----------	----------------------------------	-----------------------------------

FIRMA DEL RESPONSABLE

NOMBRE.-

ANEXO 18 – MODELO PLAN DE RODAJE

TÍTULO: "TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN"

PRODUCCIÓN: Carmen Serrano Amaut

DÍA DE RODAJE	FECHA	HORA	INT./EXT.	DÍA/NOCHE	SEC./ESC.	PLANOS	TOMAS x PLANO	DECORADO	LOCALIZACIÓN	TIEMPO RODAJE	TIEMPO PREPARACIÓN	PERSONAJES (N.º VESTUARIO)					ESPECIALISTAS				MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES						
												LUCIA	KARLA	RODRIGO	EMBARAZ	FAMILIA	NINA	FOTOGRAFIA	SONIDO	PRODUCCION			ASISTENTES					
(X) JUEVES () MIÉRCOLES	24/09/14	9:00 AM	EXT (X)	DÍA (X)	6/8	PP	3	Natural	Casa/ Habitación () Calle/parque (X)	5 Min	15 Min	X	X	X				X	X	X	X	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara DSLR canon 7D • Lentes 70/200 mm f/2.8 Teleobjetivo con zoom. • Lente 18/135 mm f/3.5 estándar zoom. • Lente 50 mm f/1.2 Medium. • Lente 14 mm f/2.8 Gran Angular • Trípode Profesional. Manfrotto - 501 • Claqueta de Cine • Iluminación de 150 a 800 W + Rebotadores externos. • Sonido Directo (Caña de Boom + Boom + Grabador de audio mixer TASCAN de 8 canales + Cables de audio estéreo + Audífonos) 	Los personajes que participan en una escena, termina su trabajo y pasa al refrigerio. Después de la escena 8, 1, 5, 4 y 7 se dará tiempo para almorzar.					
						PB	35			5 Min	5 Min																	
						1/1	PG			1	5 Min	20 Min	X	X					X	X	X			X				
							PE			2	5 Min	5 Min																
							PP			3	5 Min	5 Min																
							PM			4	5 Min	5 Min																
						3/5	PP			5	5 Min	5 Min																
							PA			13	5 Min	20 Min	X	X					X	X	X			X				
							PCP			14	5 Min	5 Min																
							PP			15	5 Min	5 Min																

Siguiente página -

TÍTULO: "OLVIDO QUE TE RECUERDO"

PRODUCCIÓN: Yasser Miranda Chacón

DÍA DE RODAJE	FECHA	HORA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	SEC./ESC.	PLANOS	TOMAS x PLANO	DECORADO	LOCALIZACIÓN	TIEMPO RODAJE	TIEMPO PREPARACION	PERSONAJES (N.º VESTUARIO)			ESPECIALISTAS				MATERIAL TÉCNICO	OBSERVACIONES	
												A N T O N I O	M A R C E L A	J O V E N	FOTOGRAFIA	SONIDO	PRODUCCION	ASISTENTES			
(X) VIERNES () SÁBADO	(X) 26/09/14 () 27/09/14	() 9:00 AM (X) 8:00 AM	EXT ()	DÍA (X)	2/2	PP	5	Habitación con objetos antiguos Cama antigua, frazadas, almohadas, [] mesa de noche, lámpara, reloj antiguo, cofre, libros, revistas, silla antigua, [] sillón antiguo, colgador de pared, [] dos cuadros antiguos, un piso de habitación, una cruz de pared, mantas, máquina de coser y álbum de fotografías.	Habitación (X)	5 Min	30 Min	X			X	X	X	X	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara DSLR canon 7D • Lentes 70/200 mm f/2.8 Teleobjetivo con zoom. • Lente 18/135 mm f/3.5 estándar zoom. • Lente 50 mm f/1.2 Medium. • Lente 14 mm f/2.8 Gran Angular • Trípode Profesional. Manfrotto - 501 • Claqueta de Cine • Iluminación de 150 a 800 W + Rebotadores externos. • Sonido Directo (Cafía de Boom + Boom + Grabador de audio mixer TASCAN de 8 canales + Cables de audio estéreo + Audífonos) 	Después de la escena 2, 5, 1, y 3 se dará tiempo para almorzar.	
						PP	6		Comedor ()	5 Min	10 Min										
						PP	7		Sala ()	5 Min	5 Min.										
						PG	8			5 Min	10 Min										
						PB	9			5 Min	5 Min.										
						PD	10			5 Min	5 Min										
			PG	11		5 Min	5 Min														
			5/5	PP	23	5 Min	20 Min			X		X	X	X	X						
			PG	24	5 Min	5 Min															
			1/1	PP	15	10 Min	10 Min			Objetos antiguos			X		X	X					

Siguiente página -

ANEXO 19 – MODELO DE SCRIPT

CORTOMETRAJE:

HOJA DE SCRIPT _____

Fecha:

Encargado(a):

HORA DE RODAJE	LOC.	TARJETA/ MEMORIA	FRAMES	ISO	OBTUB.	LUZ	SONIDO	ESC	N° TOMA	PLANO, MOV ANG.	PERSONAJE DESCRIPCIÓN/ACCIÓN	VEZ	OBSERVACIÓN
													M () R () B ()
													M () R () B ()
													M () R () B ()
													M () R () B ()
													M () R () B ()
													M () R () B ()
													M () R () B ()
													M () R () B ()
													M () R () B ()
													M () R () B ()

ANEXO 20

FUNCIONES DE LOS PARTICIPANTES EN EL TALLER

N°	CORTOMETRAJE TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN	FUNCIONES
1	Leonard Otani Huamanguillas	DIRECCIÓN – POST PRODUCCIÓN
2	Carmen Yesenia Serrano Amaut	PRODUCCIÓN GENERAL
3	Wilian Osbaldo Aima Mesco	PRODUCCIÓN
4	Arnold Arturo Del Alcázar Mamani	DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA
5	Lucero Geraldine Campos Quispe	DIRECCIÓN DE SONIDO – POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO
6	María del Carmen Cruz Huamani	DIRECCIÓN DE ARTE
7	Luz Marina Llano Mamani	ASISTENTE DE DIRECCIÓN
8	Walter Jiménez Mamani	AYUDANTE DE DIRECCIÓN (CLAQUETA – SCRIPT)
9	Yoslar Quispe Huamán	ASISTENTE DE PRODUCCIÓN
10	Joel Micke Ppari Ccahua	ASISTENTE DE PRODUCCIÓN
11	Vania Valeria Huamán Sánchez	ASISTENTE DE PRODUCCIÓN
12	Melissa Libia Valencia Pareja	ASISTENTE DE FOTOGRAFÍA
13	Kevin Amílcar Flores De la Torre	MICROFONISTA

N°	CORTOMETRAJE OLVIDEO QUE TE RECUERDO	FUNCIONES
1	Alexander Robles Gayoso	DIRECCIÓN
2	Yasser Miranda Chacón	PRODUCCIÓN GENERAL
3	Andrea Lucero Félix Zuniga	PRODUCCIÓN
4	Gonzalo Huamán Ccamccapa	DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA
5	Yuleysi Jáuregui Ripa	DIRECCIÓN DE SONIDO – POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO
6	Jessica Jamilet Álvarez Almora	DIRECCIÓN DE ARTE
7	Ricardo Alexis Cusiatau Manuel	1ER. AYUDANTE DE DIRECCIÓN (CLAQUETA) - POSTPRODUCCIÓN
8	Ruth Marianela Alania Álvaro	2DO. AYUDANTE DE DIRECCIÓN (SCRIPT)
9	Jhan Carlos Fuyo Requelme	ASISTENTE DE PRODUCCIÓN
10	Alejandra Quispe Rivas	ASISTENTE DE FOTOGRAFÍA
11	Sharon Cárdenas Tohalino	ASISTENTE DE ARTE
12	Miguel Ángel Quispe Auccapuma	MICROFONISTA – POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO

**DESPUÉS DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN
CINEMATOGRAFICA HAGAMOS UN CORTO**

ANEXO 21

DISEÑOS DE PUBLICIDAD GRÁFICA DEL ESTRENO DE LOS CORTOMETRAJES

AFICHE DE ESTRENO

NOCHE DE ESTRENO
CORTOS
 Taller Intensivo de Producción Cinematográfica
 HAGAMOS UN CORTO

Olvido que te Recuerdo *Tu Decisión, Tu Solución*
Dirigido por Alexander Hobbes (2010) Dirigido por Leonard Ocas Huamantla

PRESENTACION ESPECIAL
 CORTOMETRAJE DE LA RED DE MICROCINES - CHASKI "HACIENDO AMIGOS"
 DOCUMENTAL DE GOSQO FILMS "CAMINO DE FE"

SÁBADO
25
OCTUBRE | Ingreso Libre

Auditorio de la Casa Garcilaso
 18:00 HRS

ORGANIZA AUSPICIAN

INVITACIONES PARA AUTORIDADES DOCENTES Y TALLERISTAS



Sr.(a): _____

"La vida es como una obra de teatro que no permite ensayos... por eso, canta, ríe, baila, llora y vive intensamente cada momento de tu vida... antes que el telón baje y la obra termine sin aplausos..."

Charles Chaplin

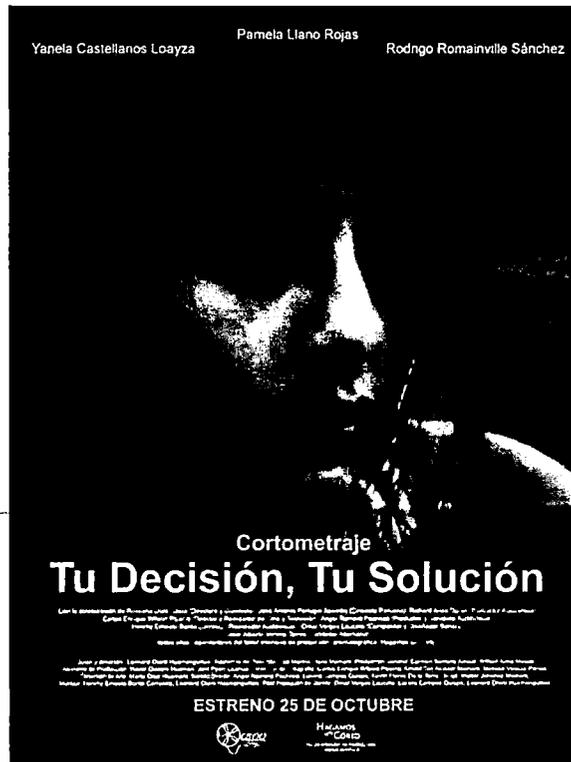
Gosqo Films, tiene el agrado de invitar a usted y familia a la
 CLAUSURA DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA
 "HAGAMOS UN CORTO"

NOCHE DE ESTRENO - NOCHE DE CORTOS

FECHA	LUGAR	HORA
SÁBADO 25 OCTUBRE	Auditorio de la Casa Garcilaso, calle heladeros/n	18:00 HRS 06:00 p.m.

INGRESO LIBRE

BANNER PROMOCIONAL DEL CORTOMETRAJE - TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN



BANNER PROMOCIONAL DEL CORTOMETRAJE - OLVIDO QUE TE RECUERDO



ANEXOS: 22 – 23 – 24

DVD DE DATOS

- A. CORTOMETRAJES DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA "HAGAMOS UN CORTO"
 - TU DECISIÓN, TU SOLUCIÓN.
 - OLVIDO QUE TE RECUERDO.
- B. MAKING OF DEL TALLER INTENSIVO DE PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA "HAGAMOS UN CORTO"
- C. CORTOMETRAJES DE LA ASIGNATURA: PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN EN TELEVISIÓN.
 - ¿LE HABLO O... NO LE HABLO?
 - SER COMO TÚ...