

**UNIVERSIDAD CATOLICA ANDRES BELLO**

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención Audiovisual

Trabajo de Grado

**Cine independiente:  
Producción y Factibilidad de proyecto**

Tesista: Reynaldo L. Vargas Vegas

Tutor: Carlos Eduardo Ramírez

Caracas, a 20 días de marzo de 2007



**—¿No me conocéis aún? Sí, soy cruel; ya que tanto te gusta esa palabra. ¿Pero no tengo derecho para serlo? El hombre es el que solicita, la mujer es lo solicitado. Esta es su ventaja única, pero decisiva. La naturaleza la entrega al hombre por la pasión que le inspira, y la mujer que no hace del hombre su súbdito, su esclavo, ¿qué digo?, su juguete, y que no le traiciona riendo, es una loca.**

**—¡Buenos principios, hermosa señora! —repliqué indignado.**

**—Descansan sobre diez siglos de experiencia —dijo ella en tono burlón, mientras en la sombría piel jugaban sus dedos blancos—. Cuanto más fácilmente se entrega la mujer, más frío e imperioso es el hombre. Pero cuanto más cruel e infiel le es, cuanto más juega de una manera criminal, cuanto menos piedad le demuestra, más excita sus deseos, más la ama y la desea.**

**—No puedo dejar de convenir —contesté— que nada puede excitar más que la imagen de una déspota bella, voluptuosa y cruel, arrogante favorita, despiadada por capricho.**

**—Y que además lleve pieles —añadió la diosa.**

**—¿Por qué recordáis eso?**

**—Conozco tus gustos.**

**Die Damen In Pels (1870)**

**L. Sacher-Masoch**

*A mis padres, Abu y hermanas,  
por todas las cosas que me enseñaron, por su confianza  
y el infinito amor y apoyo incondicional que siempre me han brindado.*

*A Nayarit Álvarez, por haberme sorprendido.*

*A Laura Valdivieso, una segunda mamá  
que me enseñó más cosas de las que supuso  
y me hizo quererla genuinamente en su extravagante personalidad.*

*A mis amigos, los que se han ido, los que se han quedado,  
que de una manera u otra contribuyeron  
a hacer el recorrido mucho más ligero.*

*A Carlos E. Ramírez, por ser un excelente profesor y amigo  
y haberme ayudado enormemente en la culminación de este proyecto.*

*A esa Fuerza Superior por las miles de razones  
que no cabrían en dos líneas ni porque quisiera.*

**Reynaldo Vargas Vegas**

## AGRADECIMIENTOS

A Laura Valdivieso Florido por ser más que mi tutora original, una gran amiga e inclusive una segunda mamá, estar pendiente de mis cosas –no sólo de mi tesis– y haberme hecho quererla genuinamente, a quien voy a extrañar enormemente y a quien me hubiese gustado darle mucho más, que descanse en paz, siempre vivirá en mi corazón. Este proyecto está dedicado a ella, que en espíritu me ayudó a conseguir la voluntad necesaria para finalizarlo.

A Carlos Eduardo Ramírez, por haber demostrado ser más que un buen profesor, un excelente amigo y haber emprendido este proyecto a mediados y a pesar de todo el trabajo que tenía encima en aquél entonces. Por toda su ayuda, colaboración y paciencia, mil gracias.

A María J. Govea, por haber sido siempre una amiga incondicional, compañera de incontables e inolvidables aventuras, y sobre todo por el apoyo prestado a lo largo del recorrido en conjunto.

Al grupo *Freak-Out*, Miguel A. Verde, Armando Mantilla, Elizabeth Núñez y Daniel Jove, por haberme permitido pasar junto a ellos algunos de los momentos más felices e interesantes de mi vida.

A Miguelangel Mayz, por su apoyo y colaboración en la culminación de este proyecto.

A Iván Gittens, Orlando Andersen, Jorge Jacko, Pedro Muñoz, Eduardo Arias-Nath y Alejandro Bellame, por haber tenido el tiempo y la paciencia para arrojar luces sobre diversos tópicos de esta investigación.

A mi mamá, papá, Abu y hermanas, a quienes debo inmensamente más de los que jamás podré pagar y por haberme apoyado incondicionalmente en las decisiones tomadas a lo largo de mi vida.

A Nayarit, una mujer increíble que me hizo descubrir que la capacidad de sorpresa es realmente inagotable.

A Dios y todos aquellos que sin saberlo contribuyeron a la realización de este proyecto.

## PREFACIO

Al principio me costó mucho trabajo entender por qué había tardado tanto en culminar este proyecto. Siempre me consideré una persona hiperquinética y, por tanto, propensa a la impaciencia, con una marcada tendencia a terminar todas mis empresas de manera rápida, precisa y eficaz. Hasta el momento en que comencé la investigación, en el año 2002, esta pauta había definido casi todos los aspectos de mi vida. Inclusive, acontecimientos aparentemente casuales eran, a mi juicio, muestra de aquello que –sin saber si era realmente causa o efecto– había definido mi carácter desde mis más primigenios inicios: nací con dos meses de antelación.

Teniendo en consideración lo anterior, la pregunta me persiguió durante todos estos años: ¿por qué me había retrasado tanto? Las consecuencias de mi demora nunca me fueron ajenas, como tampoco lo fue el fantasma que me perseguía a diario recordándome que tenía “un asunto pendiente” y que, por más evasivas que intentara darle, siempre volvía cual mi propio *leiv-motiv*. Por un lado, para poder tener un poco de tranquilidad mental y justificar mi excesiva demora, pensé que había personas que nos hacíamos “adictos” a nuestra época de estudios y que, en consecuencia, me era difícil cerrar mi ciclo universitario, probablemente por haber sido una de las etapas más interesantes y diversas que experimenté a lo largo de mi vida. Esa sería la explicación emotiva y proto-metafísica.

Pero la verdadera razón me vino, sin siquiera buscarla realmente, en una breve conversación con Carlos Eduardo Ramírez unos meses atrás. “El problema –dijo– es que uno no lleva la tesis; la tesis lo lleva a uno”. Y es verdad; por más que quería terminar la investigación lo antes posible, me encontraba siempre indagando sobre nuevos estudios o datos que pudiera añadir al proyecto.

Si bien es cierto que durante breves períodos de tiempo no me aproximé a este montón de páginas en el que ahora se ha convertido mi tesis de grado, no lo es menos que nunca dejaba de pensar en aquellas cosas que podían complementar lo que tenía, en nuevos libros, autores, páginas de Internet especializadas, personas, películas, etc. Incluso hoy me es difícil reconocer y aceptar que la investigación, como dicen coloquialmente, “hasta donde llegó, llegó”.

Hace pocos días, cuando el proyecto estaba ya finalizado de arriba abajo, encontré un libro bastante interesante titulado “Historia del Cine”, una bonita, seria y extensa edición de unas quinientas páginas aproximadamente. Por unos instantes me vi tentado a comprarlo, pensando en todos aquellos datos adicionales que podría obtener del texto para generar un resultado final aún más detallista. Pero eso hubiera implicado retrasar la entrega quién sabe cuánto tiempo más; sopesé ambas posibilidades y me quedé con la primera. Es, sin duda, el momento de decirle a la tesis: “hasta aquí llegamos juntos”.

No es para menos, buscar el fin. Esto comenzó siendo un proyecto investigativo de un tema que siempre me ha apasionado enormemente: hacer películas. Un día amaneció siendo un agujero negro, que se tragó revueltas políticas, casas, trabajos, muchos amigos, algunas novias y, el evento más triste de todos, a mi tutora y gran amiga, Laura Valdivieso (lamentablemente no se tragó también a la V República).

La muerte de Laura me marcó profundamente; sentí que le había fallado de alguna manera al impedirle el derecho a ver este proyecto totalmente finalizado. En ese momento, mientras cargábamos el ataúd en el cementerio, comprendí finalmente las letras de una canción de *Pink Floyd* llamada *Time*:

*Tired of lying in the sunshine staying home to watch the rain  
You are young and life is long and there is time to kill today  
And then one day you find ten years have got behind you  
No one told you when to run, you missed the starting gun\**

---

\* En Español: Cansado de estar echado bajo el sol, en casa viendo la lluvia/ Eres joven y la vida es larga y hay que matar el tiempo hoy/ Y entonces un día te encuentras con que te han pasado diez años/ Nadie te dijo cuándo correr, te perdiste el disparo de salida.

Había perido el disparo de salida. Ese dramático pero cotidiano evento –el fallecimiento de Laura– me hizo internalizar que mi actitud no sólo era infantil, sino también egoísta. Comencé a pensar qué pasaría si mis padres murieran también y no hubieran podido ver a su hijo graduarse (en especial mi papá, que emprendió una verdadera inquisición en mi contra para ver culminado este proyecto). ¿Y si me tocara irme a mí? ¿Cómo me recordarían? ¿Qué habría dejado en esta efímera vida?

En el año 2002, cuando debía haber entregado la investigación, pertenecía a una especie de Club de la Serpiente \*\*, conformado por algunos amigos que estudiaban filosofía en la Universidad. Ellos ya habían cursado las materias, pero no culminado sus respectivas tesis. El tiempo seguía pasando y nada; hasta que una tarde vi un pequeño *post-it* en la computadora de Daniel Jove –uno de ellos– en el que se leía “*Somehow, the will is in the ass* \*\*\*”. Tal afirmación no pudo más que parecerme incongruente en aquel momento, aunque pocos días después Jove estaba entregando su tesis de grado.

Posteriormente, le tocó el turno a Elizabeth Núñez, otra del grupo, pero que, en vez de filosofía, había estudiado comunicación social. Y vi el mismo papelito; un plagio de la frase de Jove. En ese momento entendí lo acertado de la misma: sólo cuando finalmente el trasero tiene la voluntad necesaria para sentarse frente al computador y quedarse ahí, estático, puede uno culminar una investigación como esta.

Gracias a Dios, mi trasero encontró también un día la voluntad de hacerlo.

Caracas, 24 de marzo de 2007

---

\*\* Al que pertenecen Oliveira y La Maga en la novela de Julio Cortazar, *Rayuela* (1963).

\*\*\* En español: “De alguna manera, la voluntad está en el trasero”.

## ÍNDICE

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Introducción y Justificación..... | 01 |
|-----------------------------------|----|

### **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y DELIMITACIÓN**

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 1.1. Planteamiento..... | 07 |
| 1.2. Delimitación.....  | 09 |

### **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

|  |    |
|--|----|
| II.1. BREVE HISTORIA DEL CINE INDEPENDIENTE VENEZOLANO.....                    | 10 |
| II.1.1. Concepto de cine independiente.....                                    | 10 |
| II.1.1.1. Preámbulo.....   | 10 |
| II.1.1.2. cine independiente.....  | 12 |
| II.1.2. Historia del cine independiente.....                                   | 18 |
| II.1.2.1. Cine independiente en Estados Unidos.....                            | 18 |
| II.1.2.1.1. El monopolio Edison- Kodak y los primeros<br>independientes.....   | 19 |
| II.1.2.1.2. La distribución como elemento de control.....                      | 21 |
| II.1.2.1.3. El paquete perfecto: producción, distribución y<br>exhibición..... | 24 |
| II.1.2.1.4. El sistema de estudios.....  | 25 |
| II.1.2.1.5 The Society of Independent Motion Picture<br>Producers.....         | 27 |
| II.1.2.1.6 Independientes Vs. Estudios: de vuelta a la Corte.....              | 29 |
| II.1.2.1.7 El final de los ocho gigantes.....                                  | 30 |
| II.1.2.1.8 La producción independiente durante el sistema                      |    |

|  |     |
|--|-----|
| de estudios.....   | 31  |
| II.1.2.1.9. La nueva industria fílmica: la desventaja de ser independiente.....  | 33  |
| II.1.2.1.10. 1950: la nueva generación de independientes.....  | 35  |
| II.1.2.1.11. El cine independiente durante 1960 y 1970: estableciendo los temas que Hollywood no se atrevía a tocar..... | 39  |
| II.1.2.1.12. <i>Sex, lies and videotape</i> : la llegada del éxito comercial.....  | 45  |
| II.1.2.1.13. La película de presupuesto ultra-bajo: La (R)evolución digital.....   | 49  |
| II.1.2.2. Cine independiente en Venezuela.....   | 58  |
| II.1.2.2.1. Preámbulo: los antecedentes.....   | 58  |
| II.1.2.2.2. Las décadas de los estudios: 1940-1950.....  | 62  |
| II.1.2.2.3. El nacimiento del cine independiente.....  | 68  |
| II.1.2.2.4. La industria venezolana del cine... independiente.....   | 72  |
| II.1.2.2.5. Foncine y la Edad de Oro del cine Venezolano.....  | 76  |
| II.1.2.2.6. El CNAC y la generación de relevo.....   | 82  |
| II.1.2.2.7. Nueva tecnología y ordenamiento legal del cine venezolano .....  | 90  |
| <br>   |     |
| II.2. RECURSOS NECESARIOS PARA REALIZAR UN LARGOMETRAJE INDEPENDIENTE.....   | 95  |
| II.2.1. Recursos Humanos: Personal Técnico y Elenco.....   | 96  |
| II.2.1.1. Personal de producción.....  | 97  |
| II.2.1.1.1. Unidad de producción.....  | 98  |
| II.2.1.1.1.1. Departamento de transporte.....  | 113 |
| II.2.1.1.1.2. Departamento de publicidad.....  | 114 |
| II.2.1.1.1.3. Servicios adicionales.....   | 114 |
| II.2.1.1.2. Unidad de dirección.....   | 100 |
| II.2.1.1.2.1. Departamento de casting.....   | 102 |
| II.2.1.1.2.2. Unidad de cinematografía.....  | 103 |
| II.2.1.1.2.2.1. Departamento de electricidad.....  | 104 |
| II.2.1.1.2.2.2. Departamento de máquina.....   | 105 |
| II.2.1.1.2.3. Departamento de arte.....  | 106 |

|  |     |
|--|-----|
| II.2.1.1.2.3.1. Departamento de vestuario.....                               | 108 |
| II.2.1.1.2.3.2. Departamento de maquillaje.....                              | 108 |
| II.2.1.1.2.3.3. Departamento de utilería.....                                | 109 |
| II.2.1.1.2.3.4. Departamento de construcción                                 |     |
| de set.....  | 110 |
| II.2.1.1.2.4. Departamento de sonido.....                                    | 110 |
| II.2.1.1.2.5. Unidad de efectos especiales y acrobacias.....                 | 111 |
| II.2.1.1.2.6. Unidad de edición.....   | 112 |
| II.2.1.2. Elenco.....  | 115 |
| II.2.2. Recursos Técnicos: Facilidades, Equipos Tecnológicos y Material..... | 116 |
| II.2.2.1. Facilidades.....   | 116 |
| II.2.2.2. Equipos tecnológicos.....  | 119 |
| II.2.2.2.1. Paquete de cámara.....   | 119 |
| II.2.2.2.2. Paquete de iluminación y máquina.....                            | 122 |
| II.2.2.2.3. Paquete de sonido.....   | 125 |
| II.2.2.3. Material.....  | 126 |
| II.2.2.3.1. Película.....  | 127 |
| II.2.2.3.2. Cinta de audio.....  | 130 |
| II.2.2.3.3. Cinta de video.....  | 131 |
| II.3. PROCESO DE REALIZACIÓN DE UNA PELÍCULA INDEPENDIENTE.....              | 131 |
| II.3.1. Definiendo la idea.....  | 132 |
| II.3.1.1. Desarrollando el guión literario.....                              | 135 |
| II.3.1.1.2. Creando los personajes.....                                      | 137 |
| II.3.1.1.2. Estructura del guión: la trama y el conflicto.....               | 141 |
| II.3.1.1.3. Los diálogos.....  | 147 |
| II.3.1.1.4. Modelo de redacción del guión literario.....                     | 149 |
| II.3.1.1.5. Recomendaciones finales al momento de escribir                   |     |
| un guión literario.....  | 153 |
| II.3.1.2. Elaborando el guión técnico.....                                   | 154 |
| II.3.1.3. Calculando el tiempo de filmación del guión.....                   | 159 |
| II.3.1.4. Desarrollando el storyboard.....                                   | 161 |
| II.3.2. La Pre-producción.....   | 162 |
| II.3.2.1. El itinerario de trabajo.....                                      | 164 |

|   |     |
|---|-----|
| II.3.2.2. El plan de rodaje.....                                | 166 |
| II.3.2.3. El presupuesto.....                                   | 169 |
| II.3.2.4. La compañía productora y el paquete de inversión..... | 175 |
| II.3.2.5. Las fuentes de financiamiento.....                    | 178 |
| II.3.2.6. El equipo de producción y los recursos técnicos.....  | 186 |
| II.3.2.7. El elenco y el casting.....                           | 188 |
| II.3.2.8. Desglose del guión técnico.....                       | 190 |
| II.3.2.9. Permisología.....                                     | 192 |
| II.3.2.10. Las pólizas de seguro.....                           | 194 |
| II.3.2.11. Las pre-giras técnicas.....                          | 197 |
| II.3.2.12. Las últimas reuniones y ensayos.....                 | 199 |
| II.3.3. La Producción.....                                      | 201 |
| II.3.3.1. El día de trabajo.....                                | 202 |
| II.3.3.2. Funciones básicas del equipo de producción.....       | 204 |
| II.3.3.3. El rodaje.....  | 210 |
| II.3.3.4. La continuidad de la película.....                    | 212 |
| II.3.3.5. Los efectos especiales.....                           | 215 |
| II.3.4. La Post-producción.....                                 | 218 |
| II.3.4.1. La edición de la imagen.....                          | 219 |
| II.3.4.2. La edición del sonido.....                            | 225 |
| II.3.4.3. La primera impresión.....                             | 232 |

### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

|   |     |
|---|-----|
| III.1. Objetivo general y objetivos específicos.....        | 238 |
| III.1.1. Objetivo general.....                              | 238 |
| III.1.2. Objetivos específicos.....                         | 238 |
| III.2. Tipo de investigación.....                           | 239 |
| III.3. Diseño de la investigación.....                      | 240 |
| III.4. Modalidad de tesis.....                              | 240 |
| III.5. Instrumento de recolección de datos.....             | 241 |
| III.5.1. Investigación documental.....                      | 241 |
| III.5.1.1. Arqueo de la información.....                    | 241 |
| III.5.1.2. Selección y procesamiento de la información..... | 241 |
| III.5.2. Investigación de campo (entrevistas).....          | 242 |

|  |            |
|--|------------|
| III.6. Procesamiento y análisis de la información..... | 243        |
| <b>CAPÍTULO IV: FACTIBILIDAD DE PROYECTO.....</b>      | <b>245</b> |
| IV.1. Concepción de la idea.....                       | 247        |
| IV.2. Desarrollo del guión literario.....              | 247        |
| IV.2.1. Desarrollo de los personajes.....              | 248        |
| IV.2.2. Estructura de la trama y conflicto.....        | 248        |
| IV.3. Elaboración del guión técnico.....               | 250        |
| IV.4. Tiempo de filmación en base al guión.....        | 251        |
| IV.5. Itinerario de trabajo.....                       | 251        |
| IV.6. Plan de rodaje.....                              | 253        |
| IV.7. Recursos humanos necesarios.....                 | 254        |
| IV.8. Recursos técnicos.....                           | 257        |
| IV.8.1. Facilidades.....                               | 257        |
| IV.8.2. Equipos.....                                   | 258        |
| IV.8.2.1. Paquete de cámara.....                       | 258        |
| IV.8.2.2. Paquete de iluminación.....                  | 259        |
| IV.8.2.3. Paquete de sonido.....                       | 260        |
| IV.8.2.4. Película fotosensible.....                   | 260        |
| IV.9. Elaboración del presupuesto.....                 | 261        |
| <b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b> | <b>270</b> |
| Fuentes bibliográficas.....                            | 275        |
| Anexos.....  | 287        |

## INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

¿Quién no conoce el género del cine independiente? Todo el mundo ha tenido la oportunidad de ver y disfrutar de una película independiente alguna vez, inclusive prefiriéndola como formato sobre las superproducciones de los grandes estudios estadounidenses. Se trata de un género que siempre ha estado a la vanguardia de temática y estilo, un género que no tiene como principal meta una necesidad comercial sino un interés primordialmente artístico, lo que le permite tener libertad creativa en todos los sentidos. Y, en numerosas ocasiones, las producciones independientes han logrado alcanzar reconocimientos de público y críticos por igual, asirse con múltiples premios en festivales cinematográficos y eventos tradicionales como le entrega de premios de la Academia, para convertirse en películas de culto y modelos de estudio y reflexión para la industria cinematográfica establecida.

El cine independiente surge de la necesidad honesta del realizador de contar *su* historia a *su* manera y evitar que cualquier subjetividad creativa de terceros pueda interferir con su desarrollo artístico. Surge en contraposición de un género sumiso a los intereses comerciales y a las decisiones de grandes corporaciones; de las buenas historias y los presupuestos ultra-bajos; del deseo de llevar a cabo una aventura arriesgada y difícil; en fin, el cine independiente surge de un deseo artístico primigenio inherente en todo ser humano y que se refleja en la necesidad de comunicarse con los otros.

En principio, el género del cine independiente está estrechamente asociado con la existencia de otro tipo de cine proveniente, en el caso de los países donde funciona este

## Introducción y Justificación

sistema, de los grandes estudios cinematográficos. Entre ambas categorías es posible observar notables diferencias, desde el tipo de temáticas que cada una abarcan y la manera en que las desarrollan frente a la cámara o en la edición, pasando por el tipo de intérpretes que emplean, para culminar con la cantidad de fondos que en cada caso poseen los realizadores para llevar a cabo sus proyectos.

De acuerdo con lo anterior, en Venezuela sólo en los años cincuenta se produjo cine independiente en respuesta al realizado por uno o dos estudios durante un breve período de tiempo. Sin embargo, el cine independiente no se produce únicamente en yuxtaposición a su contraparte, sino que puede surgir –como en efecto ha sucedido en las últimas décadas– en cualquier país en el que no exista un sistema de estudios que monopolice la producción fílmica.

De esta manera, el cine independiente nace en el país como modalidad prácticamente indispensable en el caso de todo realizador, pero manteniendo siempre unas características determinadas, como intentar darle el mayor peso posible al guión para producir una historia diferente e interesante, desarrollar temáticas poco convencionales, la participación de actores poco conocidos y, obviamente, el manejo de presupuestos bajos o ultra-bajos.

En estas condiciones, hacer una película es más un trabajo único y artesanal que la labor repetitiva de una industria en movimiento. Sin embargo, este tipo de propuestas individuales consiguen destacarse y atraer la atención del público, cada vez más hastiado de las mismas historias aplicadas bajo los estigmas de fórmulas predeterminadas. Esta, precisamente, es la propuesta que motivó el desarrollo de la presente investigación. Los realizadores venezolanos deben reinventarse o morir.

La producción cinematográfica en Venezuela, no pasa de ser un evento esporádico, a pesar del reciente “auge” que el cine nacional ha tenido en los últimos dos años, en los que las realizaciones venezolanas se han incrementado en relación con años

## Introducción y Justificación

anteriores. Sin embargo, el estreno de cuatro o cinco películas por año, difícilmente puede considerarse como la consecuencia de una producción sostenida, sino que, al contrario, como el fortuito desenlace de una industria rudimentaria y artesanal.

¿Por qué la producción fílmica es tan escasa? ¿Acaso no hay creadores orientados hacia la realización cinematográfica? ¿Todas las buenas historias han sido ya contadas, de todas las formas posibles? ¿Somos un país de directores sin ideas? Creadores, historias, ideas, sin duda todo eso sobra y especialmente cuando se trata de un medio artístico tan prolífico y polifacético como el cinematográfico. Sin embargo, el conflicto principal con el que se estrellan todas estas variables es, en la mayoría de los casos, la falta de financiamiento para que la idea se convierta en guión y luego en fotogramas en movimiento a 24 cuadros por segundo.

El problema presupuestario no es reciente y prácticamente desde sus inicios, el cine en Venezuela más que pasos, ha venido dando tropiezos. Considerado en todo momento como un medio artístico artesanal y nunca industrial, los cineastas han venido realizando sus películas principalmente con aportes de organismos estatales y, en menor cuantía, autofinanciando sus proyectos o con alguna ayuda de inversionistas privados. No obstante, estos últimos suelen colocar su dinero en empresas mucho más seguras y rentables que la fílmica.

El cine vive una dualidad arte-industria. Como arte, muchas veces no es capaz de renunciar a su condición sublime; como industria, no logra abandonar su necesidad de productividad y rentabilidad. Las experiencias de realizadores independientes en Estados Unidos, Europa y Latinoamérica, demuestran que es posible llevar a cabo un proyecto cinematográfico capaz de despertar el interés de las audiencias y cautivarlas y, aún así, producir un retorno monetario al menos suficiente para llevar a cabo una siguiente película. Todo esto con presupuestos reducidos e, inclusive, ultra-bajos.

## Introducción y Justificación

La constante en todas estas experiencias es algo que no depende de un presupuesto o de financista alguno: una buena historia que le proporcione sustancia a la cinta.

El principal objetivo de esta investigación es determinar la factibilidad de realización de un proyecto cinematográfico independiente, analizando para ello todos los procesos que involucran el rodaje de una película.

La realización de este proyecto contribuirá a la mejor comprensión de lo que realmente se necesita y se debe aplicar al momento de plantearse la ejecución de una producción cinematográfica, desde el surgimiento de la idea hasta la copia final de impresión. Por ende, servirá de apoyo para todos aquellos realizadores interesados en llevar a cabo un proceso fílmico concreto, proponiendo el enfoque en la realización del guión y la reducción de costos a fin no sólo de elevar su factibilidad, sino igualmente su rentabilidad. Propone, en conclusión, el relanzamiento de la industria cinematográfica venezolana, mediante las producciones independientes, a fin de contribuir con el desarrollo artístico nacional.

Por otra parte, es necesario mencionar que este tipo de estudios no sólo es propiamente atípico en Venezuela, sino que aquellos realizados, no se encuentran actualizados o carecen de todas aquellas variables en conjunto que conforman el objeto de estudio y desarrollo del proyecto propuesto.

Para llevarlo a buen término, se cuenta con una amplia bibliografía sobre experiencias similares en Estados Unidos y Europa, así como un conjunto de ensayos y tesis sobre el proceso en Venezuela. Todo esto se complementará con entrevistas a realizadores –guionistas y directores– así como proveedores de equipos y servicios en el país. Como comunicador social, corresponderá no sólo el estudio, análisis y procesado de la información y entrevistas, sino el propio aprendizaje sobre la ejecución de un proyecto fílmico independiente.

## Introducción y Justificación

El presente trabajo de grado está estructurado en cinco capítulos, el primero donde se plantean los motivos que llevaron al desarrollo de la investigación y, de igual manera, se ofrece la delimitación de la misma. Se plantearon las siguientes variables en torno al estado en el que se encuentra la producción cinematográfica en Venezuela: a) Elaboración poco planificada y realista del guión literario como base fundamental de todo proyecto; b) Manejo de presupuestos elevados y poco factibles para el acontecer cinematográfico nacional; c) Necesidad de una generación de relevo que actualice el formato de acuerdo a las nuevas tendencias fílmicas de rodaje y post-producción; y d) Creciente democratización de los medios de producción y post-producción.

La delimitación del proyecto se hizo en torno a los procesos y costos de realización, ya que son precisamente estos puntos los que se busca analizar detenidamente a fin de ofrecer una propuesta diferente, actualizada y factible.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, donde se abarcan todos aquellos puntos de interés que contribuirán con el sustento de la investigación. Se estructuró en tres partes: una primera, donde se esboza la historia del cine independiente en Venezuela; otra, donde se exponen los elementos técnicos y humanos necesarios para realizar una producción independiente; y una tercera en la cual se analizó el proceso de realización, desde el surgimiento de la idea hasta la impresión de la primera copia final de la película.

El tercer capítulo es el marco metodológico, donde se explican los objetivos del proyecto, modalidad, diseño y tipo de investigación, así como lo referente a la recolección y procesado de la información, a fin de que el lector cuente con una idea de la metodología empleada en el desarrollo de la investigación.

En el cuarto capítulo se ejecuta la factibilidad del proyecto. Se establece la viabilidad económica de una película de cine independiente en formato 35 milímetros y

## Introducción y Justificación

se ofrecen sugerencias para reducir los costos al mínimo, siempre teniendo como soporte los conocimientos adquiridos mediante los diferentes métodos de investigación.

Finalmente, en el quinto capítulo se desarrollan las conclusiones arrojadas por el estudio y se ofrecen algunas recomendaciones a fin de favorecer la producción fílmica nacional dentro de los parámetros y limitantes en los que se encuentra actualmente.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y DELIMITACIÓN

#### I.1. Planteamiento del problema

El problema principal gira en torno al planteamiento de que en la actualidad se producen muy pocos largometrajes independientes en Venezuela, a pesar de ser éste un mercado creciente en el mundo entero. Además, en la mayoría de los casos, los pocos que logran realizarse culminan siendo objeto de crítica por parte del público venezolano y pocas veces logran trascender las barreras locales.

De lo anterior se desprenden otras variables: en primer lugar como explica el Presidente de la Asociación Nacional de Artistas Cinematográficos, Alejandro Bellame (2006), existe una aproximación errada del realizador a la idea, lo que se traduce en la elaboración poco planificada del guión literario. Esto lleva, en muchos casos, a plantearse historias que en el papel pueden lucir atractivas, pero que en la práctica difícilmente pueden ejecutarse de manera siquiera aceptable tanto para creadores como audiencias.

En segundo término, de los estudios realizados se desprende que el cine venezolano está trabajando en base a presupuestos bastante elevados –en comparación con los costos de producciones independientes estadounidenses y europeas, por ejemplo– que deberían buscar reducirse sin comprometer la calidad de la película.

## Planteamiento y Delimitación

En tercer lugar, existe la necesidad de una generación de relevo en el ámbito fílmico que proponga no sólo un cambio en la aproximación al guión literario como piedra angular de una buena película, sino también que actualice la forma de acuerdo a las nuevas tendencias, al momento de emplear los encuadres, ángulos, movimientos de cámara y técnicas de post-producción, para relatar una historia que pueda tener contenido local pero un carácter universal. Este precepto se evidenció en cintas como *Secuestro Express* (J. Jacobowicz, 2005) y *Elipsis* (E. Arias-Nath, 2006).

Continuar repitiendo las experiencias de las últimas dos décadas, podría significar la acentuación de la condición marginal del cine venezolano y contribuir de esta forma a su progresiva desaparición –aún a costa de su alta dependencia del financiamiento estatal–, bien por falta de presupuesto para llevar a cabo las producciones o por la poca rentabilidad de éstas.

Por el contrario, orientarse hacia un esquema de trabajo acorde a las nuevas tendencias y a los costos de producción reducidos, podría significar el resurgir de la actividad cinematográfica en el país, incentivando la aparición de nuevas y múltiples opciones de cine venezolano independiente en las carteleras nacionales e internacionales.

En consecuencia, la propuesta de la presente investigación responde a la búsqueda de una posible solución al problema planteado y sus ramificaciones, como sería el enfoque de los realizadores en la elaboración de guiones sencillos cuya fortaleza sea la historia en sí y no en actores de moda, historias fantásticas o efectos especiales sobrevalorados. De igual manera se plantea la creciente reducción de costos al momento de presupuestar el proyecto, como consecuencia de la democratización tecnológica de los últimos años, enmarcándolo inclusive dentro de la categoría de producciones de presupuestos ultra-bajos.

### **1.2. Delimitación del problema**

El trabajo de grado propuesto abarcará un estudio teórico de todas aquellas variables presentes en el desarrollo de un proyecto cinematográfico independiente. De esta manera, se expondrá el concepto e historia del cine independiente desde sus inicios en Estados Unidos, hasta su desarrollo en Venezuela. Igualmente se ofrecerán todos los puntos relativos a la pre-producción, producción y post-producción cinematográfica, a fin de proporcionar las herramientas teóricas necesarias para la realización de una película independiente en formato cine 35 milímetros.

El desarrollo del proyecto incluirá igualmente un análisis de cronograma y costos de producción que permitirá definir la factibilidad del mismo.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEORICO

#### II.1. BREVE HISTORIA DEL CINE INDEPENDIENTE VENEZOLANO

El presente apartado tiene como objetivo mostrar diversos conceptos de cine independiente, así como la historia de esta modalidad cinematográfica contemplando su origen, desarrollo y evolución. Se comenzará con las definiciones, para luego exponer la historia del cine independiente en Estados Unidos –donde, como se observará más adelante, surge este fenómeno fílmico– así como en Venezuela.

Analizar la historia del cine independiente permitirá comprender el contexto en el que se desenvuelve el objeto de estudio: los procesos de pre-producción, producción y post-producción de un largometraje de ficción independiente.

##### II.1.1. Concepto de cine independiente

###### II.1.1.1. Preámbulo

Antes de definir el significado de cine independiente, es necesario señalar que se trata de un término extraño y redundante, ya que como lo explica Ray Carney en su artículo *The State of Independent Film* (1997-98), “¿Qué otro tipo de arte hay? Todo tipo

de arte es supuestamente independiente. La independencia es su naturaleza, su único estado verdadero<sup>1</sup>.”

Sin embargo, la diferencia entre el cine independiente y el cine financiado por los estudios no sólo existe, sino que es notable y, por tanto, comprobable cuando menos en los países en los que existe una industria cinematográfica productiva.

Carney (1997-98) afirma que, al igual que todas las demás expresiones artísticas, el cine debería ser siempre independiente. El problema es que el cine no es simplemente una forma de hacer arte, sino también de hacer industria. Las palabras inversión y ganancia, que en muchas ocasiones sirven para establecer el éxito de una determinada producción, están, lamentablemente, más cerca de las ciencias económicas que del arte. Al respecto, Caropreso (s.f.:6) comenta lo siguiente:

Económicamente el cine como industria constituye, un círculo evolutivo en donde los productores invierten dinero al producir una película y esperan que las recaudaciones, después de pagar gastos e impuestos, dejen comenzar de nuevo ese ciclo, o sea que las ganancias, permitan iniciar el rodaje de una nueva cinta cinematográfica.

Esta idea se complementa con lo expuesto por Hernández, Lucién, Marrosu y Otros (1990:16) cuando señalan que el cine es “(...) una disciplina que desde muy temprano, en todo el mundo, fue aspirando a la condición de ‘arte’ sin poder abandonar nunca su condición de industria compleja y costosa.”

En consecuencia, de acuerdo con Naime (1995:16), el cine se desarrolla dentro de los límites de ambas condiciones: la artística y la industrial, donde esta última influye en la primera, muchas veces de manera determinante. “Así pues, ambos conceptos no pueden darse el lujo de estar reñidos; son, si se quiere, una ‘contradicción’, pero sin la cual el cine no existiría como lo hace ahora”. Probablemente hayan sido los alemanes los

---

<sup>1</sup> En el original: “What other kind of art is there? All art is supposed to be independent. Independence is its natural, its only true state.”

que mejor comprendieron la correlación entre dichos factores: para ellos, el cine es definido como la *traum fabrik*, la fábrica de sueños.

La mayoría de las personas estarán de acuerdo en que el estado natural del cine – en cuanto a estado primigenio– es de independencia. Es el origen al que se debería volver, la utopía inalcanzable con la que sueñan todos los cineastas que, por alguna u otra razón, no han logrado conseguir el presupuesto necesario para realizar sus producciones dentro de esa industria que dirige al Séptimo Arte. En definitiva, se trata de la eterna dicotomía entre el *ser* y el *deber ser*.

#### **II.1.1.2. Cine Independiente**

Para comprender el término “cine independiente” es necesario primero descomponer el significado que se conforma de la unión de ambas palabras (cine e independiente) y desarrollarlo cada uno por separado, de modo que luego pueda hacerse referencia al contenido que, en conjunto, comprenden.

Lo anterior, sin duda permitirá obtener dos visiones del concepto: a) Una academicista, genérica, vacua de toda subjetividad, establecida principalmente mediante el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE); y b) Otra más cercana al lineamiento de los autores estudiados, influenciada por la historia y evolución del cine independiente y las vivencias que de él han podido obtenerse.

En el primer caso, se trata de una óptica científica, donde se analizan las palabras tratándolas como objetos inertes de único interés etimológico. En el segundo, el investigador se unifica con el tema investigado, aceptando que *es* parte de un significado mayor que lo envuelve y que, por tanto, no puede estar carente de opiniones emotivas y demás subjetividades.

De acuerdo con la definición del DRAE (1992:427), la palabra cine tiene su origen en la abreviación de cinematógrafo y es la “Técnica, arte e industria de la cinematografía”<sup>2</sup>. Sin embargo, resulta un concepto demasiado simplificado que no consigue aportar mayores luces sobre el tópico. Una definición más detallada, sin perder el sentido estrictamente tecnicista, se encuentra en la Enciclopedia Hispánica (1992-93:109):

(...) técnica que consiste en proyectar imágenes sobre una pantalla por medio de un aparato llamado cinematógrafo. Para ello, se registran en una película fotográfica los instantes sucesivos de un movimiento. Posteriormente, la proyección de la película en secuencia más rápida que la que emplea el ojo humano para captar las imágenes hace que la persistencia de éstas en la retina provoque su fusión y dé lugar a la ilusión de un movimiento continuado.

La otra palabra que conforma la ecuación que se pretende comprender – independiente– es definida como un adjetivo que indica “Que no tiene dependencia, que no depende de otro” (DRAE, 1992:1157).

Naturalmente, resulta fácil inferir el concepto de cine independiente mediante la unión básica de ambos términos: se trata de la técnica, arte e industria del registro y proyección de imágenes en movimiento, de manera autónoma; es decir, sin depender de otro para hacerlo.

Pero, esta definición, además de dejar abierta la pregunta “¿quién o qué es ese otro del que se es independiente?”, puede considerarse excesivamente sistemática y simplista y, en consecuencia, desecharse por impráctica. Una concepción más certera del cine independiente, donde se responde la interrogante y se diversifica el concepto, es desarrollada por Merrit (1998:xv):

---

<sup>2</sup> Del griego *xívnμα*, *-atoç*, que indica movimiento y la terminación *grafo*, proveniente del francés *cinematographe*. El cinematógrafo, es un “Aparato óptico en el cual, haciendo pasar rápidamente muchas imágenes fotográficas que representan otros tantos momentos consecutivos de una acción determinada, se consigue reproducir escenas en movimiento.” (DRAE, 1992:478). La cinematografía no es otra cosa más que el empleo adecuado del cinematógrafo con los fines anteriormente descritos.

Un término como ese es difícil de definir cuando se confunde con los esfuerzos **independientes de los estudios**, como *Platoon* (1986) de Hemdale y *Pulp Fiction* (1994) de Miramax, pero para nuestros propósitos, una película independiente puede ser definida sencillamente así: una película financiada y producida fuera del sistema de estudio (incluyendo el sistema independiente de estudio).<sup>3</sup>

Stubbs y Rodríguez (2000:xi) complementan lo anterior con el siguiente análisis a propósito del cine independiente producido por compañías aparentemente independientes pero que en el fondo pertenecen a los grandes estudios<sup>4</sup>:

Los cineastas independientes han obtenido, recientemente, un cierto estatus a través de festivales de cine fuertemente publicitados y nominaciones de la Academia. Pero, la fama, si bien es buena para el negocio, no representa adecuadamente el estricto sentido de las películas independientes. Muchas de las producciones “independientes” son financiadas principalmente con los dólares de los estudios.<sup>5</sup>

Sin embargo, la definición de cine independiente de Goodell (1998:xvii) profundiza aún más en el tópico, explicando que:

Algunos definen una película como independiente si el cineasta se encuentra en riesgo financiero por el costo de la producción; otros de acuerdo con el grado en el que el cineasta mantiene control creativo sobre el proyecto. Aún así, otros argumentan que si un estudio de cine grande (...) está involucrado a cualquier nivel, la película no puede ser denominada independiente (...) defino como independiente cualquier película que se desarrolla sin ataduras a un estudio grande, sin importar de dónde proviene el subsiguiente financiamiento de producción y/o distribución.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> En el original: “Such a term is tricky to define when confused with **independent studio** efforts like Hemdale’s *Platoon* (1986) and Miramax’s *Pulp Fiction* (1994), but, for our purposes, an independent film can most simply be defined as: a movie financed and produced outside of the studio system (including the independent studio system)”.

<sup>4</sup> Ejemplo de ello son *Fine Line Feature*, perteneciente a New Line Cinema, con la liberación de *Se7en*; *Fox Searchlight*, de Twentieth Century Fox, con *The Full Monty*; *Gramercy*, filial de PolyGram, con *The Usual Suspects*; *Miramax*, de Disney, con *Trainspotting*; *October Films*, de Universal Pictures, con *Lost Highway*; *Sony Pictures Classics*, de Sony Pictures Entertainment, con *Welcome to the Dollhouse*; etc.

<sup>5</sup> En el original: “Independent filmmakers have in recent years attained vogue status with highly publicized film festivals and Academy nominations. But the celebrity, while good for business, misrepresents independent film in the strict sense. Many so-called independent films are largely financed by studio dollars.”

<sup>6</sup> En el original: “Some define a film as independent if the filmmaker is financially at risk for the cost of the production; others by the degree to which the filmmaker maintains creative control over the project.

Por último, Meyer, en cita de Romero (1995:4) comenta lo siguiente sobre el cine independiente:

(...) es hacer un film con poco dinero, con un tema que la mayoría de la gente desprecia, elegir un reparto de no profesionales –vedettes de strip-tease que jamás hayan actuado antes y actores sin gran experiencia– y, con la ayuda de la cámara y mucha labor de montaje, desarrollar un estilo que probablemente es diferente a todos los demás y en el cual quizá se vean tres o cuatro veces más planos que en un gran número de películas.

De las anteriores definiciones puede obtenerse una idea común sobre el cine independiente: se trata de un proyecto financiado por cualquier medio, a excepción únicamente de los grandes estudios de cine o cualquier otro organismo que detente el control creativo de la pieza.

Realizar una película sin depender del personal humano –profesionales, técnicos y elenco– o del equipo tecnológico necesario –película, cámara, luces, micrófonos, etc.– resulta imposible. Igual sucede con el origen del financiamiento que es, a fin de cuentas, lo que diferencia al cine independiente del convencional: se depende de los inversionistas, organizaciones sociales y entes gubernamentales para obtener los recursos necesarios a fin de llevar a cabo el proyecto, pero *no se depende de un estudio de cine* o, en su defecto, de un inversionista privado que pueda interferir con la creatividad del proyecto.

De acuerdo a lo expuesto por Goodell (1998:5-6), limitándose estrictamente al aspecto financiero, hay una gran diferencia entre supeditarse al dinero obtenido a través de particulares, beneficencias o el estado y a aquel que puede conseguirse por medio de un estudio: se trata, principalmente, del fuerte control de creatividad que éste ejercerá sobre la producción. En ocasiones, esto puede limitarse únicamente a ligeros cambios al

---

Still, others argue that if a major movie studio (...) is involved on any level, a film cannot be called independent (...) I am defining as independent any film that is *developed* without ties to a major studio, regardless of where the subsequent production and/or distribution financing comes from.”

guión, pero en otras incluye su re-escritura y la re-estructuración de personal clave, como el director, director de fotografía, productor e incluso actores, dependiendo de lo que los ejecutivos del estudio juzguen conveniente. Y, en este caso, lo conveniente tiene que ver con la factibilidad de que la película se convierta en un éxito de taquilla únicamente.

Russo (1998:137) indica algo que se sugirió anteriormente con brevedad, cuando señala que los estadounidenses son los únicos que parecen tener claro el significado de cine independiente, siendo como es para ellos una producción inconexa con los estudios hollywoodenses. A falta de existencia de una meca cinematográfica en otras regiones del mundo, el término, aplicado en países como Venezuela, puede tener “(...) un sentido algo más impreciso y a la vez radical; puede a veces designar un espíritu no ligado tanto al retorno monetario como a la difusión de ideas o a la expresión artística.”

Sin embargo, ambas maneras de percibir una misma realidad no se encuentran tan distantes como puede suponerse: la libertad creativa del arte no supeditada a los intereses estrictamente comerciales de los inversionistas, se aplica en los dos casos, tanto en la existencia de estudios o en su ausencia.

Es cierto que el cine independiente con respecto al de estudio únicamente puede identificarse en los países en los que coexista la dualidad, pero también lo es que el control creativo puede venir de cualquier fuente de financiamiento que asuma el papel de un estudio cinematográfico, dando en contraposición origen a producciones independientes en el sentido más básico de la palabra.

Otro concepto estrechamente asociado al tópico y que resulta de utilidad desarrollar, es el del cineasta independiente, por demás fácilmente deducible una vez establecido el primero: todo aquel que haga cine de manera independiente.

No obstante, Carney (1997-98) lo diversifica aún más, afirmando que se trata de pequeños Sócrates que asumen el arte como una interrogante infinita a la que constantemente buscan respuestas; exploradores que viajan y producen mapas de territorios desconocidos; antropólogos que en vez de ir a Nueva Guinea o Borneo, se dedican a estudiar su propia cultura. También lo define con la siguiente anécdota:

Cassavets<sup>7</sup> me dijo una vez que pensaba que él era simplemente un reportero, y esa no es una mala definición. Por supuesto, ser este tipo de reportero significa que llenas reportes a partir del frente emocional que evita los clichés intelectuales y formulas emocionales que la mayoría de los reporteros profesionales emplean (...) la única diferencia entre un artista y un periodista, es que el artista reportaba noticias que no se hacían obsoletas. Noticias que permanecían nuevas.<sup>8</sup>

La diferenciación entre el cine independiente y el de estudio se traduce en un escenario de estricta separación en el que conviven y compiten ambas modalidades cinematográficas. La principal causa, de acuerdo a autores como Selznick, en cita de Aguirre y Bisbal (1980:22), se encuentra en el resultado de las producciones de los estudios de Hollywood: “Unos cuantos filmes buenos, uno verdaderamente extraordinario cada tres años, diez de cien mil. Se hubieran realizado excelentes películas si ni hubiera sido por la Industria Cinematográfica.”

Según Carney (1997-98) dicha industria se centró en la producción en serie de películas impersonales y mecánicas que –con el paso de los años y a través del excesivo empleo fórmulas desgastadas y clichés– sellaron el destino del cine reduciéndolo prácticamente al aspecto económico. Por ello, el llamado “Séptimo Arte” ha debido enfrentar, prácticamente desde sus inicios, dos grandes conflictos: a) la imposibilidad de abandonar su condición comercial y b) la incapacidad de ser asumido con la misma

---

<sup>7</sup> John Cassavets, actor y director estadounidense dedicado principalmente a las producciones independientes, nacido en Nueva York en 1929 y fallecido en Los Angeles en 1989, a los 61 años.

<sup>8</sup> En el original: “Cassavets once said to me that he thought of himself simply as a reporter, and that is not a bad definition. Of course, being this kind of reporter means that you file reports from the emotional front that avoid the intellectual clichés and emotional formulas that most professional reporters employ (...) the difference between an artist and a journalist is that the artist reported news that didn’t become obsolete. News that stayed news.”

seriedad –por realizadores, espectadores y críticos sin distinción– de otras expresiones artísticas como el ballet, la opera o el teatro. La ausencia de compromisos creativos y económicos le permitiría al cine independiente surgir como una opción diferente, en la cual la problemática originada por ambos factores buscará reducirse enormemente.

### **II.1.2. Historia del cine independiente**

De acuerdo con Russo (1998) y Aberdeen (2000), el término “independiente”, como referencia a una modalidad cinematográfica, aparece por vez primera en Estados Unidos a comienzos del s. XX. De igual manera, el renovado empleo del adjetivo en el mundo actual tiene su origen en diversos sucesos fílmicos acontecidos en el mencionado país durante las dos últimas décadas de dicho siglo.

Lo anterior hace que sea necesario conocer, brevemente, los fundamentos histográficos en los que se sustenta el concepto de cine independiente en base al cual se desarrolla la presente investigación. Una vez concluido esto, se procederá a exponer el surgimiento de dicha modalidad en Venezuela.

#### **II.1.2.1. Cine independiente en Estados Unidos**

En el caso de los estudios, hacen películas que persiguen un objetivo muy claro, que es vender y más nada. Y para ello se valen de los ingredientes que consideren les van a rendir ese fruto. Ponen a un par de “monstruos” de actores y llenan la cinta de efectos especiales. Esa, digamos, es la receta básica del cine hollywoodense (...) Lo bueno sería que eso, además, tuviera buenas historias, pero las buenas historias no abundan. (Bellame, 2006)

Luego de revisar diferentes fuentes bibliográficas que el lector podrá ubicar en la sección dedicada a este tópico, se encontró que la obra de Aberdeen (2000), titulada *Hollywood Renegades*, es la más completa sobre los inicios y temprano desarrollo del

cine independiente en los Estados Unidos. En consecuencia, será este texto el empleado para exponer las primeras décadas de esta modalidad cinematográfica en el país en cuestión.

Posteriormente, a medida que la investigación se aproxime hacia las décadas más recientes, se incluirán citas bibliográficas de otros autores a fin de reseñar adecuadamente la historia contemporánea del cine independiente estadounidense.

#### **II.1.2.1.1. El monopolio Edison- Kodak y los primeros independientes**

En 1908, las empresas Edison y Kodak, pioneras en la industria cinematográfica estadounidense, decidieron regular la actividad fílmica mediante la creación de un fondo cooperativo conocido como *The Motion Picture Patents Company* (MPPC). Unificando sus intereses, ambas empresas intentaron imponer un férreo control sobre el sistema de producción, distribución y exhibición de películas, mediante el cobro de licencias a todas aquellas compañías que incursionaran en una o más de estas tres ramas. Naturalmente, al Edison poseer las patentes de los equipos de cine y Kodak la fabricación exclusiva de la película fotosensible, numerosas productoras, distribuidoras y exhibidoras cedieron ante las presiones; otras, en cambio, se autodenominaron “independientes” y procedieron a continuar con sus producciones empleando película extranjera y equipos cinematográficos “ilegales” para filmar y proyectar sus filmes.

En respuesta, el fondo Kodak-Edison se dedicó a confiscar equipos, discontinuar la distribución fílmica a los cines que mostraran películas sin licencia y monopolizar la distribución mediante la adquisición de los derechos comerciales de prácticamente todas las producciones estadounidenses. A su vez, esto condujo en 1909 a que las pocas empresas cinematográficas no asociadas al fondo, se agruparan rápidamente bajo una única organización conocida como *The Motion Picture Distributing and Sales Company*, con el objetivo de resistir a las prácticas monopólicas

del binomio Edison-Kodak. Sin embargo, el hecho de que el conglomerado “independiente” asumiera posturas similares a las de su homólogo, al igual que las diferencias internas que esto ocasionó, condujo irremediabilmente a la disolución de la *Sales Company* apenas dos años después de su creación.

De esta primera experiencia entre los empresarios cinematográficos y los cineastas independientes, quedó en evidencia la política de los movimientos organizados por los segundos para luchar en contra de las medidas comerciales impuestas por los primeros: una vez que los independientes conseguían cierta estabilidad, su condición de “oprimidos” cambiaba a la de “opresores”, toda vez que se valían del control comercial, adquirido a causa de sus asociaciones, para limitar la producción fílmica de las compañías independientes más pequeñas o que apenas estaban naciendo.

La desaparición de la *Sales Company* dio origen al surgimiento de nuevas organizaciones independientes, entre las que se destaca la *Film Supply Company*, creada en 1912 por el cineasta Harry Atkins. *Mutual Pictures*, el estudio cinematográfico de Atkins, también jugaría un papel determinante en la historia del cine independiente norteamericano con la realización del clásico *The Birth of a Nation* (D.W. Griffith, 1915).

Con esta súper producción quedó demostrado que los cineastas independientes podían mantener control creativo y artístico de sus proyectos y, a la vez, conseguir que éstos se convirtieran en sucesos de taquilla capaces de competir con los estrenos manejados por la *Motion Pictures Patents Company*. Esto, indudablemente, hizo que numerosos realizadores y artistas que solían trabajar bajo las condiciones de Edison y Kodak, decidieran realizar sus propias producciones de manera autónoma.

Pero, el año de 1915 no es únicamente importante por la realización de la primera película independiente de gran envergadura e importante éxito comercial, sino también porque es entonces cuando el gobierno de los Estados Unidos levanta cargos por

monopolio contra la *Motion Picture Patents Company*, que seguía dominando la comercialización de las películas norteamericanas en sus tres etapas: producción, distribución y exhibición.

En un juicio de apenas unos cuantos meses, los tribunales determinaron que el monopolio Edison-Kodak debía ser desintegrado. Esto, junto al hecho de que los estudios independientes decidieran asentarse en la costa oeste de los Estados Unidos –lo que les permitía tener condiciones climáticas idóneas para filmar en exteriores prácticamente todos los días del año– condujo a la absoluta desaparición del consorcio Edison-Kodak (establecido en la costa este) y, en consecuencia, a la imposición de un nuevo sistema de comercialización monopolizada, dominado por esos pequeños cineastas que en un principio se habían revelado contra el mencionado binomio.

#### **II.1.2.1.2. La distribución como elemento de control**

Durante la mayor parte del monopolio Edison-Kodak, la distribución de las películas había sido un elemento de control para obtener regalías de los realizadores y las salas de cine por igual: de nada servía tener un filme que no podía ser proyectado o tener un proyector sin filme para mostrar. Pero, durante la primera décadas del siglo XX, el sistema de distribución cinematográfica era un elemento comercial rudimentario: usualmente, los derechos de proyección se negociaban por estados o directamente con empresarios que se dedicaban a viajar por el país montando teatros de cine portátiles y temporales.

Sin embargo, William W. Hodkinson, un comerciante estrechamente asociado al ámbito fílmico, creó en 1911 un nuevo sistema para modernizar la distribución de las películas que eran lanzadas a través del monopolio Edison-Kodak. El método, conocido como “el sistema Hodkinson”, exigía al distribuidor la cobertura por adelantado de todos los costos de producción y promoción de las películas. A cambio, el distribuidor

recibiría los derechos exclusivos de la obra culminada y conservaría el 35 por ciento de los ingresos de taquilla generados por la misma.

Con el tiempo, Hudkinson decidió ampliar su espectro comercial y comenzó a distribuir el trabajo de las productoras independientes que no se encontraban bajo el dominio del conglomerado Edison-Kodak. En 1914, la compañía de Hudkinson, *Progressive Pictures*, pasó a conocerse con un nombre que todavía hoy existe: *Paramount Pictures*.

Al igual que había sucedido apenas años atrás con el monopolio Edison-Kodak, muchos de los independientes que hacían negocios con *Paramount Pictures* bajo “el sistema Hudkinson”, pensaron que el trato no era justo para ellos. De esta manera, Adolph Zukor y Jesse Lasky, dos cineastas que poseían estudios independientes, idearon una estrategia para adquirir la mayor parte de las acciones de *Paramount Pictures* y relevar a Hudkinson en la presidencia de la compañía.

Bajo la modalidad de solicitud de créditos para sus producciones, Zukor y Lasky lograron acumular grandes cantidades de dinero que, si bien los ataban a *Paramount*, sirvieron al propósito de adquirir, sistemáticamente, la mayor parte de las acciones de la distribuidora en 1916. Además de sustituir a Hudkinson en la presidencia, ambos realizadores procedieron a fusionar sus productoras con la distribuidora, dando origen a la *Famous Players-Lasky Corporation*, valorada en aquel entonces en 12.5 millones de dólares.

En la combinación de la producción y la distribución implementada por la *Famous Players-Lasky Corporation*, el sistema de estudios comenzaba a surgir con prácticas como la clasificación de las películas en clase A, B, C según factores específicos (presupuesto, estrellas, temática, etc.) y el consecuente y más evidente *block*

*booking*<sup>9</sup>, que obligaba a las salas o circuitos de cine a comprar paquetes de películas, contentivos de un filme de gran calidad y varios otros de menor envergadura.

Rápidamente, la medida implementada por Zukor y Lasky fue adoptada por los demás estudios y distribuidores cinematográficos en desarrollo, hasta el punto de que, en 1917, el bloqueo de películas era el estándar establecido en el mercado fílmico estadounidense para negociar paquetes fílmicos con los exhibidores.

Los principales afectados por el *block booking* eran los dueños de las salas y circuitos de cine, quienes además de verse obligados a adquirir una serie de películas de baja calidad y poco beneficio en taquilla con tal de conseguir los derechos para proyectar una con actores reconocidos y una trama “agradable” para las audiencias, tenían que suscribir exigentes contratos con los productores-distribuidores. Así, estos últimos podían decidir cuánto debía costar la entrada para sus películas e, inclusive, fijar las fechas en las que querían que fuesen exhibidas.

Como consecuencia de estos métodos de control, más de dos docenas de grandes circuitos de cine decidieron invadir el campo de la distribución, creando el *First National Exhibitors Circuit* en 1917. Como había sucedido con anterioridad, muchos de los cineastas trabajando con los estudios establecidos, fueron atraídos por la *First National* mediante contratos lucrativos y, especialmente, el compromiso de no interferir en su libertad creativa. El control de la industria cinematográfica se encontraba, principalmente, entre la *Famous-Players Corporation* y el *First National Exhibitors Circuit*.

---

<sup>9</sup> En español: bloqueo de selección.

### II.1.2.1.3. El paquete perfecto: producción, distribución y exhibición

La lucha entre *Famous-Players* y *First National*, ocasionó que los contratos y los salarios de los actores se colocaran en sumas desproporcionadas, mientras que la producción independiente quedaba relegada a unas cuantas películas por año que difícilmente encontraban distribuidor. Zukor, conciente de que estas condiciones podrían seguir de manera indefinida, concibió la creación de un gran estudio que controlara la producción, distribución y exhibición de los filmes.

En un principio Zukor supuso que la forma más rápida y sencilla de formar un estudio multifuncional, era mediante la fusión de su compañía, especializada en la producción, con el *First National*, cuyo fuerte, por tratarse de circuitos de cine, era la exhibición. No obstante, este negocio nunca se concretó. En vez, *Famous-Players* decidió adquirir sus propias salas de cine y enfrentarse con su principal rival, al cual logró doblegar a principios de la década de los veinte, cuando una de las cadenas de cine más importantes que manejaba *First National*, la Blaban y Katz, firmó con la compañía de Zukor.

Sin embargo, *Famous-Players* no podía controlar todo el mercado cinematográfico estadounidense. Temiendo que se produjera una situación similar a la experimentada con el *First National*, cuando los contratos y salarios se dispararon, Zukor y Lasky decidieron trabajar en conjunto con las demás compañías productoras y distribuidoras. La no interferencia en las áreas de control de cada una de ellas estaba garantizada, permitiendo así que el control de unos pocos estudios se afanzara en zonas, estados y localidades.

Como puede suponerse, *Famous-Players* prácticamente había pasado a ocupar el lugar de la extinta *Motion Pictures Patents Company* de Edison y Kodak. En consecuencia, la producción de los estudios independientes era escasa, aunque seguía

teniendo representatividad gracias a la aparición de *United Artists* (UA) que, además de ser un estudio, también fungía como distribuidora.

Fundada por Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks y D.W. Griffith en 1919, la finalidad de UA era dedicarse a la producción y distribución de películas independientes.

Apenas siete años más tarde, la empresa imitaba el modelo de *Famous-Players* y procedía a formar su propio circuito de cine. No obstante, su objetivo no era competir contra Zukor y Lasky, sino proteger los intereses que, como cineastas independientes, veían amenazados con el crecimiento de *Famous-Players* y los otros estudios-distribuidores que trabajaban en cooperación con ésta: *Metro-Goldwyn-Mayer*, *Fox*, *Warner Brothers*, *Universal*, *Columbia* y *RKO*, principalmente.

#### **II.1.2.1.4. El sistema de estudios**

El trabajo en conjunto de los estudios que producían, distribuían y exhibían sus películas, condujo a un control absoluto de la industria cinematográfica estadounidense. De esta manera, los que en un inicio habían sido productores independientes luchando contra el monopolio Edison-Kodak, se habían convertido ahora en los empresarios que manejaban completamente el mercado fílmico y, en consecuencia, atentaban contra todo tipo de producción independiente. Había surgido una forma de control inédita conocida como el sistema de estudios y que Russo (1998:234) reseña de la siguiente manera:

Entre el comienzo de los años '30 y el fin de los '50 tuvo lugar en el cine norteamericano un modo de producción industrial irreplicable, conocido universalmente como *studio system*. Unas pocas grandes compañías o *majors* dominaban la producción bajo la modalidad que los economistas denominan oligopolio, acompañadas de un grupo selecto de pequeños estudios bajo su regulación de mercado, que producían lo suyo aunque no poseían el control completo –desde la idea, pasando por la producción del film, siguiendo con la

distribución y terminando con la propiedad de las salas de exhibición– que poseían los *majors*.

Para la imposición del sistema de estudio fueron determinantes varios factores, todos, al parecer, estrechamente ligados a la *Famous-Players* de Zukor y Lasky. Por un lado, la adopción de la metodología de clasificación y consecuente bloqueo de las películas en paquetes poco atractivos para los exhibidores y, por otro, la adquisición de salas e inclusive circuitos completos de cines por parte de los estudios productores-distribuidores, con lo que finalmente se hermetizaba el círculo en todos los niveles comerciales de la realización fílmica, condujeron a la dominación del mercado cinematográfico estadounidense por unos pocos y a la consecuente exclusión de todos aquellos cineastas que no cedían ante las presiones de los grandes estudios.

Ya para 1939, luego de numerosas fusiones y negocios orientados hacia la consolidación del control vertical y absoluto de la industria cinematográfica, ocho estudios con instalaciones, capital y capacidad para producir, distribuir y exhibir, obtenían un aproximado del 95% de las ganancias totales del mercado fílmico estadounidense. De esta manera, *Paramount Pictures*, *MGM*, *Twenty Century-Fox*, *Warner Bros.*, *RKO*, *Universal*, *Columbia* e, inclusive, *United Artists*, mantenían prácticas monopolizadoras que evitaban el desarrollo de nuevos estudios que trabajaran de manera independiente.

La primera consecuencia del dominio comercial la sufrieron los realizadores que no trabajaban para las ocho corporaciones mencionadas. Sus películas, en caso de que lograran hacerlas, no serían distribuidas a los circuitos más grandes e importantes del país ni colocadas en los mercados cinematográficos internacionales.

En consecuencia, los cineastas no tenían otra opción más que ingresar al sistema impuesto por los estudios y supeditar sus creaciones artísticas a las directrices de estos o, sencillamente, dedicarse a otro negocio. No obstante, la Fiscalía General de los Estados

Unidos, sustentándose en leyes antimonopolio, levantó cargos contra los estudios cinematográficos.

Ante la presión, las casas productoras se comprometieron a suspender sus prácticas a cambio de que la Fiscalía retirara los cargos, permitiéndoles de esta manera, conservar sus salas de proyección cinematográfica y evitando una batalla legal de la que difícilmente saldrían victoriosas.

#### **II.1.2.1.5 The Society of Independent Motion Picture Producers<sup>10</sup>**

El acuerdo al que llegaron el Departamento de Justicia estadounidense y los grandes estudios no constituyó un cambio determinante en las relaciones que mantenían estos últimos con los productores independientes. De hecho, muchos de ellos observaron en la rápida resolución del conflicto –apenas dos semanas luego de iniciado el litigio– una falta de disposición del Estado para regular adecuadamente la producción fílmica y permitir la entrada al mercado de películas independientes.

Ante la imposibilidad de confiar en el Gobierno para establecer un trato equitativo para ambas partes –estudios e independientes por igual– muchos decidieron negociar directamente con los *majors*: una alternativa que tampoco funcionó apropiadamente, toda vez que los estudios seguían dictando los parámetros que regirían las producciones cinematográficas independientes.

Luego de varios años de fracasos legales e individuales, en 1941 un grupo de cineastas independientes decidieron asociarse bajo el nombre de *The Society of Independent Motion Picture Producers* (SIMPP) con el objetivo de acabar definitivamente con el monopolio de la industria fílmica estadounidense.

---

<sup>10</sup> En español: la Sociedad de Productores Independientes de Películas.

Entre los miembros fundadores de la sociedad, se encontraban reconocidas figuras del mercado cinematográfico: Charles Chaplin, era, además de un aclamado comediante, uno de los talentos más versátiles de Hollywood, dedicándose a la escritura, dirección y actuación por igual; Walt Disney había logrado sorprender al mercado con el exitoso largometraje animado, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937); Samuel Goldwyn, que había sido uno de los fundadores de Hollywood, al igual que una pieza clave en los primeros días de la *Paramount* y la *Metro-Goldwyn-Mayer*; Alexander Korda, un director húngaro que los estudios habían “importado” para que se hiciera cargo de producciones estadounidenses; Mary Pickford, la estrella de cine que posteriormente decidió asumir el reto de la producción independiente y formar su propia compañía para tal fin; David Selznick, estrechamente relacionado con la industria cinematográfica desde su niñez y creador del épico *Gone with the wind* (1939); Walter Wagner, que había ocupado cargos de alta gerencia en varios de los grandes estudios; y Orson Welles, un joven de 24 años que recién alcanzaba el reconocimiento cinematográfico produciendo, dirigiendo y protagonizando *Citizen Kane* (1941).

Apenas a un año de su fundación, los miembros de la SIMPP habían logrado utilizar sus contactos dentro de la industria cinematográfica para reclutar a otros productores de relevancia que estaban, al igual que ellos, hastiados del sistema de estudios. De esta manera, para 1942, la sociedad contaba con figuras como Howard Hughes, Hal Roach, Leo Mccarey, Sol Lesser, James Cagney, Bing Crosby, John Huston, Preston Sturges, Sam Spiegel y Stanley Kramer, agrupados bajo su causa.

Por otra parte, los integrantes de la SIMPP habían conseguido emplear su reconocimiento y estatus en el cine contra los estudios: junto a su reconocimiento venía la atención de los medios y, en consecuencia, el surgimiento de una matriz de opinión favorable para los productores independientes. El mensaje que enviaban al público era claro: detrás de la brillante maquinaria hollywoodense se escondía un monstruo de magníficas proporciones que se negaba a producir películas de calidad a causa de su postura de fabricar filmes de forma masiva.

Además la crítica habitual de los realizadores independientes en contra de los grandes estudios, los miembros de la sociedad esperaban utilizar su influencia y experiencia para que el caso fuese retomado por la Corte Suprema de los Estados Unidos y que, de esta manera, tuvieran la oportunidad de obtener una decisión más beneficiosa para los independientes.

#### **II.1.2.1.6 Independientes Vs. Estudios: De vuelta a la Corte**

En 1944, una investigación del FBI recomendó al Departamento de Justicia abrir nuevamente la investigación contra los estudios por prácticas antimonopolio. Ciertamente, el reconocimiento de los nombres que conformaban la SIMPP ayudó a que esto sucediera, pero el evento determinante lo protagonizó la película *Up in Arms* (S. Goldwyn, 1944).

Anticipando un posible éxito de taquilla, Goldwyn intentó negociar la exhibición de *Up in Arms* a cambio de un porcentaje de las ventas en salas de cine. Naturalmente, los ocho gigantes, que controlaban los circuitos de exhibición prácticamente en su totalidad, se negaron a aceptar los términos del acuerdo, acostumbrados como estaban a negociar con los independientes únicamente sobre la adquisición de los derechos para proyectar la película.

Aduciendo prácticas discriminatorias contra *Up in Arms* y otras producciones independientes, Goldwyn presentó el caso ante la Fiscalía General de Estados Unidos. El Departamento de Justicia involucró al FBI en una investigación que arrojó básicamente la siguiente conclusión: de permanecer el control de las salas de cine por parte de los grandes estudios, las películas independientes tendrían grandes dificultades para ser exhibidas.

Dos años más tarde, el juicio contra los grandes estudios comenzaba nuevamente, con el cargo de conspiración monopolizador en lo que se conoció como el *Caso Paramount*. El alegato de los estudios, era que ellos se habían visto obligados a integrarse en el mercado verticalmente, asumiendo la distribución y exhibición de las películas, a causa de organizaciones de proyeccionistas como la *First National*, que se habían triangulado igualmente pero en sentido inverso: primero se limitaban a la exhibición y luego entraron en la distribución y producción de filmes.

Finalmente, la decisión de la Corte de Nueva York sorprendió a los estudios y a los independientes por igual: si bien los primeros fueron encontrados culpables de conspirar para monopolizar la industria cinematográfica a través del bloqueo de películas, la integración vertical no fue considerada una práctica ilegal.

Como era de suponerse, ni la Fiscalía ni los estudios estaban de acuerdo con el veredicto y ambas partes lo apelaron, involucrando a la Corte Suprema de los Estados Unidos en el *Caso Paramount*.

#### **II.1.2.1.7 El final de los ocho gigantes**

Ya para 1947, el Departamento de Justicia había ordenado una investigación de mayores proporciones sobre el *Caso Paramount*. Además, la Fiscalía estaba trabajando en conjunto con la SIMPP, lo que hizo que esta última se convirtiera en uno de los participantes más activos de la demanda por monopolio contra los estudios.

Finalmente, el juicio comenzó el nueve de febrero de 1948 y culminó prácticamente dos meses después, con un veredicto que favoreció a los independientes al declarar a los estudios culpables de conspirar para monopolizar la industria cinematográfica. Los estudios estaban obligados a vender sus salas de cine; además, las prácticas opresivas como el bloqueo de películas, quedaban totalmente prohibidas.

La decisión marcaba no solo el final del sistema de estudios, sino de la era de estudios en sí: sin el control vertical del sistema de producción cinematográfica ni la posibilidad de bloquear películas, los estudios comenzaron a mostrar interés por las películas independientes. Para mediados de los cincuenta, la mayoría de las películas exhibidas eran proporcionadas por productoras independientes.

Sin embargo, con la apertura del mercado a los independientes también vino el desmantelamiento de la *Society of Independent Motion Picture Producers*, en el verano de 1958. Los cineastas autónomos fundaban sus propias compañías productoras y obtenían dinero para financiar sus películas directamente de los estudios o, en su defecto, de los bancos. La competencia ya no era con los estudios de Hollywood sino entre ellos mismos; las razones para mantener la SIMPP se desvanecieron completamente para todos los miembros excepto uno. Walt Disney se negó a abandonar la sociedad y decidió costear sus gastos operativos, de modo que ésta terminó convirtiéndose, al menos nominalmente, en una organización afiliada a Walt Disney Productions hasta 1963.

#### **II.1.2.1.8 La producción independiente durante el sistema de estudios**

A pesar de las pocas ventajas con las que contaban los independientes durante el sistema de estudios, numerosas películas fueron realizadas sin presiones artísticas. Lo que es más importante aún, muchas de estas producciones alcanzaron las salas de cine en todo el mundo para convertirse en éxitos de taquilla y, con el pasar de los años, en los llamados “clásicos del Séptimo Arte”.

Para que el lector pueda comprender la magnitud y alcance que el cine independiente tuvo entre mediados de los treinta y finales de los cuarenta, se procederá a

mencionar algunos de los filmes independientes que tuvieron lugar entre el período de tiempo mencionado:

*Way Down Earth* (D.W. Griffith, 1920); *The Thief of Bagdad* (R. Walsh, 1924); *The Gold Rush* (C. Chaplin, 1925); *The General* (B. Keaton, 1926); *Charlie Chan at the Opera* (D. Humberstone, 1936); *My Man Godfrey* (G. La Cava, 1936); *The Girl Said No* (A. Stone, 1937); *Snow White and the Seven Dwarfs* (W. Disney, 1937); *The Count of Monte Cristo* (E. Small, 1938); *Stagecoach* (J. Ford, 1939); *Gone With the Wind* (D. Selznick, 1939); *The Long Voyage Home* (J. Ford, 1940); *Fantasia* (W. Disney, 1940); *The Great Dictator* (C. Chaplin, 1940); *Pinocchio* (W. Disney, 1940); *Rebecca* (A. Hitchcock, 1940); *Eagle Squadron* (W. Wagner, 1941); *Citizen Kane* (O. Welles, 1941); *Fort Apache* (J. Ford, 1941); *The Little Foxes* (S. Goldwyn, 1941); *No Greater Sin* (E. Golden, 1941); *Sergeant York* (H. Hawks, 1941); *Arabian Nights* (W. Wagner, 1942); *To Be or Not To Be* (E. Lubitsch); *Bambi* (W. Disney, 1942); *Hangmen Also Die* (F. Lang, 1943); *This Land is Mine* (J. Renoir, 1943); *The Outlaw* (H. Hughes, 1943); *The Bridge of San Luis Rey* (B. Bogeauss, 1944); *Captain Kidd* (B. Bogeauss, 1944); *Dark Waters* (B. Bogeauss, 1944); *It Happened Tomorrow* (R. Clair, 1944); *The Bells of St. Mary* (L. McCarey, 1945); *The Story of G.I. Joe* (L. Cowan, 1945); *The Stranger* (O. Welles, 1945); *The Best Years of Our Lives* (S. Goldwyn, 1946); *It's a Wonderful Life!* (D. Capra, 1946); *The Dairy of a Chambermaid* (B. Bogeauss, 1946); *Duel in the Sun* (D. Selznick, 1946); *It's a Wonderful Life* (F. Capra, 1946); *The Fugitive* (J. Ford, 1947); *Arch of Triumph* (D. Loew, 1948); *Joan of Arc* (W. Wagner, 1948); *The Rope* (A. Hitchcock, 1948) y *The Third Man* (A. Korda, 1949), entre otras.

Es necesario destacar que en la mayoría de los casos, los realizadores independientes de estas producciones mantenían relaciones económicas con los estudios, quienes como se recordará, poseían la mayor parte de los circuitos de cine. Sólo había dos maneras de exhibir una película en aquellos años: vendiéndosela a los estudios o proyectándola en salas de cine alquiladas o improvisadas. En todo caso, esta última opción resultaba poco práctica y rentable, por lo que los independientes terminaban

negociando un trato con los estudios para que la obra cumpliera su objetivo final: ser apreciada por los ojos de multitudes.

Pero con la decisión final del *Caso Paramount* en 1948 se produciría otra forma de hacer, distribuir y exhibir las películas independientes, método por el que los cineastas autónomos habían luchado y por el cual muchos de ellos se quedarían sin empleo en Estados Unidos.

### **II.1.2.1.9. La nueva industria fílmica: la desventaja de ser independiente**

Hollywood se me murió tan pronto llegué ahí (...) Desearía haber llegado antes. Fue el levantamiento de los independientes lo que me arruinó como director. Los viejos jefes de los estudios –Jack Warner, Sam Goldwyn, Darryl Zanuck, Harry Cohn– eran todos [mis] amigos, o enemigos amistosos con quienes sabía lidiar. Ellos me ofrecían trabajo... estaba en excelente forma con estos chicos. El minuto en el que los independientes llegaron, más nunca dirigí otra película americana salvo por accidente (...) un independiente es un compañero cuyo trabajo se centra en sus propias habilidades particulares. En ese escenario no hay lugar para mí<sup>11</sup> (Aberdeen, 2000:261-62)

Aunque parezca paradójico y posiblemente irónico, lo anterior lo dijo Orson Welles, uno de los principales promotores del movimiento independiente y miembro fundador de la SIMPP, en 1970. ¿Qué había hecho que el escritor-director-actor británico que había alcanzado la fama a la temprana edad de 24 años con una producción independiente, cambiara radicalmente su punto de vista sobre el cine independiente, hasta el punto de criticar fuertemente los ideales por los que había luchado poco menos de 30 años atrás?

---

<sup>11</sup> “Hollywood died on me as soon as I got there (...) I wish to God I’d gone there sooner. It was the rise of the independents that was my ruin as a director. The old studio bosses –Jack Warner, Sam Goldwyn, Darryl Zanuck, Harry Cohn– were all friends, or friendly enemies I knew how to deal with. They offered me work... I was in great shape with those boys. The minute the independents got in, I never directed another American picture except by accident (...) an independant is a fellow whose work is centered around his own particular gifts. In that setup there is no place for me”.

Como se mencionó anteriormente, con el fin del sistema de estudios cerrando la década de 1940, los independientes comenzaron a ocuparse de producir no solo de manera independiente sino independientemente de sus compañeros. El desmantelamiento de la SIMPP indica claramente que sus miembros deseaban seguir sus carreras en solitario y alcanzar metas personales.

Todo comenzaba con la creación de una compañía productora que, dependiendo de las posibilidades económicas y éxito en la industria cinematográfica de cada creador, podía tratarse de una empresa realmente productiva o, simplemente, una fachada –sólo un nombre bajo la cual trabajar en sus proyectos y, eventualmente en la mayoría de los casos, desaparecer.

Los independientes habían logrado que sus películas fuesen financiadas por los estudios y que inclusive se exhibiesen con una equidad que al menos en teoría garantizaba la misma oportunidad para cada uno de los cineastas. Pero ninguno de ellos tenía la capacidad económica ni profesional para competir con el sistema de distribución que poseían los estudios y que tenía años funcionando como una maquinaria eficiente; la Corte Suprema les había ordenado vender sus acciones en las cadenas de cines, pero no había modificado su poderío sobre la distribución del material fílmico.

De hecho, este último punto nunca fue contemplado seriamente por los independientes durante la era del sistema de estudios; aquellos ubicaron el problema únicamente en el control de las salas de exhibición y en el bloqueo de películas, dejando a un lado el tema de la distribución.

Comprendiendo que su futuro se centraba principalmente en esta última arista, los estudios se enfocaron en maximizar las ganancias que cada película podía proveerles mediante la distribución. Con ella continuaban manteniendo una importante cuota de control sobre los productores, aunque en este caso más económico que creativo.

Comúnmente y desde entonces hasta el día de hoy, la tarifa de distribución otorga 35 por ciento de las ganancias netas de una película al estudio-distribuidor, además de permitir que éste deduzca los gastos de distribución de lo recabado en la taquilla. Únicamente luego de que esto sucede, la compañía productora puede tener acceso al restante, que por razones obvias desciende a menos del aparente 65 por ciento. Además, la mayoría de los contratos de distribución contemplan la adquisición de los derechos de copia del filme, otro punto en contra de los creadores independientes.

Lo anterior, sumado al creciente individualismo que marcó la producción independiente, fue lo que dejó sin trabajo a numerosos creadores que, al igual que Welles, habían promocionado el movimiento anti-Hollywood, pro independiente, luchando por obtener un futuro mejor que resultó ser un desastre total: sólo las empresas productoras de mayor crecimiento económico podrían mantenerse en el nuevo sistema. Los creadores independientes se encontraban con el problema de ser, precisamente, independientes.

#### **II.1.2.1.10. 1950: la nueva generación de independientes**

Para todos los efectos, hasta finales de los cuarenta, un productor independiente era un individuo o empresa que no se encontraba entre la lista de empleados de un estudio. Pero, a partir de entonces, el término pasó a ser menos específico, toda vez que los productores independientes estaban estrechamente asociados a los grandes estudios: aún cuando no recibieran un cheque con el logotipo del estudio el quince y último de cada mes, contaban con aquellos para realizar sus proyectos en la producción y distribución al menos.

Acostumbrados como estaban al trabajo que se realizó durante la época del sistema de estudios, los independientes continuaron haciendo películas de gran costo y prestigio, es decir filmes “clase A”.

En un principio esto tuvo que ver con la preparación cinematográfica y los años de trabajo profesional dentro del mismo sistema de estudios que los primeros independientes poseían, al igual que con el hecho de que los estudios controlaran la exhibición fílmica: había más posibilidades de vender una película que siguiera los estándares clásicos del mercado, que una innovadora que se arriesgara a tocar temas poco convencionales o a poseer un repertorio de perfectos desconocidos delante de las cámaras. Luego se convirtió en una cuestión de costumbre, en la aplicación de una fórmula a la que estaban acostumbrados y que, afortunadamente, continuaba funcionando.

Naturalmente, lo anterior no había sido un impedimento para que algunas películas –estereotipadas como clase “B” y “C”– fuesen realizadas durante los años del sistema de estudios: de hecho, eran estos los que las producían en mayor cantidad para formar los paquetes de películas que comercializaban en conjunto mediante el *block booking*. Era una opción económica con la cual mantener en rotación las carteleras cinematográficas.

De manera paralela, productores independientes de menor envergadura se dedicaban a rodar sus historias con el poco dinero que lograban reunir, empleando en ocasiones equipos obsoletos y material fílmico deficiente. En todo caso, su trabajo pocas veces era reconocido, como indica Merrit (1998: xvii):

Muchas películas baratas se hicieron durante esta era, pero la gran mayoría (como el clásico de Edgar Ulmer, *Detour* (1946), rodado en seis sets durante seis días) continuaban siendo productos del sistema (...) Las verdaderas películas independientes como el trabajo avant-garde de Maya Deren (...) Oscar Micheaux y Spencer Williams, pasaron virtualmente desconocidas<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> En el original: “Many cheap movies were made during this time, but the vast majoritie (like Edgar Ulmer’s clasic, *Detour* (1946), filmed in six sets in six days) continued to be proudct of the sistem (...) the true independent films like the avant-garde worrk of Maya Daren (...) Oscar Michebaux y Spencer Williams, remained virtually unknown”.

No obstante durante la década de los cincuenta, la situación se presentaba menos drástica para este tipo de realizadores. Surgía un movimiento con una marcada tendencia a dramatizar temas como la sexualidad y la violencia, dentro de lo que los autores consultados denominan cine post-clásico de Hollywood.

Las expectativas formadas por las audiencias en cuanto a las películas clásicas del sistema de estudios, estaban por cambiar. Algunos de los nuevos elementos incorporados a la forma de hacer cine en Estados Unidos, incluían una “(...) mezcla de la cronología, la posibilidad de que las historias presentaran ‘finales retorcidos’, y la posibilidad de que las líneas entre el antagonista y el protagonista fuesen borrosas<sup>13</sup>” (Wikipedia, 2006).

A causa de estas pequeñas pero importantes modificaciones, los estudios preferían mantenerse alejados de proyectos que consideraban tal vez demasiado innovadores y arriesgados para ser aceptados por el público en general.

En consecuencia, el término del productor independiente fue adoptado particularmente por cineastas que hacían películas de corte clandestino: eran artísticas y económicas, no mantenían relación de ningún tipo con los estudios y estaban en contra de lo que Hollywood representaba y a favor de una nueva manera de hacer cine que rompiera con los esquemas clásicos. Esto diferenciaba a la nueva generación de independientes de aquellos que se mantenían fieles a los parámetros establecidos por los pioneros de la SIMPP: producciones de grandes presupuestos y trabajo en conjunto con los estudios tradicionales.

Lo que verdaderamente importa para el cine independiente como se entiende desde entonces y hasta el momento, es el espacio que se abrió en la cartelera

---

<sup>13</sup> En el original: “(...) chronology may be scrambled, storylines may feature ‘twist endings’, and lines between antagonist and protagonist may be blurred”.

cinematográfica para creadores y creaciones innovadoras que, sin duda, han sido de gran influencia para las producciones independientes posteriores.

Fue en los cincuenta cuando aparecieron creaciones hasta el momento inéditas, reflejo de la necesidad de renovar los esquemas fílmicos, tales como *The Prowler* (J. Losey, 1950); *The Thing* (H. Hawks, 1951); *The Quiet Man* (J. Ford, 1952); *High Noon* (F. Zinnemann, 1952); *The Salt of the Earth* (H.J. Biberman, 1953); *Eaux d'artificie* (A. Kenneth, 1953); *Fear and Desire* (S. Kubrick, 1953); *Killer's Kiss* (S. Kubrick, 1955); *Five Guns* (R. Corman, 1955); *Kiss Me, Deadly* (R. Aldrich, 1955); *Marty* (D. Mann, 1955); *Plan 9 From Outer Space* (E. Wood, 1956); *Invasion of the Body Snatchers* (D. Siegel, 1956); *The James Dean Story* (R. Altman, 1957); *Shadows* (J. Cassavetes, 1958); *Cry Terror* (A. Stone, 1958); *Man of the West* (A. Mann, 1958); *The Immortal Mr. Teas* (R. Meyer, 1959) y *Bucket of Blood* (R. Coman, 1959), por mencionar sólo algunas de las piezas logradas por los nuevos independientes de manera económica y totalmente aparte de los estudios.

Como indica Merrit (1998:xiii-xiv), estas películas clase B giraban en torno a temáticas impactantes, con escenas bastante fuertes de horror, violencia y pornografía “suave”. Esta forma de hacer una película con poco dinero, sin actores conocidos y aún así despertar el interés de las audiencias, fue bautizada como “cine clandestino”<sup>14</sup> por el crítico fílmico Manny Faber.

De esta manera se plantaban las bases para un estilo de hacer películas que, si bien se iniciaba en los cincuenta, tendría su máximo auge en las dos siguientes décadas, gracias a la madurez alcanzada por los noveles directores independientes que apenas incursionaban en este modelo de hacer filmes.

Pero el público no se interesaba únicamente en los aspectos meramente estéticos de las producciones clandestinas o de clase B. Ver monstruos deformes o mujeres

---

<sup>14</sup> En inglés, underground cinema.

semidesnudas en la gran pantalla no sería suficiente para mantener a las audiencias regresando una y otra vez a las salas de cine; también se requería una historia entretenida y una forma diferente de contarla, algo que la mayoría de estas películas ofrecía con ángulos de cámara poco convencionales, saltos de eje, diálogos improvisados y otras técnicas.

En ocasiones, tales innovaciones eran consecuencia de la falta de experiencia de los realizadores, la ausencia de una educación fílmica clásica –coherente con los patrones de las primeras grandes producciones– o, sencillamente, producto del emergente movimiento *avant-garde* estadounidense que, junto a la influencia de sus homólogos franceses, contribuiría enormemente a desarrollar e impulsar las producciones independientes de las décadas siguientes. Había nacido el cine post-clásico en Hollywood.

#### **II.1.2.1.11. El cine independiente durante 1960 y 1970: Estableciendo los temas que Hollywood no se atrevía a tocar**

El surgimiento de la Nueva Era Francesa a finales de los cincuenta, resultó ser una influencia y apoyo determinante para los realizadores independientes en Estados Unidos. Los independientes franceses, un grupo de intelectuales que se dedicaban a escribir críticas cinematográficas, surgieron prácticamente de la nada con producciones que se escapaban, a toda luz, de los modelos clásicos del Séptimo Arte.

Con presupuestos realmente bajos, Jean-Luc Godard realizó *Breathless* (1959), François Truffaut, *The 400 Blows* (1959) y Alain Resnais, *Hiroshima, Mon Amour* (1959); obras que alcanzarían el éxito no solo en su país sino en el mundo entero.

De las experiencias francesas, los independientes estadounidenses notaron que era posible hacer que la falta de dinero fuese una fortaleza para la película en vez de una

debilidad. Debían enfocarse en el desarrollo del guión y las técnicas cinematográficas al momento de realizar un filme, utilizando como premisa el manifiesto de Alexandre Astruc de 1948, '*Naissance d'une nouvelle avant-garde: La caméra-Style*'<sup>15</sup> (Schepelern, s/f); de este modo, suponían, podrían retomar el sentido artístico de sus películas sin necesidad de contar con presupuestos astronómicos, sino, precisamente, a pesar de ello (Merrit, 1998:xiii-xiv).

Por su parte, Villalba y Payán (1996:8) señalan que el naciente movimiento francés "(...) estimuló a los jóvenes cineastas norteamericanos a seguir un innovador estilo de contar en imágenes, con elementos autobiográficos, acercándose a lo cotidiano y buscando sus argumentos en el polo opuesto de los intereses narrativos y visuales (...) [de] los grandes estudios". Es por ello que el cine consigue aproximarse notablemente al público en un nexo común que evidentemente no podía establecerse con los épicos clásicos o historias semi-realistas fabricadas en masa con los mismos artificios de hacía más de tres décadas.

De esta manera se abre una verdadera oportunidad para que diversos temas y estilos nunca antes vistos en las salas de cine estadounidenses, alcanzaran su cenit durante las décadas de 1960 y 1970. Ante el riesgo de producir un fracaso de taquilla o por presiones de diversos grupos sociales, Hollywood y los independientes "convencionales" que habían decidido trabajar bajo su tutela, preferían enfocarse a las grandes audiencias familiares, realizando películas de manera tradicional. Era preferible ceñirse a un guión de buenas costumbres y valores morales que, si bien buscaba mantener el estatus quo, poco contribuían a la diversidad artística. Y, de hecho, esta metodología también rindió sus frutos: entre las películas más exitosas de los sesenta, destacan clásicos familiares de los estudios tales como *Mary Poppins* ( R. Stevenson, 1964), *My Fair Lady* (G. Cukor, 1964) y *The Sound of Music* (R. Wise, 1965), por mencionar sólo algunos de ellos.

---

<sup>15</sup> En español: El Nacimiento de una nueva Avant-Garde: La Cámara como pluma.

Bajo estas circunstancias, las condiciones estaban dadas para que fueran los nuevos independientes los que asumieran la causa de revolucionar, completamente, las películas, bien por relatar historias que tocaban tópicos considerados tabú en la sociedad estadounidense o por arriesgarse a modificar drásticamente las reglas establecidas en cuanto a tiros de cámara, encuadres y edición. Ya el término “cine clandestino” era de uso común, inclusive entre las audiencias.

Nombres totalmente desconocidos surgieron en el mundo del celuloide, bien como películas de culto cuyo aporte a la historia cinematográfica es incalculable, o como directores de carrera que posteriormente serían conocidos por estilos particularmente peculiares en un “cine de autor” que trascendería sus noveles producciones.

Mencionando algunas de las películas independientes a las que se hace referencia en el párrafo anterior, el lector podrá notar que más de una de ellas, como se desprende de la obra de Peary (1998), se ha convertido en filmes venerados por las generaciones posteriores, que contribuyeron a modificar la manera de hacer cine.

Una breve lista extraída del texto arriba mencionado, así como de las investigaciones de Goodell (1998), Merrit (1998), Villalba y Payán (1996) y Stubbs y Rodríguez (2000), ayudarán a demostrar la importancia del cine independiente y su diversidad desde inicios de los sesenta a finales de los setenta: *The Little Shop of Horrors* (R. Corman, 1960); *Black Sunday* (M. Bava, 1960); *Beat Girl* (E. Gréville, 1960); *The Shadows* (J. Cassavetes, 1960); *Fall Girl* (J. Hugo, 1961); *Confessions of an Opium Eater* (A. Zugsmith, 1962); *Out of the Fog* (M. Tully, 1962); *The Bay of St. Michael* (J. Ainsworth, 1963); *Shock Corridor* (S. Fuller, 1963); *The Man With X-Ray Eyes* (R. Corman, 1963); *Game of Three Losers* (G. O’Hara, 1964); *The Candidate* (R. Angus, 1964); *The Naked Kiss* (S. Fuller, 1965); *Chelsea Girls* (A. Warhol, 1966); *David Holzman’s Diary* (J. McBride, 1967); *Curse of the West* (R. Siodmak, 1967); *The Shooting* (M. Hellman, 1967); *The Producers* (M. Brooks, 1968); *Night of the Living*

*Dead* (G. Romero, 1968); *Greetings* (B. De Palma, 1968); *Skidoo (Or, LSD I love you)* (O. Preminger, 1968); *Two Girls for a Madam* (S. Brassloff, 1968); *Easy Rider* (D. Hopper, 1969); *Generaation* (G. Schaefer, 1969); *Trash* (P. Morrissey, 1970); *Angel, Angel, Down We Go* (R. Corman, 1970); *Beyond the Valley of the Dolls* (R. Meyer, 1970); *The Honeymoon Killers* (L. Kastle, 1970); *Angels Hard as They Come* (J. Viola, 1970); *Deep End* (J. Skolimowsky, 1971); *The Last Picture Show* (P. Bodanovich, 1971); *Billy Jack* (T.C. Frank, 1971); *The Last Movie* (D. Hopper, 1971); *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* (M. Van Peebles, 1971); *Machismo: 40 Graves for 40 Guns* (P. Hunt, 1971); *Deep Throat* (G. Damiano, 1972); *Behind the Green Door* (J. y A. Mitchell, 1972); *Pink Flamingos* (J. Waters, 1972); *Bone* (L. Cohen, 1972); *The Love Ban* (R. Thomas, 1973); *Mean Streets* (M. Scorsese, 1973); *The Harder They Come* (P. Henzell, 1973); *Zardoz* (J. Boorman, 1974); *I Spit in Your Corpse!* (A. Adamson, 1974); *The Texas Chain Saw Massacre* (T. Hooper, 1974); *Confessions of a Sex Maniac* (A. Birkinshaw, 1974); *A Very Natural Thing* (C. Larkin, 1974); *Caged Heat* (J. Demme, 1974); *A Woman Under the Influence* (J. Cassavetes, 1974); *Badlands* (T. Malick, 1974); *Andy Warhol's Dracula* (A. Warhol, 1974); *Andy Warhol's Frankenstein* (A. Warhol, 1974); *Another Day at the Races* (R. Bailey, 1975); *The Psycopath* (L. Brown, 1975); *Supervixens* (R. Meyer, 1975); *Harlan County, U.S.A.* (B. Kopple, 1976); *Bad* (J. Johnson, 1977); *Desperate Living* (J. Waters, 1977); *Eraserhead* (D. Lynch, 1978); *Halloween* (J. Carpenter, 1978); *The Brood* (D. Cronenberg, 1979) y *Rock and Roll High School* (A. Arkush, 1979)<sup>16</sup>.

Por otro lado, es necesario mencionar que, de manera paralela, el movimiento independiente internacional también produjo numerosas películas durante el período en cuestión, filmes que sin lugar a duda ofrecieron su aporte a la nueva metodología del cine independiente. Debido a la influencia que estos tuvieron en los realizadores estadounidenses, se procederá a hacer una rápida mención de las producciones más

---

<sup>16</sup> Evidentemente, la lista resulta mucho más extensa y especialmente prolifera a partir de los setenta, pero el lector comprenderá que por razones prácticas únicamente se citan algunos de los filmes independientes más determinantes del período en cuestión a modo de ejemplo.

importantes de países como Gran Bretaña, Francia e Italia principalmente: *Peeping Tom* (M. Powell, Gran Bretaña, 1961); *Le Roi de Cœur* (P. De Brocca, Francia, 1967); *The Witcher General* (M. Reeves, Gran Bretaña, 1968); *Once Upon a Time in the West* (S. Leone, Italia, 1969); *Performance* (D. Cammell y N. Roeg, Gran Bretaña, 1970); *Queimada* (G. Pontecorvo, Italia, 1970); *El Topo* (A. Jorodowsky, México, 1971); *Aguirre, the Wrath of God* (W. Herzog, Alemania, 1972); *Emmanuelle* (J. Jaeckin, Francia, 1974); *Salò o Le Centoventi Giornate di Sodoma* (P.P. Pasolini, Italia, 1975); *The Rocky Horror Picture Show* (J. Sharman, Gran Bretaña, 1975); *Outrageous!* (R. Benner, Canadá, 1977); *Bilbao* (J. Bigas, España, 1978); *La Cage aux Folles* (E. Molinaro, Italia-Francia, 1979) y *Mad Max* (G. Miller, Australia, 1979), entre otras.

Las décadas de 1960 y 1970 marcaron la entrada y consolidación de un estilo de cine liberal donde las películas no se detenían ante prejuicios morales o religiosos anteriores. Los géneros del horror, suspenso, sexual y los westerns se afianzaban. No había problema con el nudismo, la pornografía “suave” o la violencia excesiva en pantalla, así como tampoco lo había con las historias protagonizadas por personajes considerados como desadaptados desde el punto de vista social.

De esta manera, las prostitutas, lesbianas, homosexuales, transformistas, psicópatas, rockeros, afroamericanos, motociclistas, megalómanos, blasfemos y delincuentes, encontraron cabida en la gran pantalla (Villalba y Payán, 1996:7-8). Y con ellos, un público cansado del cine tradicional y ávido de nuevas historias que reflejaran el cambio de los tiempos sin que fuera determinante que se cobijaran detrás de actores reconocidos o grandes presupuestos. Había quedado demostrado, finalmente, que lo que realmente importaba era un guión bien desarrollado con cualidades artístico-creativas innovadoras.

Hasta tal punto era lo anterior cierto, que si bien la mayoría de las películas mencionadas en el presente capítulo fueron obviadas por los grandes estudios en su momento, posteriormente fueron adquiridas por aquellos para su distribución y

comercialización. Un reflejo de ello fue lo sucedido con *Pink Flamingos* (1972) de John Waters.

Tal y como el mismo realizador independiente lo narra en su libro *Shock Value* (1997), al momento de iniciar el rodaje de su filme, numerosos estudios rechararon el guión por considerarlo “excesivamente grotesco”: el travestismo, el tráfico y consumo de drogas, la zoofilia y el asesinato, eran algunos de los puntos tocados en la historia que culminaría con uno de los momentos más extravagantes jamás captados en película, cuando *Divine*, el travestí de 100 kilos que protagoniza la cinta, ingiere un trozo de mierda que acaba de salir del recto de un poodle.

Desde todo punto de vista, asociar el nombre de alguno de los grandes y reconocidos estudios junto a una producción como esta, hubiese traído innumerables inconvenientes de comercialización y distribución, eso sin mencionar la presión de grupos gubernamentales, económicos y religiosos al momento de estrenar la cinta.

En consecuencia, Waters no tuvo más remedio que pedirle un préstamo de 12 mil dólares a su padre para llevar a cabo el rodaje de *Pink Flamingos*. La proyección se hizo al mejor estilo de principios de siglo, con salas cinematográficas portátiles e improvisadas. Pero, 25 años más tarde, en 1997, *New Line Cinema* no tuvo inconveniente en adquirir los derechos de la película y comercializarla con motivo de su 25to aniversario con imágenes inéditas, entrevistas al director e, inclusive, una banda sonora que nunca antes había visto la luz del día.

Quedaba en evidencia que el “terrorismo cultural” que Waters tuvo en mente durante sus primeras creaciones y que todavía mantiene en mayor o menor grado en sus más recientes, se convirtió en un icono cultural en el cada vez más diversificado mercado fílmico.

Por último, es necesario señalar que tal y como lo indican Villalba y Payán (1996:8-9), muchos de los cineastas que durante la década de los ochenta y hasta el día de hoy han conseguido hacerse un nombre dentro de los estudios y el cine “comercial”, surgieron en el período comprendido entre 1960 y 1970 como realizadores independientes con películas polémicas y de bajo costo. No debe sorprender que entre el extenso listado se encuentren Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Denis Hopper, David Lynch, Brian De Palma, John Carpenter, Jones Mekas y el mencionado John Waters, por citar solo algunos. Muchos de ellos incluso fueron preparados por la generación del cincuenta, encabezada por Roger Corman, John Cassavetes y Stanley Kubrick.

#### **II.1.2.1.12. *Sex, lies and videotape*: La llegada del éxito comercial**

De acuerdo con Merrit (1998:xiv) ya para inicios de la década de 1980, una gran cantidad de películas se realizaban fuera de los estudios hollywoodenses y el término “independiente” se había consolidado como un género cinematográfico con características propias que lo diferenciaban de los otros estilos existentes. Los cineastas independientes cuyas carreras habían surgido en las décadas anteriores, se encontraban en una época económicamente favorable para invertir en sus nuevos proyectos y mantener una producción constante y un mercado cinematográfico abierto a nuevos nombres.

Durante la primera mitad de la década de los ochenta, Estados Unidos vivió una de sus épocas de mayor progresividad económica, algo que indudablemente contribuyó con el aumento de la producción independiente. De acuerdo con Stubbs y Rodríguez (2000: xvi), los inversionistas tenían menos reservas al momento de colocar su dinero en empresas consideradas “de alto riesgo” –como se cataloga a las películas independientes– y las audiencias, conformadas en su mayoría por ciudadanos comunes, poseían suficiente dinero para gastar en hobbies y entretenimiento, con lo que las

películas independientes generalmente conseguían recabar en taquilla al menos el costo inicial de su producción.

Fue dentro de esta etapa favorable que Villalba y Payán (1996:8) ubican el inicio de la expansión comercial y el éxito de taquilla de las películas independientes. En particular, los autores consultados hacen referencia a una serie de producciones de bajo costo que lograron atravesar la barrera comercial sin necesidad de sacrificar el aspecto artístico-creativo a cambio: *Return of the Secaucus Seven* (J. Sayles, 1980); *Husbands* (1980, J. Cassavetes); *A Pillow For Two* (P. Mazursky, 1981); *Celeste* (A. Percy, 1981); *My Dinner With Andre* (L. Malle, 1981); *The Evil Dead* (S. Raimi, 1982); *Infernal Posesion* (S. Raimi, 1982); *Born in Flames* (B. Lizzie, 1982); *Boys Meets Girls* (L. Carax, 1983); *Killer of Sheep* (C. Burnett, 1983); *Chan Is Missing* (W. Wang, 1984); *Stranger Than Paradise* (J. Jarmusch, 1984); *Stop Making Sense* (J. Demme, 1984); *The Veengeance* (S. Frears, 1984); *Blood Simple* (J. Cohen, 1985); *Blue Velvet* (D. Lynch, 1985); *Crybaby* (L. Waters, 1985); *After Hours* (A. Scorsese, 1985); *Nola, Darling* (S. Lee, 1986); *One Bad Night* (G. Van Sant, 1986); *She's Gotta Have It* (S. Lee, 1986); *True Stories* (D. Byrne, 1987); *House of Games* (D. Mamet, 1987); *Wish You Were Here* (D. Leeland, 1987); *Slam Dance* (W. Wang, 1987); *The Adventures of the Action Hunters* (L. Bonner, 1987); *Bagdad Cafe* (A. Percy, 1988); *The Thin Blue Line* (E. Morris, 1988) y *Drugstore Cowboy* (G. Van Sant, 1989), son algunas de las obras independientes que mayor popularidad y rentabilidad en taquilla alcanzaron durante los ochenta. Otro punto importante sobre las películas anteriormente mencionadas, es que el presupuesto de la mayoría de ellas, no alcanzó los cien mil dólares en su momento.

Indudablemente, con una producción que se había tornado constante a inicios de los setenta y que continuaba creciendo con el transcurso de los años, lo único que le faltaba al cine independiente era la aceptación comercial y el éxito de taquilla para hacer de aquel un negocio verdaderamente rentable. Finalmente, los creadores independientes habían comenzado a disfrutar de una popularidad que les había costado varias décadas de esfuerzos, triunfos y fracasos.

Pero, dos eventos determinantes frenaron el crecimiento y expansión comercial del cine independiente durante la década de 1980: por una parte, el gobierno estadounidense permitió que la integración vertical volviera al mercado cinematográfico, toda vez que los grandes estudios-distribuidores aprovecharon la modificación de las leyes para posesión de salas de cine y consiguieron abarcar, nuevamente, el negocio de la exhibición.

De esta manera, Universal Studios, Warner Bros., Paramount Pictures, Twentieth Century Fox y Sony Pictures Entertainment (la antigua Columbia Pictures), iniciaron en los ochenta diferentes negocios y fusiones que los llevaron, pocos años más tarde, a conformarse nuevamente en un pseudo sistema de estudios que controla la producción, distribución y exhibición.

El segundo suceso que atentó gravemente contra el cine independiente, tuvo que ver con el fuerte revés que sufrió la Bolsa de Valores de New York el 19 de octubre de 1987. El “lunes negro”, término con el que se conoció el mencionado suceso, produjo una caída de más de 20 por ciento en la Bolsa, lo que se evidenció en el descenso de 500.000 millones de dólares en las acciones.

En consecuencia, la economía estadounidense alcanzó uno de sus momentos más difíciles en todos los niveles que la conformaban, incluido el fílmico. Los inversionistas comenzaron a mostrarse menos renuentes a colocar su dinero en películas independientes cuyo destino era incierto. Además, cuando finalmente decidían financiar una producción independiente, deseaban tener un control total sobre el proceso y el producto: detalles que se encuentran en abierta disonancia con la naturaleza del cine independiente y los ideales de sus creadores (Stubbs y Rodríguez, 2000: xi-xii).

No obstante, fue en este clima de incertidumbre en el que el cine independiente alcanzó la que es considerada por los autores consultados como la obra cumbre de este formato: *sex, lies and videotape*.

Fue en 1989 cuando Steven Soderbergh, un novel director estadounidense, filmó *sex, lies and videotape* con un presupuesto bajo determinado en 1.2 millones de dólares, menos del cinco por ciento de lo que, para el momento, eran los 40 millones de dólares que en promedio le costaba a los estudios hacer una película.

Centrándose exclusivamente en el desarrollo del guión y sin otro atractivo más que la historia para despertar el interés de las audiencias, Sorderbergh logró comercializar definitivamente el término “cine independiente”. Stubbs y Rodríguez (2000:xi) comentan que:

*sex, lies and vedeotape* fue una rareza en sus días. Sin embargo, también representa el sueño de todo nuevo director independiente en sus momentos más sinceros. Fue una película artística que logró traspasar hacia el público comercial: fue escrita y dirigida por un primerizo; se hizo de manera independiente con un presupuesto bajo (...) y generó relativamente grandes ganancias de taquilla (más de 24 millones de dólares únicamente en cines). Además, abrió las puertas a los dubitativos cineastas independientes para que dejaran de hablar y comenzaran a filmar, por lo que permanece como la película a la cual todo primerizo aspira (...) proporciona credibilidad a lo que es posible.<sup>17</sup>

El éxito comercial de *sex, lies and videotape* fue realmente impresionante: ya que, de acuerdo con Merrit (1998:21), se encuentra entre las 10 películas más productivas de todos los tiempos. Con su presupuesto de 1.2 millones de dólares, *sex, lies and videotape* ha conseguido recabar más de 110 millones de dólares hasta el momento.

Como es natural, con el éxito económico de la cinta, la atención del mundo cinematográfico volvió a centrarse en las producciones independientes una vez más. Para el público en general había quedado demostrado que una película “artística” e

---

<sup>17</sup> En el original: “*sex, lies and videotape* was an anomaly in its day. Nevertheless, it’s what every first-time indie dreams about in his most honest moments. It was an art film that crossed over to the mainstream audience; it was written and directed by a first-timer; it was made independently on a low budget (...) and it generated relatively enormous box office profits (grossing over \$24 million in theaters). It opened the floodgates for doubting indies to stop talking and start filming, and it remains the film to which first-timers aspire (...) giving credence to what is possible.

independiente no era necesariamente sinónimo de algo complejo e incomprensible; los inversionistas recobraron su fe en un cine independiente capaz de generar grandes ganancias; los creadores autónomos comprendieron que era posible alcanzar el reconocimiento de audiencias y críticos sin necesidad de sacrificar el control creativo de la película; y, por último, los estudios entendieron que existía un mercado cinematográfico rentable con el cual podían trabajar en conjunto –bien como financistas externos, distribuidores o exhibidores– y no en contra, como venían haciéndolo en mayor o menor grado desde hacía prácticamente 100 años.

### **II.1.2.1.13. La película de presupuesto ultra-bajo: La (R)evolución digital**

En los años noventa, la nota más característica del cine independiente norteamericano es el incremento de su proyección en la taquilla, que incluso consigue superar en algunos casos a las producciones más costosas de los grandes estudios (...) subsiste en este encuentro con el público no sólo el descubrimiento de su más apetecible rendimiento económico, sino también la vertiente artística que trae consigo. Un buen número de jóvenes cineastas han encontrado la oportunidad de mostrar en la pantalla sus inquietudes junto con toda una variopinta gama de distintas visiones de la vida, mucho más rica de la que tradicionalmente ofrecía el cine comercial (Villalba y Payán, 1996:9).

(...) ¿Por qué diablos Eric Clapton comenzó a tocar desconectado en el '92? Cualquiera que haya estado en un estudio de grabación (...) sabe cuánto puedes modificar tu expresión, aumentar o disminuir las voces, samplear otras cosas sobre ellas –hacerlas más grandiosas y con más cuerpo (...) así que conducidos por MTV tocan varias sesiones desconectados. De todas las probabilidades para averiguar: ¿Qué tan duros somos, qué tan buenos somos y cuán lejos podemos llegar con lo que tenemos? (...) Nunca he podido distinguir entre hacer música y hacer películas – para mí es la misma cosa: o tiene el ritmo o no lo tiene<sup>18</sup>. (Kragh-Jacobsen, 1999)

Escribir un guión que requiera cuatro millones de dólares del dinero de otras personas para ser producido, no es cine dependiente (...) La producción del

---

<sup>18</sup> En el original: (...) Why the hell does Eric Clapton start playing unplugged in '92? Anybody who has been in a record studio (...) knows how much you can spoil your expression, pitch the voices, sample other things into them –make them broader and more full-bodied (...) So driven by MTV they play a lot of sessions unplugged. In all probability to find out: How tight are we, how good are we and how far can we go with what we have? (...) I have never been able to distinguish between making music and film –to me it's the same thing: either it's got the beat or it hasn't. (Rundle, 1999)

presupuesto ultra-bajo puede ser la forma más independiente de hacer cine. Permite a los directores mayor control creativo del que nunca tendrán a medida que sus presupuestos, inversionistas y estrellas sean más grandes (Broderick, Bachar y Otros, 1998)<sup>19</sup>.

*Sex, lies and videotape* le proporcionó al movimiento cinematográfico independiente el éxito comercial que durante décadas había estado persiguiendo. Por primera vez en la historia de este género fílmico se había comprobado, con los resultados en taquilla, las grandes posibilidades que el cine independiente ofrecía. La película de Soderbergh se había realizado, como se mencionó anteriormente, con un presupuesto determinado en 1.2 millones de dólares y consiguió reportar casi 100 veces esta cifra, algo que naturalmente fue notado por los inversionistas (Merrit, 1998:21).

Pero, con la mirada de estos últimos puesta en las producciones independientes, el próximo paso lógico para los cineastas fue abaratar los costos de sus realizaciones, ofreciendo proyectos aún más económicos con grandes proyecciones de rentabilidad, inclusive superando los 100 dólares ganados por cada invertido que logró *sex, lies and videotape*. Ya no era suficiente denominarse “independiente” y ofrecer el rodaje de una película por uno o dos millones de dólares; con producciones cuya esencia era el guión y las actuaciones, la posibilidad de continuar abaratando costos no era nada descabellada.

Los avances tecnológicos de mediados de los ochenta, que lograron abarrotar el mercado de cámaras de video caseras de bajo costo, también consiguieron superar las deficiencias iniciales de los compactos aparatos y sus formatos de reproducción. Ya para los primeros años de los noventa, el video digital de alta resolución era una realidad. Los costos de producción en cuanto a equipos para capturar imágenes y procesarlas, habían descendido significativamente y era posible que inclusive

---

<sup>19</sup> En el original: “Writing a script that requires \$4 million of other people’s money to produce is dependent filmmaking (...) Ultra-low budget production may be the most independent form of feature filmmaking. It allows directors greater creative control than they may ever have again as their budgets, investors, and stars get bigger”.

programas de post-producción de uso profesional –como el Adobe Premiere y el Avid– comenzaran a ser empleados por aspirantes a cineastas sin grandes presupuestos, desde una computadora instalada en su propio hogar.

Fue precisamente con estos preceptos que los cineastas independientes asumieron la década naciente, creando lo que Broderick, Bachar y Otros (1998) definen como “el movimiento de producciones con presupuestos ultra-bajos” y que, de acuerdo con Merrit (1998:xv) comenzaría con la película *Slacker* (R. Linklater, 1991) y su presupuesto de 23 mil dólares.

Mientras los estudios habían aumentado considerablemente el costo promedio por película de 40 millones de dólares en la década de los ochenta a 110 millones en la de los noventa, los independientes consiguieron reducir de manera dramática sus gastos, ubicando sus producciones en un margen que iba de los siete mil a los 100 mil dólares.

Naturalmente, lo anterior hizo que prácticamente cualquiera pudiera convertirse en el financista de una película independiente y que, tal y como afirman los autores consultados, muchas producciones terminaran siendo financiadas por los propios creadores o por sus familiares y amigos.

Es precisamente dentro del movimiento de presupuesto ultra-bajo en el que se enmarcan filmes como *Metropolitan* (W. Stillman, 1990); *The Reflecting Skin* (P. Ridley, 1990); *Barton Fink* (J. Cohen, 1991); *One False Move* (C. Franklin, 1991); *Don't Go Near That Park* (L. Foldes, 1991); *Bad Lieutenant* (A. Ferrara, 1992); *The Living End* (G. Araki, 1992); *Laws of Gravity* (R. Gómez, 1992); *Reservoir Dogs* (Q. Tarantino, 1992); *Black Ice* (N. Farnley, 1992); *Naked* (M. Leigh, 1993); *El Mariachi* (R. Rodríguez, 1993); *Hoop Dreams* (P. Gilbert, S. James y F. Marx, 1994); *Clerks* (K. Smith, 1994); *Go Fish* (R. Troche, 1995); *Doom Generation* (G. Araki, 1995); *Kids* (L. Clark, 1995); *The Brothers McMullen* (E. Burns, 1995); *Leaving Las Vegas* (M. Figgis,

1995); *Clean Shaven* (L. Kerrigan, 1996); *Fargo* (J. Cohen, 1996) y *Sling Blade* (B. Thornton, 1996), por mencionar solo algunos.

El cine, un medio artístico costoso por excelencia, finalmente se había popularizado. Estos directores que con presupuestos recortados lograban hacerse un nombre en la gran pantalla; eran realmente héroes de clase obrera. Conocida es la historia según la cual Robert Rodríguez consiguió los siete mil dólares necesarios para rodar *El Mariachi* sometiéndose a pruebas médicas pagadas o el caso de Quentin Tarantino, quien –según él mismo afirma– aprendió a hacer cine viendo películas en el video club en el cual trabajaba.

Independientemente de la veracidad de estas “leyendas urbanas”, lo cierto es que ellas, si no el origen, son al menos la consecuencia de un hecho determinante: el cine había sido tomado por el ciudadano común, convirtiéndose en una variante del *pop-art* warholiano (*Ask My Hollywood, Movie Maker: 2003*).

Pero estas experiencias serían rápidamente sustituidas por otras, a medida que los realizadores se arriesgaban a sustituir el formato 35 milímetros por el video de alta resolución. Era el momento de la revolución digital y Estados Unidos estaba aprendiendo sobre la marcha, no únicamente de sus propias experiencias, sino incluso de las de otros.

El proceso más emblemático en este sentido tuvo lugar en Dinamarca, en 1995, cuando Lars Von Trier y Thomas Vinterberg, iniciaron el movimiento *Dogme95*. A través de sus realizaciones, estos dos cineastas daneses lograron demostrar como unos sencillos parámetros estructurales, seguidos de manera dogmática, contribuían a realizar películas exitosas con presupuestos bajos.

Con respecto a dicha experiencia, Bellame (2006) comenta lo siguiente:

El grupo Dogma es un muy buen ejemplo de cómo el guión pesa muchísimo a la hora de realizar una película. Estas películas, digamos, a nivel técnico son muy pobres, porque precisamente le dan mucha importancia al guión. Y vemos cómo cada vez más las grandes producciones súper millonarias (...) adolecen precisamente de un buen guión y cada vez más el público se siente aburrido con ellas. Ya los efectos especiales, los grandes despliegues de producción, no tienen el mismo efecto que tenían al principio, cuando digamos eran una novedad.

Schepeleern (s/f) afirma, en un artículo realizado en conjunto con los integrantes del grupo *Dogme95*, que ellos sugirieron “(...) cómo se pueden hacer películas fuera de la tradición de Hollywood y toda su maquinaria de grandes presupuestos (...) [con] un modelo más optimista que es particularmente relevante para pequeñas naciones fílmicas y especialmente estimulante para jóvenes artistas<sup>20</sup>”. De esta manera, queda evidenciado que las reglas del movimiento Dogma, aún cuando no hayan sido creadas con este propósito, pueden emplearse como elementos destinados a satisfacer presupuestos bajos en contraste con los “grandes presupuestos” del sistema de estudios a los que alude Schelepern.

Otro aspecto determinante de las películas Dogma que no se encuentra reflejado en su metodología de trabajo teórica pero sí en la práctica y que naturalmente marcó un hito en la forma de hacer películas, es el uso de cámaras de video digitales para realizar sus producciones.

Naturalmente, los costos de equipos se reducen considerablemente si el director decide obedecer las reglas propuestas por Von Trier y Vinterberg, centrándose en el guión y la actuación (Rundle, 1999; Schepeleern, s/f), pero además, la diferencia entre emplear equipo de cine o de video al momento de realizar una película, afecta notablemente el presupuesto del proyecto. Por ejemplo, una semana de filmación en 16

---

<sup>20</sup> En el original: (...) how films can be made outside the Hollywood tradition and all its big-budget machinery (...) a more optimistic model that is particularly relevant for small film nations and specially stimulating to young artists.

milímetros, que no es siquiera el formato convencional de proyección, cuesta entre 50 y 90 mil dólares en promedio; mientras que grabar en video digital durante la misma cantidad de tiempo, cuesta entre mil y 10 mil dólares.

En ambos casos, el material debe luego ser ampliado –sometido a un proceso denominado *blow up* que es el término verdadero– a 35 milímetros para que pueda ser exhibido en las salas de cine. Para las dos situaciones, el costo es aproximadamente de 40 mil dólares adicionales.

Pero, los cineastas estadounidenses no comenzaron a adoptar las reglas del *Vow of Castity*<sup>21</sup> ni la sustitución del celuloide por el video digital, sino hasta que pudieron observar el trabajo final que soportaba toda la teoría del grupo Dogma. En 1998 Von Trier estrenó *Idioterne* y Vinterberg *Festen*, dos películas que centraron la atención de las audiencias y de los creadores en las posibilidades que el video digital y las nuevas tecnologías podían ofrecerle al mundo cinematográfico.

Entrevistado por Wood (2003) Gary Winick, presidente de la productora estadounidense de películas en video digital *InDigEnt*, comenta lo siguiente sobre el efecto que las producciones de *Dogme95* tuvieron en la decisión de producir películas en video digital:

Para mí, el momento adecuado fue cuando *The Celebration* [*Festen*] demostró que estas pequeñas cámaras eran de calidad y, en el aspecto creativo, [eran] un lugar donde los actores y directores las verían como una herramienta. Sabía que debíamos hacerlo cuando estaba comenzando a suceder (...) conocía lo económico de hacer estas películas –que todo el mundo iba a hacerlas porque el DV [Digital Video] era [un medio] democrático (...) En principio, InDigEnt está interesado en emplear las pequeñas cámaras que caben en la palma de tu mano (...) [además] trabajamos con equipos muy reducidos, de modo que básicamente se trata de un jefe de área y un asistente<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> Voto de Castidad. Manifiesto escrito por los integrantes del grupo *Dogme95* para definir el lineamiento dentro del cual enmarcarían su metodología de trabajo.

<sup>22</sup> En el original: For me, the right time was when *The Celebration* proved these little cameras were of a quality and, creatively, a place where actors and filmmakers would see it as a tool. I knew I had to do it

Influenciados por la experiencia danesa de *Idioterne* y *Festen*, los realizadores estadounidenses iniciaron lo que Basoli (2003) define como la “revolución digital” y que, sin duda, tendría una experiencia positiva en 1999 con *The Blair Witch Project*. Esta película fue la primera producción de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, dos estudiantes de cine que lograron llevarla a cabo conjugando el formato de video digital con el de 16 milímetros a un costo total que se estima entre los 30 y 40 mil dólares.

Además de ser una de las primeras películas estadounidenses parcialmente realizadas en video, *The Blair Witch Project* fue en su momento un suceso similar al de *sex, lies and videotape*. Tal y como lo señalan Stubbs y Rodríguez (2000:20), aquella compartió cartelera el verano de 1999 junto a tres mega producciones de los estudios: *Titanic*, *Jurassic Park II* y *Episode I: The Phantom Menace*. Y el resultado fue sorprendente: con directores y actores desconocidos, sin efectos especiales llamativos y con una textura de imagen estéticamente diferente, *The Blair Witch Project* se impuso sobre las películas de los estudios, generando mayor rentabilidad que cada una de ellas.

Únicamente durante sus tres primeras semanas de estreno en salas de cine, *Blair Witch* produjo una ganancia superior a los 34 millones de dólares, lo que en términos de rentabilidad significa que cada dólar invertido en la película, generó, durante estos 21 días, 1.000 dólares adicionales.

Naturalmente, este suceso fílmico no hizo sino comprobar que el cine se encontraba supeditado a las nuevas tecnologías que ya habían afectado las demás formas de almacenar y reproducir información. Lo análogo pasaba a lo digital, como había sucedido del papel a la computadora y del acetato al disco compacto. Y con este salto, otro evento importante tenía lugar: un abaratamiento de costos nunca antes visto.

---

when it was starting to happen (...) I knew the economics of making these movies –that everyone was going to be doing it because DV was democratic (...) InDigEnt is interested in using the small cameras that fit in the palm of your hand (...) we work with very small crews, so it’s basically a department head and an assistant.

De hecho, Broderick, Bachar y Otros (1998) comentan que el presupuesto promedio de una película digital se ubica actualmente entre 1.000 y 2.000 dólares:

A este nivel, cualquiera puede costear su primer largometraje, decidir que no es lo suficientemente bueno para mostrarlo como su cinta debut y luego hacer otro. El video digital permitirá a los directores hacer películas con mayor frecuencia, permitiéndoles practicar su habilidad, tomar nuevos riesgos y continuar mejorando. En vez de hacer un largometraje en película cada tres años como es habitual hoy día, los cineastas podrán hacer una película por año.<sup>23</sup>

Curiosamente, esta lección no fue aprendida únicamente por los noveles independientes. Emblemático es el caso del cineasta George Lucas, quien decidió, muy a pesar de la resistencia de colegas, estudios y circuitos de cine, realizar los tres primeros episodios de *Star Wars* en formato de video digital HD. Los costos se redujeron y las audiencias aceptaron sin mayores inconvenientes esta nueva trilogía, muchas veces sin saber o siquiera poder notar que había sido grabada y no filmada (“Digital Cinema Technology is Our Technology”, 2005).

Otros defensores del formato HD de reconocida trayectoria, incluyen a Michael Mann, que lanzó *Collateral* (2004) empleando esta tecnología; Jeff Jensen con *High Speed* (2002) y *Fallacy* (2004); Danny Boyle y su *28 Days Later* (2003); Joseph Brustman con *Diary of a Sex Addict* (2001); Brent Florence con *A Girl, a Guy and Three Guns* (2003) y el propio Robert Rodríguez, quien realizó las tres *Spy Kids* y, más recientemente, el largometraje *Sin City* (2005), en el mismo formato.

Sin embargo, todavía queda una barrera por franquear: los prejuicios que tanto realizadores como espectadores, mantienen contra el video, argumentando cuestiones esteticistas (Rose, 2002). Pero a medida que la tecnología continúe avanzando y los estudios y los directores reconocidos se aproximen con mayor frecuencia al video

---

<sup>23</sup> En el original: “At this budget level, someone can afford to make a first feature, decide it isn’t good enough to show as a debut film, and then make another. Digital video will enable directors to make features more frequently, allowing them to practice their craft, take new risks, and keep improving. Instead of making a feature on film every three years as is typical today, filmmakers may be able to make a movie a year”.

digital de alta resolución, el evento sólo podrá observarse como el siguiente paso lógico: la evolución del Séptimo Arte.

De cualquier manera, las audiencias sabrán responder a la creatividad y multiplicidad de opciones. De acuerdo la *Motion Picture Association of America*, entre enero y marzo de 2005, al menos 15 por ciento de las ganancias de taquilla, fueron generadas por estudios independientes. Se trata de un crecimiento que, por primera vez en la historia, puede ser no sólo mantenido sino aumentado por los realizadores independientes a través del continuo acceso a la tecnología.

Al respecto, George Lucas en el artículo “Digital Cinema Technology is Our Technology” (2005), expresa lo siguiente:

Bueno, lo que va a pasar como resultado de todo esto, quiero decir, no ha sucedido aún. Habrán sólo seis personas que en verdad han dirigido una película digital. Entonces, se trata de un muy reducido número de personas (...) El resultado de todo esto es que más y más gente podrá hacer películas. El costo de distribución caerá dramáticamente (...) los cines tendrán mayor flexibilidad para mover películas y emplear sus salas múltiples de la mejor manera posible (...) y será más fácil para el consumidor obtener películas. El negocio del entretenimiento será (...) como un gran supermercado<sup>24</sup>.

Este fenómeno es del conocimiento y análisis de los grandes estudios. No es coincidencia que entre los nombres de las productoras independientes más notorias actualmente, se encuentren también los de los estudios tradicionales: *MGM/UA*, *Fox Searchlight*, *Sony Classics*, *Warner Independent*, *Paramount Classics*, *Fine Line* y *Saban Entertainment*, son algunas de esas “independientes” que realmente trabajan, más directa que indirectamente, para los grandes estudios.

---

<sup>24</sup> En el original: “Well, the thing that’s going to happen as a result of all this, I mean, the thing hasn’t actually happened yet. There will be only six people who actually have ever directed a movie digitally. So it’s a very small group of people (...) The result of this is that more and more people will have access to making movies. The cost of distributing movies will drop dramatically (...) theaters will have more flexibility about moving movies around and utilizing their cineplexes in the best possible way (...) and it’s going to be easier for the consumer to get the movies. The entertainment business is (...) going to be much more like a supermarket.”

## II.1.2.2. Cine independiente en Venezuela

### II.1.2.2.1. Preámbulo: los antecedentes

El cine nace (...) como un fenómeno eminentemente independiente, pero con la creación de la industria y la llegada de los primeros estudios para originar una nueva forma de planificar el mercado cinematográfico como un negocio, la independencia propiamente dicha casi desaparece en favor de un sistema eminentemente capitalista.

Si, como establecen Villalba y Payán (1997:7) en la anterior cita, el cine pierde su independencia únicamente cuando se impone el sistema de estudios, entonces en Venezuela –salvo contadas excepciones que tuvieron lugar durante finales de los treinta hasta principios de los cincuenta– el cine ha permanecido prácticamente independiente desde la primera proyección de los hermanos Trujillo en 1897. La producción de los esporádicos estudios nacionales, como podrá constatarse más adelante, fue bastante limitada, en cantidad y temporalidad por igual.

La de los estudios venezolanos ha sido, sin duda, una historia llena de tropiezos, de “muertes y renacimientos”, como dicen Hernández, Lucién, Marrosu y Otros (1990:12) quienes explican el trayecto de estas empresas desde sus inicios hasta nuestros días:

(...) la capacidad de los venezolanos para producir filmes de largo o corto metraje, de ficción o documentales, se ha visto sucesivamente interrumpida por largos períodos de parálisis en los cuales el hecho de realizar un film ha sido más el resultado de una *excepción* o de una circunstancia forzosa, que el resultado de una actividad permanente y sistemática o, mucho menos, industrial.

Por todo lo anterior, el estudio del cine independiente en Venezuela es una tarea complicada. En consecuencia, la aproximación al tema se hará de manera similar a lo establecido al reseñar la historia del cine independiente estadounidense, iniciándola a partir de la aparición de los estudios cinematográficos en el país a finales de 1930, más

no al momento de su consolidación industrial –como se hizo con aquél– porque ésta nunca tuvo lugar.

Es cierto que antes de la década de 1930 surgieron algunos pequeños estudios en el país, como es el caso de Caracas Films, Triunfo Films o el Estudio y Laboratorio Fénix Films. La mayoría de ellos, según Aguirre y Bisbal (1980:22-23), no eran más que empresas de carácter cooperativo constituidas, en el mejor de los casos, por actores, productores y directores, y cuyas producciones no conseguían “superar el nivel del bajo cine comercial.” A esto debe añadirse el hecho de que –como indican Caropreso (s.f.:6) y Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:29-30)– estas empresas no lograban soportar la producción de una película y las que lo hacían, se mantenían sin desarrollo alguno.

La excepción a la regla fueron los Laboratorios Nacionales, instalados en 1926 en la ciudad de Maracay por Efraín Gómez, nieto del dictador Juan Vicente Gómez. Su dependencia del Ministerio de Obras Públicas y su propósito de “(...) producir de manera regular y periódica las Revistas Cinematográficas divulgadoras de la obra de gobierno que tanto agradaban al general Gómez” (Diccionario de Historia de Venezuela, 2000), permitieron que los Laboratorios Nacionales contaran con el presupuesto necesario para mantener una realización fílmica estable, en contraposición con las experiencias de sus homólogos, que luego de pocos intentos debían declararse en banca rota, rematar los equipos técnicos y cerrar sus puertas.

Si bien puede decirse que la producción cinematográfica se establece en Venezuela como una actividad permanente a partir de 1907, Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:27) señalan que lo hace de manera reducida, promediándose únicamente 10 filmaciones por año durante el período 1897-1936 (ver cuadro 1). La producción, a excepción de 12 largometrajes de ficción (ver cuadro 2), se limitó exclusivamente al rodaje de boletines informativos de actos oficiales, costumbres, fiestas populares y eventos, a causa de que “(...) en el país dominaba la idea de que el cine venezolano

podía interesar sólo como documental (...) porque tanto la información cinematográfica internacional como el cine de ficción extranjero cubrían satisfactoriamente, desde el punto de vista comercial, la demanda del público.”

Desde la primera proyección de los hermanos Trujillo en 1897, hasta la muerte de Gómez en 1936, pocos realizadores se atrevieron a asumir los riesgos y dificultades del negocio cinematográfico en un país de fuertes turbulencias políticas marcadas por revoluciones, alzamientos de caudillos regionales, expediciones militares, bloqueos económicos y dictaduras. Los grandes costos del nuevo arte y la indiferencia de los espectadores –quienes preferían las películas estadounidenses– prácticamente relegaron la producción nacional a inauguraciones gubernamentales, desfiles militares y carnavales. Sin mayores resultados, el cine venezolano daba sus primeros pasos en el género de los largometrajes de ficción, con apenas una docena de películas en casi 40 años.

Sería con el fin de la dictadura gomecista y el surgimiento de numerosos estudios cinematográficos a finales de los años treinta y principios de los cuarenta, que el cine venezolano intentaría conformarse en una industria sólida con la producción de películas financiadas por estos estudios. Partiendo de este intento, a continuación se procederá a desarrollar la historia del cine independiente nacional.

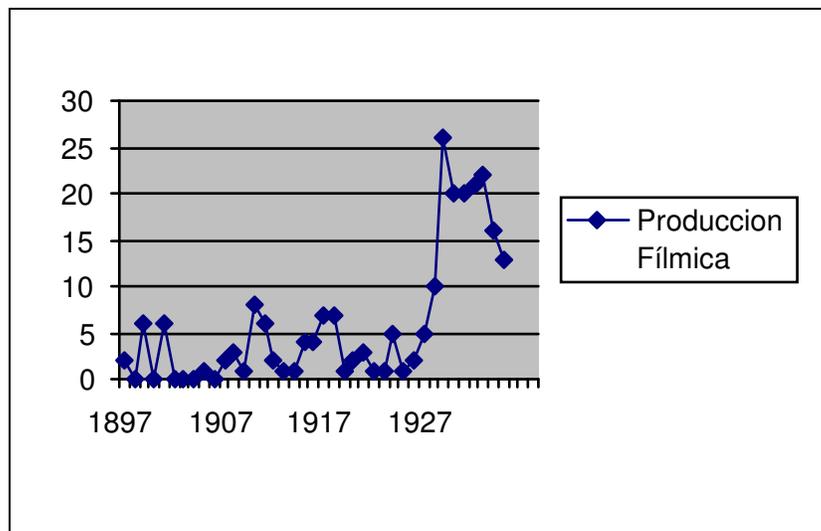
Marco Teórico

Cuadro 1:  
Largometrajes ficción 1897-1938

| Año  | Título/ Director                                    |
|------|---|
| 1916 | <i>La dama de las cayenas</i> / E. Zimmerman        |
| 1919 | <i>Don Pedro el inefable</i> / L. Manzano           |
| 1924 | <i>La trepadora</i> / E. Anzola                     |
| 1925 | <i>Amor, tú eres la vida</i> / S.D.                 |
| 1928 | <i>Un galán como loco</i> / Hnos. Rivero            |
| 1929 | <i>La cruz de un ángel</i> / S.D.                   |
| 1932 | <i>La venus de nácar</i> / E. Gómez                 |
| 1932 | <i>Forasteros en Caracas</i> / M. Serrano           |
| 1932 | <i>Corazón de mujer</i> / M. Pozueta                |
| 1932 | <i>Ayarío o El veneno del indio</i> / F. Veracochea |
| 1933 | <i>El relicario de la abuelita</i> / A. Delgado     |
| 1934 | <i>Calumnias</i> / S.D.                             |
| 1938 | <i>El rompimiento</i> / A. Delgado                  |

Fuente: Filmografía Venezolana 1897-1938 (1997)

Cuadro 2:  
Filmaciones período 1897-1938



Fuente: Filmografía Venezolana 1897-1938 (1997)

#### II.1.2.2.2. Las décadas de los estudios: 1940-1950

A finales de la década de 1940, el cine venezolano realiza su primer esfuerzo por constituirse en una industria comercial capaz de producir películas taquilleras de éxito nacional e internacional, intentando, de manera infructuosa, copiar el modelo de estudios que había tenido éxito en los Estados Unidos.

De acuerdo con Maurera (1980:40), son dos los estudios precursores en la producción y exhibición de los primeros largometrajes sonoros de la historia venezolana. Se trata de Venezuela Cinematográfica y Caribe Films que, en conjunto, realizarían *El rompimiento* (A. Delgado, 1938), *Carambola* (F. Verecochea, 1939) y *Romance aragüeño* (D. Maneiro, 1940). Aunque pioneras, ambas compañías no produjeron más que estas tres películas, desapareciendo rápidamente y permitiendo que otros estudios –con nuevos nombres, proyectos y dificultades– surgieran en el escenario cinematográfico.

Así, en 1938, con Caribe Films en quiebra y Venezuela Cinematográfica a punto de estarlo, Rómulo Gallegos –en conjunto con dos accionistas minoritarios, José R. Gutiérrez y E. López Contreras– funda Estudios Ávila, absorbiendo los recursos de los viejos Laboratorios Nacionales de Efraín Gómez.

A través de su empresa, Gallegos sueña con la adaptación fílmica de su obra literaria y especialmente con la de su novela *Doña Bárbara*, pero realmente se dedica a la producción de cortometrajes, revistas musicales y un único largometraje: *Juan de la Calle* (R. Rivero, 1941), trabajo suficiente para impedir que pudiera llevar a cabo sus anhelos creacionistas y colocarlo en la misma situación de sus precursores: fuera de servicio.

La situación de Estudios Ávila es de especial interés porque, en cierta manera, la experiencia vivida por el primer estudio grande conformado luego de la muerte de

Gómez, tenderá a repetirse de manera más o menos exacta con todos los estudios posteriores. Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:34):

“(…) la breve vida de Estudios Ávila (…) si bien aureolada de los sueños creadores de un intelectual insigne como Rómulo Gallegos y sostenida por la competencia cinematográfica y la fina cultura de Rafael Rivero, no llegó a expresar sino la reiteración de las aspiraciones y los límites que el cine venezolano había manifestado hasta entonces, incluso sin igualar el nivel de integridad entre proyecto y realización que se dio en obras más importantes [anteriores](…)”

Dos años después del inicio operativo de Estudios Ávila, en 1940, Venezuela Cinematográfica cambia de nombre y pasa a llamarse C.A. Sucesora de la Venezuela Cinematográfica, mejor conocida como Cóndor Films. Bajo este sello, se producirán en 1941 dos largometrajes, *Pobre hija mía* (J. Fernández) y *Noche inolvidable* (R. Borgia). Sin embargo, un año después, en 1942, la empresa cumplía con el corto ciclo de vida establecido en todos los casos anteriores. Con la imposibilidad de recuperar sus pérdidas, los directivos se declaraban en la ruina, tras lo cual muchos de sus equipos y personal pasaron a ser asimilados por otro naciente estudio: Bolívar Films.

De acuerdo con el Diccionario de Historia de Venezuela (2000), Bolívar Films es fundada por iniciativa de Luis Guillermo Villegas en el año de 1940, aunque Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:17) señalan que no será sino hasta 1942 cuando la empresa sea constituida y legalizada formalmente.

En sus primeros años de funcionamiento, el estudio –siguiendo la fórmula comercial con la que se habían emprendido los estudios anteriores– comenzó con pequeñas tareas, dedicándose a la producción de cortometrajes publicitarios, sociales, informativos y, en gran medida, del plato fuerte (económicamente hablando, claro está) de las empresas cinematográficas: la propaganda gubernamental. De hecho, El Jesser y Ferreira (1998:63-65 y 178), señalan que más de 60% de los trabajos encomendados a la empresa entre 1941-1948, pertenecían a este último renglón; mientras que el 40% restante se dividía en los otros de manera desigual.

También durante el período de siete años mencionado, el nombre de Bolívar Films comienza a verse involucrado en la producción de al menos dos largometrajes de ficción, aunque no como financista, sino como suplidor de servicios técnicos. De esta manera, el estudio participó en *Las aventuras de Frijolito y Robustiana* (J.M. Galofré, 1945), pagada completamente por Producciones Libertador, y *Barlovento* (1945), una producción independiente de su mismo director, J.M. Pozueto.

Con respecto a las otras películas en las que supuestamente habría trabajado el estudio, El Jesser y Ferreira (1998:57-59) refieren que entre 1946-1948, Bolívar Films publica anuncios a través de los medios impresos, sobre tres proyectos más en los que supuestamente estaría participando: *Venezuela, patria mía*, *El espanto de la ópera* y *Sobre la misma tierra*. A pesar de esta referencia bibliográfica, ha sido imposible hallar registros adicionales que confirmen la participación de la compañía en dichas producciones o, siquiera, la culminación y estreno de alguna de ellas.

Hasta el momento (año 1948), los resultados de las producciones realizadas dejaban mucho que desear. Las películas se mantenían durante muy poco tiempo en cartelera, a causa de una distribución sumamente irregular y la falta de interés por parte del público, que seguía manteniendo predilección por las producciones extranjeras; aunque ya no por las estadounidenses, que según Maurera (1980:88) habían sido sustituidas por las argentinas y mexicanas a causa del “analfabetismo galopante” del que sufrían ocho de cada 10 espectadores venezolanos y que les impedía leer los subtítulos.

Sin embargo, lo que el analfabetismo no les nublab, era su capacidad de análisis, comparación y crítica: Marrosu (1987:8), señala que todo el mundo –y no siempre sin razón– parecía encontrar eternos defectos en los guiones, actores y directores a causa de la poca experiencia del personal involucrado en la realización de los largometrajes. “Frente a tantas hipótesis, el proyecto de Bolívar Films se presentaba como infalible, al cubrir, aparentemente, todos los puntos flacos que la tímida crítica y la opinión dominante del tiempo indicaban”.

El cambio del que la autora habla, y al que Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:39) adjudican el nacimiento de la industria cinematográfica venezolana, se produjo a partir de 1949 (perduraría hasta 1953) cuando Bolívar Films se introduce de lleno en la producción de películas de ficción. Lo primero que sus directivos hicieron, a fin de cubrirse las espaldas contra los eternos errores “de novatos” frecuentemente cometidos en las películas venezolanas, fue contratar personal de producción y artistas extranjeros –talento argentino y mexicano, principalmente– con suficiente experiencia en la realización de largometrajes de ficción.

Esto se tradujo en una de gran productividad fílmica, en la cual Bolívar Films logró realizar nueve películas en dos años –número más alto jamás producido por estudio alguno en la historia del país– lo que equivalió a la culminación de una película cada tres meses, aún cuando el estreno de las cintas se hizo de manera escalonada, en ocasiones uno o dos años luego de su filmación.

El debut vino de la mano de un largo titulado *El demonio es un ángel* (C. Christensen, 1949), y continuó rápidamente con *La balandra Isabel llegó esta tarde* (C. Christensen, 1950), *Yo quiero una mujer así* (J.C. Torry, 1950), *Amanecer a la vida* (F. Cortés, 1950), *Venezuela también canta* (F. Cortés, 1951), *Seis meses de vida* (V. Urruchúa, 1951), *Territorio Verde* (H. Paterson y A. Servino, 1952), *Noche de milagros* (E. Russo, 1952) y *Luz en el Páramo* (V. Urruchúa, 1953).

Según Caropreso (s.f.:6), de todas ellas, sería *La balandra Isabel* la que colocaría al estudio en boca de las audiencias internacionales: una dirección y ejecución artística impecable, a manos del director y los principales intérpretes, de nacionalidad argentina, produjo una crítica favorable que aplaudió la película en el mundo entero y cuyo *non plus ultra* lo alcanzó al ganar el premio a la Mejor Fotografía en el Festival de Cannes.

Villegas Blanco, el fundador de Bolívar Films y productor de la mayoría de sus largometrajes de ficción, comenta –en cita de El Jesser y Ferreira (1998:186)– sobre el primitivo sistema de estudio intentado por la empresa durante aquellos años: “Sin protección, sin subvenciones, sin venta de acciones, sin buscar socios para un negocio que por ser nuevo en el país, es casi una aventura (...) un mundo distinto, loco, desorbitado, lleno de arte y optimismo surge en la primera avenida de Santa Eduvigis.”

Asumir el financiamiento y producción de los largos de Bolívar Films podía ser toda una aventura alocada y nueva, como ir de safari al África, pero sin duda era también un gigantesco costo difícil de mantener indefinidamente, sobre todo si no se conseguía recuperar la inversión original que le permitiera a la maquinaria fílmica poner en marcha nuevos proyectos.

Maurera (1980:80) comenta que las películas del estudio habían tenido éxito en el mercado cinematográfico doméstico y extranjero, principalmente gracias a que se sustentaban en buenos argumentos dramáticos que eran interpretados por “súper estrellas” reconocidas internacionalmente. Y, a pesar de ello –como señalan El Jesser y Ferreira (1998:187)– las ganancias de taquilla generadas por las nueve películas –tres millones de bolívares, aproximadamente– se encontraban muy por debajo de la cifra que costó producirlas, que para el momento ascendía a un total de cinco millones de bolívares.

El origen del problema residía, al menos en parte, en los serios problemas de distribución en el mercado interno y externo que experimentaban las producciones nacionales. Según Maurera (1980:81 y 97), los circuitos de cine más importantes del país, Cines Unidos y Cines Venezuela, que se fusionarían en 1951, mantenían una política preferencial para las películas extranjeras, en gran medida como consecuencia de sus relaciones comerciales con Blancica y Metro Difra Fox, que para el momento eran las distribuidoras fílmicas más fuertes en Venezuela. Los lazos estratégicos que ambas sostenían con compañías estadounidenses –la primera estaba asociada con

Paramount, Universal, Walt Disney, MGM y Dino de Laurentis, mientras que la segunda, con Columbia, 20th Century Fox, Warner Bros., Difra y American International— las obligaban a darle prioridad a las películas estrenadas por aquellas, limitando severamente no sólo la distribución, sino la exhibición de los largometrajes realizados por los estudios venezolanos.

En consecuencia, el colapso de la producción nacional fue inminente. Según Caropreso (s.f.:32) para el año de 1951, el cese de actividades podía evidenciarse no sólo en Bolívar Films, sino en los otros estudios menos sofisticados del país. Nombres como Internacional Films (*Alma llanera*, M. Peluffo, 1945 y *Sangre en la playa*, A. Bravo, 1946), Cinematográfica Venezolana (*Dos hombres en la tormenta*, R. Rivero, 1945), Venezuela Films (*Dos sirvientes peligrosos*, J.M. Martínez y A. Casanova, 1948), Producciones Miguel S. Isavia (*Misión atómica*, M. Lara, 1948 y *Al galope*, M. Del Río, 1949) y CIVENCA (*Un sueño nada más*, s.d., 1949, *La escalinata*, C. Henríquez, 1950 y *Flor del campo*, J. Corona, 1951), habían dejado de existir o amenazaban con hacerlo.

Fue el conflicto de intereses ocasionado en la fase de distribución y la imposibilidad de que las películas nacionales pudieran generar ganancias que permitieran mantener una producción estable, lo que trajo como consecuencia la paralización, lenta pero continua, de la naciente industria cinematográfica venezolana, que a poco más de una década de vida, comenzaba a morir. De querer mantenerse en el negocio, sería el momento de retornar a las antiguas prácticas de producción de propaganda gubernamental y revistas informativas y comerciales: pequeños trabajos que no implicaban el riesgo de una película y que, por otro lado, habían constituido el sustento económico de estas empresas durante sus años de operatividad —y que aún lo sigue haciendo en el caso de la única sobreviviente, Bolívar Films.

### II.1.2.2.3. El nacimiento del cine independiente

Contrario a la manera en la que los acontecimientos se habían desarrollado en los Estados Unidos, en Venezuela el cine independiente tiene su origen seis años después del fin del “sistema de estudios” nacional en 1953, con el estreno en 1959 de *Caín Adolescente*, película que Román Chalbaud venía realizando desde hacía prácticamente 10 años y que Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:42) definen como “La primera realización respaldada por una concepción integral de autoría cinematográfica, con independencia absoluta en la producción y con un resultado digno, que sembró la posibilidad de un cambio (...)”. El cambio, vendría dado por la puesta en práctica de una técnica y estilo impecable e innovador, que impregnaría de originalidad al cine nacional con una cultura propia apoyada en lo venezolano.

Mostrando el entorno cotidiano y desposeído de las clases más humildes de la población, Chalbaud redefiniría la temática del cine, pero también despertaría el interés del público en las películas nacionales que conduciría, años más tarde, a un cine de taquilla exitoso.

Otro nombre de importancia en la historia cinematográfica del país, Margot Benacerraf, reluce en 1958, un año antes del estreno de *Caín Adolescente*, con su segundo y último documental *Araya* (el primero había sido *Reverón*, en 1952). La película –filmada en la península de Araya con la colaboración del fotógrafo Giuseppe Nisoli, había compartido, como señala el Diccionario de Historia de Venezuela (2000), la Palma de Oro del Festival de Cannes junto a *Hiroshima*, *Mon Amour* de Resnais– tendría que esperar, curiosamente, 20 años (1977) para ser estrenada en el país. No obstante, no es del interés del autor de este trabajo desviar la atención del lector hacia el género documental, al que pertenece *Araya*, cuando es el largometraje de ficción en el que verdaderamente se enfoca esta investigación.

Mencionada brevemente la obra de Benacerraf, es necesario volver a los largometrajes de ficción. Marrosu (1987:16) explica que las condiciones de trabajo establecidas durante los escasos años de los estudios, habían implantado relaciones de producción copiadas de los modelos estadounidenses en los que:

(...) el productor era quien tenía la idea, la previsión del negocio y la sartén por el mango. Aunque en general se trató de un juego ingenuo, destinado al fracaso económico, condicionaba totalmente el quehacer cinematográfico. En esta curiosa y fragmentaria etapa, en la cual la insuficiencia de humus cultural permitía una heterogeneidad de concepciones y finalidades inconcebibles, los jóvenes cineastas tuvieron una misma rebeldía: eran ellos quienes querían hacer cine, y lo querían hacer para decir algo que les pertenecía.

La influencia de Chalbaud con la realización independiente de *Caín adolescente* comenzaba a hacerse palpable en la práctica: los cineastas venezolanos iniciaban la década de los sesenta con una nueva visión de la manera en la que debían asumir la producción de sus películas.

Con el reciente fracaso del intento de implantar una industria cinematográfica en el país y el gusto amargo de la experiencia todavía fresco en la boca de los realizadores de las décadas pasadas, la única opción posible era la creación fílmica desde la óptica del autor cinematográfico, del director independiente que, con poco dinero y total control creativo de su obra, sería capaz de agarrar una cámara cinematográfica y retratar imágenes consecutivas a 24 fotogramas por segundo, de una realidad aún inexplorada (o, mejor dicho, inexplorada, si se tiene en cuenta que algo de esto se había conocido con *Caín adolescente*) cuyo epicentro era lo fácilmente reconocible por los habitantes del país: la problemática social.

De acuerdo con Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:45 y 76) los intentos cinematográficos individuales lograrían, ocasionalmente, sacudir al crítico público venezolano. Esto pudo evidenciarse con la aclamación popular y consecuente éxito de taquilla experimentado por algunas películas independientes como *La paga* (C. Durán,

1962), *Cuentos para mayores* (R. Chalbaud, 1963), *Cuando quiero llorar no lloro* (M. Walerstein, 1973), *La quema de Judas* (R. Chalbaud, 1974) y *Crónica de un subversivo latinoamericano* (M. Walerstein, 1975). De entre las mencionadas, *Cuando quiero llorar no lloro* sería la que mayor efecto tendría en el desarrollo futuro del cine nacional.

Además de recabar en taquilla la inédita cifra de dos millones de bolívares (aproximadamente medio millón de dólares en 1973), el Diccionario de Historia de Venezuela (2000) indica que *Cuando quiero llorar no lloro* fue determinante en la decisión que tomaría el Estado venezolano –apenas dos años después de su estreno– de apoyar y promover la producción cinematográfica nacional mediante el otorgamiento de créditos.

Este filme había roto el principal paradigma en el que se sostenía el cine nacional y que no había conseguido ser flanqueado por alguna otra producción hasta el momento. Con él se comprobaba, en la práctica, que las películas venezolanas podían gustar hasta el punto de generar sustanciosos dividendos; después de todo, no siempre se trataban de inversiones tan arriesgadas como lo habían sido en otras décadas. Y esto, de acuerdo con Aguirre y Bisbal (1980:42) fue algo que el gobierno pudo constatar y que permitiría el inicio de su política de financiamiento y comercialización cinematográfica en 1975.

Lamentablemente, este tipo de fenómeno producido con películas como *Cuando quiero llorar no lloro* o *La quema de Judas*, no fue la regla del momento sino la excepción. Contrario a la mayoría de las películas realizadas durante las décadas de los sesenta y mediados de los setenta, en las cuales Maurera (1980:99) identifica un resultado decepcionante a causa de la poca imaginación de los cineastas, estos filmes constituyeron esfuerzos casuales que, según Aguirre y Bisbal (1980:83) “(...) manifiestan un creciente dominio técnico del medio, aunque con resultados inconexos”.

Puede ser que los resultados no hayan sido todo lo que se esperaba; ¿a quién no le hubiese gustado que el cine venezolano se afanzara siguiendo la corriente establecida por los largos mencionados? No hubo ilación porque se trató de relámpagos que surgieron en diferentes lugares del escenario fílmico nacional en un cielo parcialmente nublado y no en medio de una tormenta eléctrica. Y, como tal, puede decirse que aunque pocos, fueron lo suficientemente fuertes para colocar al cine venezolano bien en alto en las carteleras.

Por otro lado, la década de 1960 y la de 1970, fue por antonomasia la era del romanticismo comunista, a cuyo amor no consiguieron escapar los países latinoamericanos. En medio de nuevas turbulencias políticas, el cine nacional resucitaba de entre las cenizas dejadas por producciones de los cincuenta como *La balandra Isabel*. Pero, de acuerdo con el Diccionario de Historia de Venezuela (2000), el público tenía una marcada tendencia a los temas de violencia política, insurgencia guerrillera y subversión.

En consecuencia, Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:43) afirman que los documentales y cortometrajes sociopolíticos, en boga entre los años 1966 y 1975 (ver cuadro 3), ocupaban gran parte del interés de los espectadores (sin mencionar del dinero en sus bolsillos que disponían para gastar en las salas de cine). ¿Esto hizo que los largometrajes de ficción entraran en una etapa de resultados inconexos? Posiblemente, pero tampoco se debe olvidar que gracias a ellos surgió la política crediticia estatal con la que se dio origen a las primeras películas de cine autoral que, según Penzo (2000:45-55), se consolidaría en el país a partir de 1975.

Cuadro 3:

Cortometraje socio-político 1966-1975

| <b>Tipo de producción</b>                                 | <b>Cantidad</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---|-----------------|-------------------|
| Independiente<br>(Personal o colectivo)                   | 10              | 22                |
| Independiente<br>(Empresa constituida)                    | 6               | 13                |
| Independiente<br>(Organización civil)                     | 4               | 9                 |
| Independiente c/ apoyo de<br>organización civil/ política | 5               | 11                |
| Independiente c/ apoyo<br>Institucional                   | 3               | 7                 |
| Institucional   | 17              | 38                |
| <b>Total</b>  | <b>45</b>       | <b>100</b>        |

Fuente: Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:43)

#### **II.1.2.2.4. La industria venezolana del cine... independiente**

A mediados de los setenta, la producción fílmica venezolana era irregular y apenas conseguía mantenerse en funcionamiento con alguna que otra película financiada por los mismos realizadores. ¿De dónde saldría el empuje económico necesario para estabilizarla? Los estudios habían desaparecido dos décadas atrás y el cine, como expresión cultural, no podía relegarse en cineastas multimillonarios ni filántropos que arriesgaran su capital invirtiéndolo en la filmación de un largometraje cuyo resultado sería incierto. Había que observar y copiar la experiencia del desarrollo cinematográfico en los demás países del mundo, que según Aguirre y Bisbal (1980:61), en todos los casos a excepción de Estados Unidos, estuvo acompañado de la protección estatal, por demás evidenciada en las facilidades crediticias y la regulación de las cuotas de distribución y exhibición.

Así, para 1975 la intervención del Estado en la producción cinematográfica nacional no era únicamente necesaria, sino posible: el aumento de los precios del

petróleo registrado entre 1973 y 1974, permitió que el país viviera su época de mayor prosperidad económica y que el gobierno de turno impulsara diversos sectores hasta entonces olvidados o relegados, como había sucedido con el cine nacional.

Luego de numerosos decretos, leyes, normas, resoluciones gubernamentales y de la formación de la Asociación Nacional de Autores Cinematográficos (ANAC) en 1974, Corpoturismo y Corpoiindustria suscribieron un convenio en el que se comprometían, mediante la Dirección Nacional de Cinematografía y la Dirección de Cine respectivamente, a la entrega del financiamiento necesario para estimular y promover el cine nacional. En la práctica, esto se convertiría en dos grandes créditos otorgados entre 1975 y 1981.

El primero de ellos, por cinco millones de bolívares, fue concedido el mismo año del acuerdo y permitió la realización de ocho películas: *Sagrado y obsceno* (R. Chalbaud, 1975); *Compañero Augusto* (E. Cordido, 1976); *Los muertos sí salen* (A. Lugo, 1976); *Fiebre* (J. Santana, 1976); *Soy un delincuente* (C. De la Cerda, 1976); *Canción mansa para un pueblo bravo* (G. Carrer, 1976); *La ruta del triunfo* (s.d., s.f.); y *300.000 héroes* (M. L. Carbonell, s.f.). De entre todos ellos, se destacaría *Soy un delincuente*, cuyos ingresos de taquilla superaron los seis millones de bolívares (1.3 millones de dólares en aquel entonces), convirtiéndola en una de las películas venezolanas más taquilleras de todos los tiempos, inclusive hasta el día de hoy.

La segunda y última ronda crediticia tuvo lugar en 1976, con la entrega de poco más de 11 millones de bolívares para el rodaje de 24 películas adicionales: *Los trascaleros* (A. Lugo, 1976); *Muerte al amanecer* (F. Lombardi, 1977); *El pez que fuma* (R. Chalbaud, 1977); *Adiós Alicia* (S. San Miguel y L. Pérez, 1977); *Se llamaba S.N.* (L. Correa, 1977); *Se solicita muchacha con buena presencia y joven con moto propia* (A. Anzola, 1977); *El vividor* (M. Díaz, 1977); *La invasión* (J.C. Mármol, 1977); *Simplicio* (F. Rubartelli, 1978); *El Cabito* (D. Oropeza, 1978); *Trampa inocente* (O. Rodríguez, 1978); *La empresa perdona un momento de locura* (M. Wallerstein, 1978); *País portátil*

(I. Feo y A. Llerandi, 1979); *Juan Topocho* (C. Bolívar, 1979); *Compañero de viaje* (C. de la Cerda, 1980); *Profundo* (A. Llerandi, 1988); *Todos los días son sábado* (s.d., s.f.); *Las aventuras de un Rey* (s.d., s.f.); *Unos muertos sin importancia* (s.d., s.f.); *Salto Ángel* (s.d., s.f.); y *Puros hombres* (s.d., s.f.).

La mayoría de estos 32 filmes realizados a mediados y finales de los setenta, tuvieron una buena receptividad por parte de las audiencias venezolanas y originaron lo que Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1977:77) catalogan como el “boom” cinematográfico venezolano: un fenómeno de gran productividad fílmica que se mantendría durante algunos años.

Con el éxito, la otrora irregular producción nacional adquirió una cierta estabilidad comprobable a través de los datos aportados por Hernández, Lucién, Marrosu y Otros (1990:16-17): de los más de 250 largometrajes y 500 cortos y documentales realizados hasta 1990 en el país, 70% se produjeron a partir de 1975 (ver cuadro 4). Esto, evidentemente, precipitó la conclusión de que un incremento en la producción era síntoma del nacimiento de un cine venezolano de corte industrial, que para autores como Aguirre y Bisbal (1980:22) y Hernández, Lucién, Marrosu y Otros (1990:12-16) nunca logró abandonar su condición artesanal.

Comparada con la industria estadounidense y el mercado cinematográfico mundial, de elevados presupuestos, excesivos lujos y “fabricación” en serie de filmes, el promedio anual de 9.6 cintas nacionales, no podía considerarse más que el resultado de una industria artesanal, pero también independiente.

Ciertamente, la producción cinematográfica no era masiva; pero, gracias a la política de financiamientos estatales, tampoco tenía que responderle a ningún estudio o inversionista. Los directores, convertidos en productores de sus proyectos, podían desarrollarlos como mejor les pareciera, sin restricciones creativas de ninguna índole. Aparecía en el país lo que Penzo (2000:46) identifica como una forma de hacer un cine

“(…) rabiosamente personal, libre de ataduras intelectuales y comerciales y expresión extrema de la libertad creadora”, que como es evidente no era otra cosa que un cine de autor independiente.

En este sentido, Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:78-79) destacan a *El pez que fuma* (1977), como la obra máxima en la que se consolida el cine autoral venezolano. Rápidamente, esta película de Chalbaud se convirtió en su producción más reconocida y taquillera<sup>25</sup>, marcando un hito en la filmografía nacional y permitiéndole al director la ejecución de tres proyectos más en apenas dos años: *Carmen, la que contaba dieciséis años* (1978), *Bodas de papel* (1979) y *El rebaño de los ángeles* (1979).

Para Hernández, Lucién, Marrosu y Otros (1990:18-19), el tratamiento de ciertos tópicos recurrentes en las películas de Chalbaud, así como en las de otros directores cuyas carreras surgieron o se afianzaron en los setenta –Correa, de la Cerda Llerandi, Rebolledo, Feo, Lugo y Roche, por mencionar algunos– le dio por primera vez al cine nacional una identidad particular, definiéndolo como “(…) un cine de guerrilleros, de delincuentes, de prostitutas, o como dirían algunos críticos, un cine de *outsiders*.” Las películas realizadas en el país comenzaban a tener un identificativo que las diferenciaba de las “importadas” y eso era sin duda algo con lo que el público podía fácilmente relacionarse.

El reflejo de la cotidianidad de las clases marginadas recogido años atrás en *Caín adolescente*, llegaba a su máxima expresión, convirtiéndose tanto en la razón de ser como en el éxito del cine venezolano.

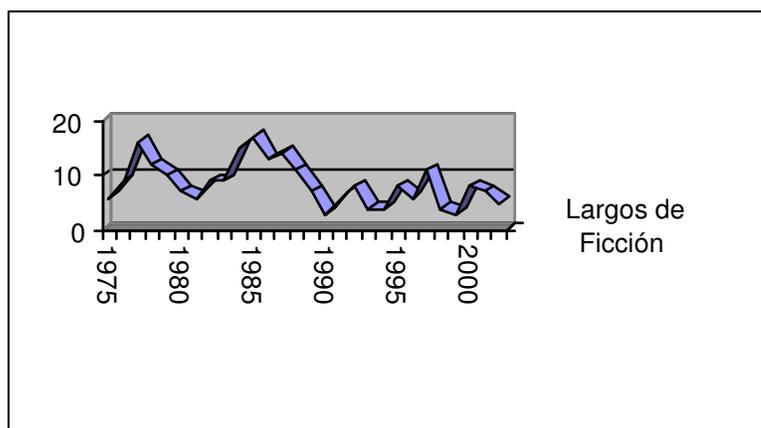
Finalizando la década, surgieron las divergencias entre los realizadores. Aquellos que veían en el repunte y consecuente popularidad de las producciones nacionales las bases de una industria cinematográfica, decidieron separarse de la ANAC y fundar la Cámara Venezolana de Productores de Largometrajes (CAVEPROL).

---

<sup>25</sup> Ganancias de taquilla: 2.605.449 bolívares.

Mientras que, como indica Briceño (1995:95-96), la ANAC prefería seguir asumiendo sus proyectos con un enfoque artístico, los integrantes del nuevo organismo, liderizados por Luis Correa, se inclinaban hacia el aspecto masivo y comercial de las películas. Sin embargo, ambos cumplirían funciones similares y tendrían que trabajar de manera conjunta para mantener la producción y continuar impulsando el desarrollo del cine venezolano frente a las producciones de los estudios, aunque no los nacionales, que como se ha observado habían dejado de existir hacia más de 20 años, sino principalmente a los estadounidenses, cuyas producciones amenazaban con acaparar, de manera absoluta, las carteleras mundiales.

Cuadro 4:  
Producción anual de largometrajes ficción 1975-2002



Fuentes: Penzo (2000) y Dpto. de Estadística CNAC (2003)

#### II.1.2.2.5. Foncine y la Edad de Oro del cine venezolano

Como era de suponerse, el hecho de que el financiamiento de las producciones nacionales se encontrara en manos de dos organismos estatales diferentes – Corpoturismo y Conindustria, cada uno con sus respectivas dependencias para asuntos cinematográficos– originó serios problemas de coordinación en el manejo de los fondos

destinados a la producción nacional. La consecuencia la vivieron los realizadores de la época, quienes únicamente pudieron beneficiarse del convenio durante los años de 1975 y 1976, antes de que se “congelara”, sin mayor explicación, la entrega de créditos.

Según Aguirre y Bisbal (1980:53), esta sería la última gota que rebasaría el vaso y conduciría a una serie de protestas que protagonizaron los cineastas venezolanos como medida de presión para que el gobierno modificara y reactivara el sistema de créditos.

Los realizadores ya habían experimentado las deficiencias de lo que catalogaban como una pésima política de financiamiento mal planificada y excesivamente economicista, pero que, en resumidas cuentas, les entregaba el dinero que permitía la materialización de sus proyectos. Ahora, ni siquiera podían contar con el modelo disfuncional porque, sencillamente, éste había desaparecido absorbido por su propia desorganización.

En gran medida, los directores atribuían la ineficacia del primer intento de proteccionismo estatal a la falta de una estructura legal sólida en la cual pudiera desarrollarse la actividad cinematográfica y que, de acuerdo con Penzo (2000:49-50 y 167), había intentado ser promovida bajo la figura de una Ley de Cine desde 1967, aunque sin resultados. El gobierno supuso que podría solventar el conflicto mediante la promulgación de dos decretos en 1979, el 3057 y 3058, con los cuales obligaba la proyección de cortos y documentales venezolanos antes de las películas comerciales, entre otras cosas. Esta decisión únicamente sirvió para agudizar el problema.

La *Motion Picture Export Association of America* (M.P.E.A.A.), ante el efecto que los decretos tendrían en sus negocios en Venezuela, ejerció presión en las distribuidoras y circuitos de cine nacionales, dejando de enviarles las películas de mayor éxito económico (Ley de Cine, 46:1996).

Según Flores y Terán (1990:10-12), para el momento Blancica y Difax eran las distribuidoras nacionales más importantes, controlando 85% del mercado venezolano. Sus relaciones comerciales se limitaban a tres empresas, Circuito Radonsky, Cines Unidos y Exhibidores Asociados, que en conjunto poseían prácticamente todas las salas de cine del país.

De esta manera, la decisión de la M.P.E.A.A. afectaba directamente las ganancias generadas por la comercialización fílmica en Venezuela: las películas de segunda categoría que enviaban, no despertaban mayor interés en las audiencias y las ventas de boletos descendieron drásticamente. La presión del suplidor estadounidense fue tan efectiva, que rápidamente las distribuidoras y circuitos de cine venezolanos se negaron a obedecer los decretos recientemente promulgados.

Intentando buscar una solución a la crisis que había creado, el gobierno decidió instalar en 1980, mediante la dirección del Ministerio de Fomento, el Foro Cinematográfico para que todos los relacionados con el sector fílmico pudieran participar, junto al Congreso Nacional, en la redacción de un nuevo ordenamiento legal que regulara la producción cinematográfica venezolana y con el que todos estuvieran de acuerdo. Las discusiones no concluirían con la aprobación del proyecto de Ley de Cine que muchos asistentes esperaban, sino, como señala Penzo (2000:65), con un nuevo decreto que, naturalmente, procedería a derogar los dos anteriores con los que se habían iniciado las escaramuzas.

El decreto presidencial en cuestión, publicado en gaceta nacional en enero de 1981, establecía la creación de la asociación civil Fondo de Fomento Cinematográfico (Foncine), con el objeto de estimular la producción y comercialización del cine venezolano. Esto no era algo verdaderamente novedoso: se trataba de la misma labor iniciada en 1975 a través de Corpindustria y Corpoturismo. Pero, sin la falta de coordinación evidenciada en aquel entonces, puesto que ahora existiría un único organismo gubernamental encargado exclusivamente del sector cinematográfico.

Para Penzo (2000:91), el mencionado decreto, junto a las normas de comercialización que lo acompañaron, fue un gran aporte que consiguió darle un vuelco a la producción fílmica nacional, precisamente por establecer el nacimiento de Foncine.

No obstante, otros autores como Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:44) opinan que se trató de un grupo de regulaciones de presión mínima para la exhibición de películas nacionales porque los dueños de los circuitos de cine únicamente se verían obligados a aportar ocho por ciento de sus ingresos por concepto de venta de boletos a Foncine para colaborar con el mantenimiento del fondo y favorecer la realización de nuevas películas.

Frente a las dos posturas, es necesario revisar las investigaciones de La Rosa (1997) para analizar la política crediticia emprendida por Foncine a partir de 1982: esto contribuirá a que el lector se forme su propio criterio sobre el efecto que el organismo tuvo en el cine venezolano.

Una de las primeras medidas tomadas por el Fondo, fue el establecimiento del Costo Máximo de Producción de las películas que habría de financiar, fijándolo en un millón seiscientos mil bolívares, lo que equivalía, aproximadamente, a 70% de los gastos totales de los proyectos presupuestados. Los realizadores debían cancelar el préstamo, junto con los intereses acumulados a una tasa de 9,5% anual, mediante tres cuotas fijas en un período no mayor de 32 meses.

Sin embargo, con la consecuente devaluación de la moneda a partir del “viernes negro”<sup>26</sup> en 1983, el financiamiento de los costos totales de producción fluctuó considerablemente, cayendo a 50% en 1987 y, sorprendentemente, repuntando hasta 100% en 1989. Naturalmente, los intereses anuales también variaron, aumentando a 15 y 23% para los años 1989 y 1990 respectivamente.

---

<sup>26</sup>El Gobierno procedió a la devaluación de la moneda, que pasó de 4,3 a 12,4 bolívares por dólar.

Pero, Foncine no se dedicó únicamente a conceder Créditos Iniciales: de igual manera, existía la posibilidad de optar para un Crédito de Terminación (otorgado a proyectos en fase de post-producción) una Asociación Financiera con el Fondo (donde éste se convertía en socio de la productora o realizador, repartiéndose los ingresos entre ambos) o una Participación Financiera con el Fondo (donde se financiaba hasta 70% del presupuesto y las ganancias generadas eran divididas de manera proporcional a lo financiado).

Contemplando todas las modalidades mencionadas, desde el inicio de sus actividades en 1982 hasta su finalización en 1993, el ente gubernamental asignó más de 200 créditos por un total de 245.863.000 bolívares. No obstante, el declive económico que sufría el país tuvo también su efecto negativo en el funcionamiento de Foncine donde, según el Diccionario de Historia de Venezuela (2000), los costos de producción fílmica aumentaron de manera desproporcionada, desajustando su presupuesto y obligándolo a reducir el número de proyectos que podía financiar.

De acuerdo con Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:46) la cifra de 11 créditos iniciales del primer año operativo del organismo, no sólo no lograría equipararse en los años siguientes, sino que en algunos casos llegaría a niveles tan bajos como uno o ningún crédito, como fue el caso de 1984 y 1985 respectivamente.

Probablemente, fue en el monto designado para cubrir los Costos Máximos de Producción donde el descenso del bolívar se hizo más evidente. Como se mencionó, en 1982 el Fondo estableció la cifra de un millón 600 mil bolívares destinados para este rubro, lo que según sus cálculos equivalía al 70% del presupuesto total. Para el último año de operatividad de Foncine, cuando se financiaba hasta el 100% del presupuesto total, dicha cifra había ascendido a niveles insospechados, colocándose en los 30 millones de bolívares. De esto puede deducirse que en apenas una década, hacer una película había pasado a costar, en promedio, 15 veces más dinero. Con el aumento de

los costos, la única alternativa posible era la restricción del número de producciones favorecidas por los préstamos estatales.

A pesar de la crisis económica, durante la existencia de Foncine desde 1982 a 1993, se realizaron más de 100 largometrajes, muchos de los cuales tuvieron gran aceptación por parte del público y permitieron que, según Penzo (2000:113), la cinematografía venezolana se constituyera en una de las de mayor surgimiento en Latinoamérica. Esto último puede comprobarse a través de la cantidad y la calidad de las películas realizadas durante el período mencionado, del que Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:81-87) destacan un gran número de ellas, entre las que se pueden citar *Cangrejo* (R. Chalbaud, 1982); *Ledezma, el caso Mamera* (L. Correa, 1982); *La gata borracha* (R. Chalbaud, 1983); *Eva, Julia, Perla* (M. Walerstein, 1983); *Homicidio culposo* (C. Bolívar, 1984), *Diles que no me maten* (F. Siso, 1984); *Operación Chocolate* (J. Alcalde, 1984); *Cangrejo II* (R. Chalbaud, 1984); *Macho y hembra* (M. Walerstein, 1985); *La graduación de un delincuente* (D. Oropeza, 1985); *Más allá del silencio* (C. Bolívar, 1985); *Ya-koo* (F. Rubartelli, 1985); *Oriana* (F. Torres, 1985); *El atentado* (T. Urgelles, 1985); *Agonía* (J. R. Novoa, 1985); *La hora del tigre* (A. Lugo, 1985); *Los años del miedo* (M. A. Landa, 1985); *Profesión vivir* (C. Rebolledo, 1985); *Orinoko, nuevo mundo* (D. Rísquez, 1986), *De mujer a mujer* (M. Walerstein, 1986); *Manón* (R. Chalbaud, 1986); *Asesino nocturno* (J. Cortés, 1986); *Macu, la mujer del policía* (S. Hoogesteijn, 1987); *Aguasangre, crónica de un indulto* (J. Bustamante, 1987); *Ifigenia* (I. Feo, 1987); *Colt Comando* (C. Bolívar, 1987); *El escándalo* (C. Oteyza, 1987); *La oveja negra* (R. Chalbaud, 1987); *Con el corazón en la mano* (M. Walerstein, 1988); *América, terra incógnita* (D. Rísquez, 1988) *Reflejos* (C. Bolívar, 1988); *Cuchillos de fuego* (R. Chalbaud, 1990); *Disparen a matar* (C. Azpúrua, 1991); *Jericó* (L.A. Lamata, 1991); *Río Negro* (Lichy, 1992); y *Roraima* (C. Oteyza, 1993).

Es precisamente durante la década de los ochenta y principios de los noventa que el cine venezolano experimenta su mejor momento, no sólo porque cuenta con el apoyo

y proteccionismo del Estado, sino porque, como señalan Hernández, Lucién, Marrosu y Otros (1990:22-23):

El público ya ha dado pruebas de interés por el cine nacional, año a año al menos dos películas de las más taquilleras son venezolanas, pero ha quedado demostrado que el mercado venezolano no puede compensar el costo de las películas. Los cineastas han dado pruebas de dominar cada vez más los problemas formales (...) pero no se sabe exactamente todavía qué es lo que quieren o lo que tienen que decir para dialogar con su público (...) Pareciera que estamos frente al gran momento, o en el que las condiciones sociales coinciden abiertamente con las dudas de los propios cineastas.

Pero, a pesar del éxito experimentado, serán las deficiencias señaladas en la anterior cita –especialmente aquella que hace referencia a la imposibilidad de cubrir los costos de las películas– las que en parte harán que el cine se desenvuelva en un escenario ambivalente en la década de 1990 que conducirá prácticamente a la paralización de la producción cinematográfica nacional, una vez más, de manera lenta pero sistemática.

#### **II.1.2.2.6. El CNAC y la generación de relevo**

Los noventa fueron una época de contradicciones para el cine nacional. Por una parte, está la situación socio-política de la primera mitad del decenio, que Acosta, Aray, Cisneros y Otros (1997:87) denominan de grandes traumas. Siguiendo al levantamiento popular de febrero de 1989, el país atravesó dos intentonas militares en 1992, la destitución del Presidente Pérez, la consecuente elección de Caldera en 1993 y la crisis bancaria de 1994. Para los autores mencionados, todo esto produjo en la población “(...) las amarguras de descubrirnos como un país que ha vivido uno de los sistemas financieros más corruptos y nefastos del mundo y la constatación de un sistema político frágil y cómplica, que nos ha undido hacia el foso”.

Por otro lado, en medio de las turbulencias socio-políticas que azotaban al país, el Fondo de Fomento Cinematográfico fue sustituido por el Centro Nacional Autónomo de Cine (CNAC), en 1994, luego de que finalmente se aprobara la primera Ley de Cine de la historia venezolana un año antes, lo que de acuerdo con Penzo (2000:175-76) representó un enorme triunfo para los cineastas venezolanos tras tres décadas promoviendo e intentando promulgar dicha ley sin resultados concretos. Como se recordará, el primer proyecto legislativo en materia cinematográfica fue redactado décadas atrás, en 1967, por numerosas figuras relacionadas con el medio audiovisual: Sergio Facchi, Rodolfo Izaguirre, Antonio Pasquali y Alfredo Roffé, por mencionar algunos.

La Ley de Cine de 1993 permitió que la nueva dependencia cultural del gobierno asumiera la labor de financiar parcialmente las producciones nacionales sustituyendo a Foncine, de la misma manera en que, años atrás, este último había sucedido al convenio entre Corpoturismo y Conindustria. A partir de entonces y hasta los actuales momentos, será el CNAC el encargado de velar porque la producción fílmica venezolana no se detenga, una misión que a duras penas lograrán llevar a buen término a causa de los problemas sociales, políticos y económicos que comenzaron con “El Caracazo” en 1989 y que se fueron agudizando a medida que transcurría la década de 1990.

Analizando la cantidad de películas realizadas antes y después de la mencionada revuelta popular, se observa cómo el número descendió considerablemente: según Penzo (2000: 177-83) entre 1975 y 1992, el promedio era de 11.4 largometrajes rodados en el país anualmente; luego, la cifra se reduciría a cinco películas por año. El rango máximo de producciones por año, ubicado entre 15 y 17 cintas (1977, 1984, 1985), nunca volvería a alcanzarse.

En un intento por modificar el sistema de financiamiento estatal y facilitar la realización cinematográfica, el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía dejó a un lado los créditos implementados por los organismos anteriores y asumió el papel de

socio inversionista de numerosos largometrajes de ficción desde el inicio de sus funciones operativas, en 1994.

Según Dávila (2003) y el Departamento de Estadística del CNAC (2003), en teoría esto debería permitir el financiamiento de entre 60% y 80% de los costos totales de producción de los proyectos elegidos; pero, la realidad es que la falta de presupuesto hace que el aporte del Centro se encuentre, verdaderamente, en un promedio de 30% de dichos gastos.

Al igual que como sucedió durante la época de Foncine, la continua devaluación de la moneda nacional se convirtió en una variación constante en el aporte máximo establecido por el CNAC. En 1994, el 60% de los costos de producción equivalía a 35 millones de bolívares; en 1995, 50 millones; en 1997, 100 millones; en 1998, 155 millones; en el 2002, 250 millones; y en 2006 mil millones de bolívares.

De lo anterior puede deducirse que, al momento en el que el Centro inició operaciones, hacer una película se estimaba aproximadamente en 60 millones de bolívares, mientras que en el último año tomado, 2006, el total ascendía a más de dos mil millones. Esto condujo a que la brecha entre el aporte estatal y el presupuesto de las producciones se ampliara de manera desmesurada: el financiamiento de la mayor cantidad de proyectos posible se tradujo en una reducción de la cantidad de dinero establecido para cada uno de ellos (ver cuadro 5).

De acuerdo con el Diccionario de Historia de Venezuela (2000), el Centro Autónomo de Cinematografía intentaría superar los problemas presupuestarios generados por la crisis económica, mediante la suscripción de convenios internacionales de coproducción con diversos países. De esta manera, el Convenio de Co-Producción con Cuba se firmó en 1994; el Tratado de Cooperación Cinematográfica G-3 entre Venezuela, Colombia y México, en 1994 también; el Acuerdo Técnico de Cooperación Audiovisual con Puerto Rico, en 1995; el Convenio sobre las Relaciones

Cinematográficas entre la *Société de Développement des Entreprises Culturelles* (SODEC) y el CNAC, igualmente en 1995; y el Acuerdo de Co-Producción audiovisual con Canadá, en 1996.

No obstante, los esfuerzos por mantener la producción nacional mediante dádivas y convenios internacionales no fue suficiente para detener el efecto negativo que los conflictos políticos, sociales y económicos tuvieron en ella. Una vez más, la imposibilidad de que las películas recuperaran sus costos iniciales, se hacía presente. La situación fue tan dramática que, según el Departamento de Estadística del CNAC (2003), de los 26 largos financiados entre 1994 y 1998 la mayoría no logró recuperar su costo inicial y, en algunos casos extremos, ni siquiera cubrir el monto financiado por el organismo Estatal (ver cuadro 6). Este último punto es de especial importancia, ya que según explica Goodell (1998:61): “Una regla convencional de la industria afirma que una película debe recaudar entre tres y cuatro veces su costo de negativo para quedar igual (...)”<sup>27</sup>.

Si se aplica dicha regla y las ganancias comienzan a generarse luego de cuadruplicar el costo de producción en los ingresos de taquilla, entonces ninguna de las realizaciones financiadas por el CNAC ha podido constituirse en una inversión económicamente viable.

Pero, independientemente de la crisis económica y a pesar de ella, es en la década de 1990 cuando, de acuerdo con Aray, Acosta, Cisneros y Otros (1997:88), el cine venezolano adquirió la madurez y experiencia necesaria para favorecer la aparición de una generación de relevo, por demás evidente en las obras de autores hasta el momento desconocidos en el ámbito del largometraje de ficción: *Tierna es la noche* (L. Henríquez, 1990), *Terranova* (C. Salvo, 1991); *Un sueño en el abismo* (O. Lucién, 1991); *Golpes a mi puerta* (A. Saderman, 1993), *Bolívar, ése soy yo* (E. Aray y R.

---

<sup>27</sup> “A conventional rule of the industry, indicates that a movie should make between three and four times it negative cost to brake even (...)”

Andrade, 1994); *Súcre* (A. Ávila, 1994); *Sicario* (J.R. Novoa, 1994); *Corazones negros* (G. Rangel, 1996); *Grisalla* (D. Rodríguez, 1996); *Tokyo Paraguaipoa* (L. Henríquez, 1997); *Antes de morir* (P. de la Barra, 1998); *Huelepega* (E. Schneider, 1999); *A la media noche y media* (M. Rondón, 2000); *3 Noches* (F. Venturini, 2000); *Caracas amor a muerte* (G. Balza, 2000); y *El tinte de la fama* (A. Bellame, s/e), por mencionar sólo algunas.

No obstante, el relevo de esta nueva generación fue parcial: a las películas de los noveles cineastas les tocó compartir la década con las de otros más experimentados. Por ello, no es extraño encontrar producciones como *Jericó* (L.A. Lamata, 1991); *Disparen a matar* (C. Azpúrua, 1991); *Río negro* (Lichy, 1992); *Roraima* (C. Oteyza, 1992); *Móvil pasional* (M. Walerstein, 1994); *Los platos del diablo* (T. Urgelles, 1995); *Karibe kon tempo* (D. Rísquez, 1995); *Tosca, la película* (I. Feo, 1995); *Bésame mucho* (P. Toledano, 1995); *Mecánica celeste* (F. Torres, 1996); *Pandemonium* (R. Chalbaud, 1997); *Santera* (S. Hoogesteijn, 1997); *Desnudo con naranjas* (L.A. Lamata, 1997); *La voz del corazón* (C. Oteyza, 1997); y *Manuela Sáenz* (D. Rísquez, 2000), compartiendo cartelera junto a las mencionadas en el párrafo anterior. Estas últimas, como puede observar el lector, fueron realizadas por directores de trayectoria con una importante muestra filmográfica en décadas anteriores.

Independientemente de su experiencia o falta de ella haciendo cine, todos los realizadores venezolanos tuvieron que enfrentar un problema aún mayor que las dificultades financieras: una audiencia muy poco interesada en sus producciones. Oteyza, en cita de Torres (2000) lo resume la situación de la siguiente manera: “En los últimos quince años el cine [nacional] ha perdido presencia en el imaginario cultural del país (...) Ha dejado de ser una referencia importante”. Y la ha perdido porque, como señala Caropreso (s.f.:6) existe una predisposición despectiva y destructiva hacia las películas venezolanas del tipo “si es de aquí no la voy a ver porque seguramente es mala”.

Frente a esta postura crítica –no pocas veces justificada– la producción nacional fue sustituida en cartelera por películas estadounidenses de impecable realización técnica que Carney (1997) y Bellame (2006) definen como mecánicas, fabricadas de acuerdo a fórmulas añejas y bien planeadas, adornadas con estrellas de renombre internacional y efectos especiales sorprendentes. Son producciones universales con las que las nuevas generaciones se han identificado prácticamente desde su nacimiento y, por tanto, cuyo éxito comercial está en cierta forma asegurado de manera global, a pesar de lo que autores como Klein pudiesen preferir<sup>28</sup>.

Sin embargo, en vez de significar la muerte del cine venezolano, las características identificadas por Carney en los filmes estadounidenses, representaron una oportunidad para que los directores nacionales se enfocaran en las fortalezas de su trabajo independiente y consiguieran reinventarlo de nuevo. Las películas que aún no existen, como dice Penzo (2000:158-161) hacen mucha falta porque son expectativa de lo posible. La supervivencia de la cinematografía nacional, dice, se encuentra precisamente en el ámbito del cine independiente o de autor, ése que “(...) ha sido la tierra más fértil en la que se han sembrado las cinematografías latinoamericanas.”

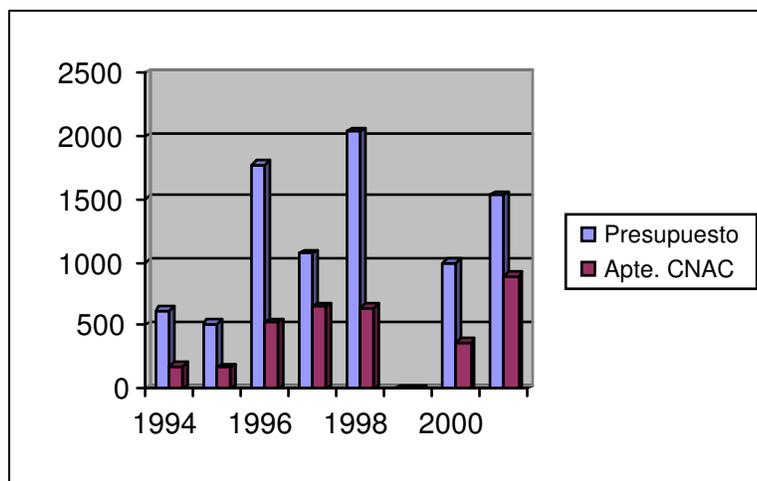
El abordaje del problema debe hacerse, como afirma Bellame (2006), de la siguiente manera: “(...) debemos hablar desde nuestra temática, nuestro problema y localidad, pero con un carácter universal para ser entendidos y apreciados (...)”. Una historia interesante contada de manera novedosa y con las fortalezas de un guión impecable debe ser el norte de todo realizador independiente que pretenda colocar su producción en cartelera, no sólo nacional sino internacionalmente. Si bien la fórmula no es nueva –viene siendo empleada por cineastas décadas atrás– al menos parece ser el lugar común donde el presente y el futuro del cine venezolano se conjugan.

---

<sup>28</sup> Naomi Klein, autora del libro *No Logo*, 2004.

Cuadro 5:

Presupuesto de las producciones fílmicas Vs.  
Aporte CNAC 1994-2001 (En MM/Bs)



Fuente: Dpto. de Estadística CNAC

Cuadro 6:

Rendimiento de las películas venezolanas:  
Inversión Vs. Ingresos de taquilla doméstica 1993-1998

| Año Financ. | Año Estr. | Película                     | Pres. MM/Bs | Pres. \$ | CNAC <sup>29</sup> MM/Bs | Taq. MM/Bs | Taq. \$ <sup>30</sup> |
|-------------|-----------|------------------------------|-------------|----------|--------------------------|------------|-----------------------|
| 1994        | 2001      | <i>Aire libre</i>            | 340         | 2.2 MM   | 35                       | 5.3        | 7.323                 |
| 1994        | 2002      | <i>Despedida de soltera</i>  | 61.5        | 413.306  | 35                       | 0.40       | 347                   |
| 1994        | 1997      | <i>Santera</i>               | 63          | 423.387  | 35                       | 36.5       | 74.704                |
| 1994        | 1995      | <i>Sicario</i>               | 28.9        | 194.220  | 3                        | 84.5       | 477.806               |
| 1994        | 2001      | <i>Tosca, la película</i>    | 79.6        | 534.946  | 35                       | 7.3        | 10.087                |
| 1995        | 1999      | <i>El rizo</i>               | 179         | 1.2 MM   | 50                       | 2.9        | 4.787                 |
| 1995        | 1999      | <i>La nave de los sueños</i> | 74.3        | 420.248  | 10.2                     | 7.3        | 12.052                |

<sup>29</sup> Únicamente se toma como referencia la Participación Financiera. Algunas de estas producciones recibieron, de igual manera, créditos adicionales de terminación.

<sup>30</sup> Se toma como referencia para la conversión, la tasa cambiaria al año del estreno de la cinta.

## Marco Teórico

|      |      |                                 |       |         |      |       |         |
|------|------|---------------------------------|-------|---------|------|-------|---------|
| 1995 | 1997 | <i>Tokyo Paraguaipoa</i>        | 79.2  | 447.837 | 35   | 7.5   | 17.970  |
| 1996 | 2000 | <i>A la media noche y media</i> | 270   | 1.5MM   | 50   | 2.7   | 3.972   |
| 1996 | 1998 | <i>Amaneció de golpe</i>        | 254.4 | 609.574 | 50   | 217.4 | 397.041 |
| 1996 | 2000 | <i>Antes de morir</i>           | 83    | 198.878 | 50   | 7     | 10.297  |
| 1996 | 2000 | <i>Caracas amor a muerte</i>    | 87.5  | 209.661 | 50   | 150.9 | 221.993 |
| 1996 | 1998 | <i>Cien años de perdón</i>      | 292.1 | 699.908 | 50   | 35.3  | 64.468  |
| 1996 | 1997 | <i>La voz del corazón</i>       | 130.1 | 311.736 | 50   | 8.1   | 16.578  |
| 1996 | 1997 | <i>Pandemonium</i>              | 105.9 | 253.749 | 50   | 58    | 118.708 |
| 1996 | 1998 | <i>Piel</i>                     | 103.3 | 247.520 | 50   | 14.2  | 25.933  |
| 1996 | 2001 | <i>Tres noches</i>              | 233.8 | 560.214 | 50   | 30    | 41.455  |
| 1997 | 1999 | <i>Florentino y el diablo</i>   | 97.6  | 233.862 | 30   | 0.06  | 100     |
| 1997 | 2000 | <i>Garimpeiros</i>              | 294.5 | 602.754 | 100  | 90.2  | 132.695 |
| 1997 | 1999 | <i>Huele pega</i>               | 334.2 | 684.009 | 100  | 505.5 | 834.571 |
| 1997 | 1997 | <i>Rosa de Francia</i>          | 151.7 | 310.485 | 18.1 | 13.6  | 27.835  |
| 1997 | 1997 | <i>Una vida y dos mandados</i>  | 211.9 | 433.696 | 19.9 | 63.1  | 129.147 |
| 1997 | 2000 | <i>Manuela Sáenz</i>            | 387.3 | 793.706 | 100  | 696.5 | 1.02M   |
| 1997 | 2000 | <i>La mágica aventura de...</i> | 521.7 | 1.06M   | 100  | 8.3   | 12.210  |
| 1998 | 2000 | <i>Juegos bajo la luna</i>      | 411.7 | 751.620 | 155  | 55.6  | 81.794  |
| 1998 | 2001 | <i>Sangrador</i>                | 320.2 | 584.786 | 155  | 0.212 | 292     |

Fuente: Dpto. de Estadística CNAC

### II.1.2.2.7. Nueva tecnología y ordenamiento legal del cine venezolano

Lo digo y siempre se ponen bravos conmigo. Los directores aquí son pobres y para hacer cinc se necesita mucho dinero (...) el cine debe tener la posibilidad de convertirse en industria autofinanciada, porque no es únicamente un medio artístico, sino comercial también. (Gittens, 2006)

Las películas casi siempre tratan sobre los mismos temas. Lo divertido es conseguir nuevas formas de poder contarlos.

(Arias-Nath en entrevista a Cantv.net, 08-03-06)

La Ley de Cine es el resultado de una lucha de muchísimos años de los cineastas y los gremios. Esto no es una ley gubernamental, es una ley producto de la constancia y el esfuerzo de muchos años. (Bellame, 2006)

Para Arias-Nath (2006), “El cine venezolano se encuentra en un estado muy interesante ya que hay mucho dinero y mucho talento en el país, pero por alguna razón, los dos no se han podido encontrar”. A pesar de esto, el siglo XXI inició con algunos éxitos para el ámbito cinematográfico nacional. Todo comenzó con el estreno de *Punto y Raya* ( E. Schneider, 2002) en el 2004, película que logró redefinir la forma de hacer cine en el país y consiguió, en cierta forma, resolver el principal problema de los directores venezolanos: la falta de presupuesto.

Realizada enteramente en video digital, *Punto y Raya* redujo considerablemente los gastos de producción; incluyendo los costos de transferencia a 35 milímetros, las copias de distribución y los gastos publicitarios, el estimado de la cinta fue menor a 800 mil dólares. Además, esta producción se hizo con el apoyo del convenio Ibermedia – incluyendo entre los países participantes a España, Chile, Uruguay y Venezuela– y el CNAC. El resultado fue exitoso, pues no sólo el público local la convirtió en una de las películas venezolanas de mayor taquilla de los últimos años, obviando el hecho de que había sido realizada en video y no en cine, sino que además, *Punto y Raya* consiguió asirse con más de una docena de premios en numerosos festivales de cine a lo largo del orbe y fue postulada a los premios Oscar de la Academia en representación de Venezuela el mismo año de su lanzamiento.

Sobre las razones que lograron convertir a la cinta en cuestión en un proyecto exitoso a pesar de que sus realizadores se arriesgaron a emplear el formato de video digital sobre la película fotosensible, Bellame (2006) comenta que:

Creo que no se nota la diferencia cuando la historia es buena. *Punto y Raya* tiene tan buenas actuaciones y es tan viva en su desarrollo de la historia, que te olvidas de la mala calidad visual que tiene, fotográficamente y estéticamente es horrible. Si tienes una buena historia, el formato no se siente.

Con *Punto y Raya*, Schneider propuso una nueva forma de hacer cine, utilizando para ello, al igual que los cineastas estadounidenses, tecnología digital cuyos costos son sumamente competitivos en comparación con el formato habitual de 35 milímetros. Otros directores venezolanos también se inclinaron por esta opción en los años siguientes y de esta manera películas como *Amor en concreto* (F. de Peña, 2003); *Yotama se va volando* (L. Roche, 2003) y *Habana, Havana* (A. Arvelo, 2004) pudieron realizarse gracias al formato digital.

No obstante, podría decirse que no fue sino hasta 2005 cuando quedaron absolutamente demostradas las bondades del video digital de alta resolución en la realización de películas de bajo presupuesto, con el estreno nacional e internacional de *Secuestro Express* (2005), del novel director Jonathan Jacobowicz.

Empleando tecnología de grabación y post-producción digital de alta resolución y haciendo del guión una de sus principales fortalezas, Jacobowicz logró ofrecer una historia diferente, planteando un tema local con características universales, con encuadres y movimientos de cámara actualizados a las últimas tendencias. Bellame (2006) explica que, precisamente, estas deben ser las propuestas básicas del cine independiente en el mundo entero.

Por su parte, Jonathan Jacobowicz (2006), explica que su decisión de emplear el formato DVCAM para realizar *Secuestro Express*, respondió no sólo al bajo costo del

formato, sino inclusive “(...) al tamaño de la cámara, lo que permitió una mayor movilidad y realismo que ofrecen las características estéticas de dicho formato”. Además, atribuye el éxito de su cinta única y exclusivamente al “(...) desarrollo del guión y los personajes, el ritmo, la música y las extrañas maravillas de Caracas que se comunicaron con el público”.

Todo lo anterior, junto al inmenso revuelo que levantó la cinta, le valió la aceptación de los espectadores nacionales, que la mantuvieron compitiendo en las carteleras del país con películas producidas en Hollywood durante varias semanas.

Al caso de *Secuestro Express* se sumó, apenas un año más tarde, *Elipsis* (E. Arias-Nath, 2006). Esta también fue una película de bajo presupuesto, costada en su totalidad por inversionistas privados, realizada en formato de video digital de alta definición y comprada para su distribución mundial por una de las grandes empresas fílmicas estadounidenses, quienes adquirieron el proyecto en fase de guión.

Arias-Nath (2006) explica que decidió inclinarse por el formato de video digital para llevar a cabo su proyecto, por razones de practicidad y presupuesto. Sobre el éxito que tuvo la cinta en taquilla, comenta que se debió a “(...) una producción de alta calidad y una administración muy cuidadosa de los recursos (...) una propuesta diferente desde el punto de vista narrativo y estético, y (...) un plan de publicidad y mercadeo de primer mundo”.

Sobre el aspecto creativo, el mismo autor, en entrevista para la Agencia Bolivariana de Noticias en 2006, explica la importancia que tuvo el desarrollo de la historia para él:

No estoy inventando la rueda. Todas las historias ya están contadas. Sólo que este guión es arriesgado. Quiero que la gente vaya al cine y tenga la oportunidad de divertirse con el director (...) es una experiencia y una estética diferente a la que estamos acostumbrados

Los señalamientos de Arias-Nath, sumados a los expuestos por Jacobowicz, refuerzan la teoría de que el guión es la base fundamental de todo proyecto cinematográfico y que es posible realizar una película que tenga éxito centrándose en la historia y en la forma en que dicha historia se va a contar únicamente.

A pesar de estas experiencias novedosas en el ámbito del video digital, a las que se suman también *El Don* (J.R. Novoa, 2005) y *Habana, Havana* (A. Arvelo, 2005), los cineastas venezolanos continuaron inclinándose con mayor fuerza por el tradicional formato de 35 milímetros.

Contando con el apoyo del CNAC y los convenios internacionales suscritos por este organismo, en lo que va de década se realizaron numerosas películas en celuloide, entre las que destacan *Una casa con vista al mar* (A. Arvelo, 2001); *Acosada en lunes de carnaval* (M. Roncayolo, 2002); *Borrón y cuenta nueva* (E. Lazo, 2002), *La pluma del arcángel* (L. Manzo, 2002), *Borrador* (J. Penzo, 2006) y *Miranda* (D. Riskey, 2006) y *Plan B* (A. García, 2006).

Sobre este punto, Jacobowicz (2006) señala que la tendencia a realizar filmes en película fotosensible irá disminuyendo en los próximos años, pues aunque admite que la calidad de imagen en comparación con la del video digital es superior, añade que “el cine es un medio demasiado arcaico para hacer películas hoy en día” y sugiere que a corto plazo, el formato de alta definición digital podrá igualar la estética de la película fotosensible y el cine, tal como aún lo conocemos hoy día, “pasará al mismo museo de las máquinas de escribir”.

Por su parte, Bellame (2006), añade lo siguiente sobre el creciente empleo del formato de video digital de alta resolución en el cine venezolano:

Lo más determinante es una buena historia, que siendo una inquietud muy honesta de tu parte como autor, logre una conexión con tu realidad, con tus espectadores, con la gente (...) Las buenas historias pasan por encima de

cualquier formato, falla técnica y cualquier estética. Creo que [el video digital] es un formato muy válido en nuestra realidad; hace que todas las películas sean posibles y posible terminarlas.

Otro evento que, junto a lo anterior y en opinión de los autores consultados, contribuirá a desarrollar la industria cinematográfica, tuvo lugar a finales de 2005. En noviembre de dicho año, la Asamblea Nacional aprobó una nueva Ley de Cinematografía Nacional, derogando el antiguo instrumento legal de 1993. Esto significó un gran logro para los realizadores venezolanos, luego de décadas luchando por un proyecto de ley fílmica que se avocara verdaderamente a la protección y promoción del cine nacional.

Al respecto, Eduardo Arias-Nath, en entrevista a la Agencia Bolivariana de Noticias (2006), comenta que el nuevo ordenamiento legal le produce mucha fe porque, además del dinero que se podrá recolectar a través del mismo, “(...) habrá un desarrollo interesante y es importante que surja una nueva generación de guionistas”.

A lo anterior se le suma la opinión de Bellame (2006), quien refiere sus expectativas sobre la Ley de Cine:

(...) va a permitir que el cine venezolano tenga constancia y continuidad en el tiempo. El problema del cine venezolano venía siendo precisamente en estos dos puntos. No es lógico que el cineasta no pueda madurar su obra ni aprender sobre sus errores, si lo hace a lo largo de tanto tiempo... el cineasta necesita ejercitarse y esta ley puede brindar la posibilidad que los cineastas tengan una fuente constante [de financiamiento] que les permita realizar sus películas de manera continua.

En este aspecto, posiblemente el hecho más relevante de la nueva Ley lo constituya la creación de un Fondo para la Promoción y Financiamiento del Cine venezolano (FONPROCINE), figura que obligatoriamente recuerda la experiencia de Foncine en la década de los ochenta. Este nuevo organismo depende directamente del CNAC y para realizar sus actividades, cuenta con aportes financieros pertenecientes a diferentes rubros de la actividad cinematográfica nacional: circuitos de cine,

distribuidoras, plantas de televisión de señal abierta y por suscripción y casas productoras.

En suma, la Ley de Cine y el uso de nuevas tecnologías que reduzcan los costos de producción, pueden convertirse en elementos determinantes para el futuro y crecimiento del cine nacional y contribuir así al surgimiento de noveles directores con diversas propuestas. Esta puede ser la oportunidad para una mayor presencia de las películas venezolanas en cartelera que, a fin de cuentas, es lo que todo director independiente espera: poder ofrecer su obra culminada al público.

Quizá todo esto pueda resumirse en la opinión de Orlando Andersen (2006), Gerente del Departamento de Sonido de Bolívar Films, sobre el futuro del cine en Venezuela:

(...) por un buen tiempo todavía vas a ver películas en los cines. Hacia un futuro un poquito más allá, terminará siendo un proceso digital totalmente. Hoy en Venezuela estamos investigando, probando si se quiere, cuál es el sistema que más nos viene al momento de producir una película. Los directores buscan una forma más económica de producir, evidentemente el video es más económico y resulta que a la larga puede ser más beneficioso para tu presupuesto. Ese es evidentemente el futuro (...) Cada vez estamos observando una mayor democratización de los medios de producción y procesado cinematográfico y ahí, en verdad, se encuentra el futuro de los nuevos cineastas. Yo no sé si necesariamente se trate de algo bueno, pero lo que sí sé, es que es algo que no se puede negar.

## **II.2. RECURSOS NECESARIOS PARA REALIZAR UN LARGOMETRAJE INDEPENDIENTE**

Para los efectos del presente estudio, los recursos necesarios para llevar a cabo un largometraje de ficción independiente se dividirán en dos grupos: a) Recursos Humanos, dentro de los que se encuentra el personal técnico y el elenco, con sus

respectivas estratificaciones; y b) Recursos Técnicos, referente al equipo tecnológico, el material y las facilidades requeridas por el personal para realizar su trabajo.

Debido a la uniformidad y universalidad de la terminología y los conceptos desarrollados en ambos puntos –Recursos Humanos y Recursos Técnicos– se utilizarán las obras de Simon y Weise (2001), Goodell (1998), Merrit (1998) y Bernstein (1997) para definir cada uno de los componentes que los conforman.

### **II.2.1. Recursos Humanos: Personal Técnico y Elenco**

El personal y elenco necesarios para realizar una producción cinematográfica independiente varía de acuerdo a su presupuesto, tipología y especificidades técnico-artísticas. Aunque es arriesgado establecer un mínimo o máximo de personal aplicable de manera universal, tanto Jacobowicz como Bellame (2006), señalan que, de acuerdo a su experiencia, un equipo de cuatro o cinco personas es suficiente:

Yo diría que el mismo director podría hacer fotografía y cámara, de tener los conocimientos y capacidad (...) Uno o dos electricistas, sonidista y nada más. Todas las demás cosas tú las puedes resolver.

Sin embargo, para efectos informativos se procederá a desarrollar cada uno de los cargos que, en situaciones óptimas, deben estar presentes en toda producción fílmica independiente. Es importante señalar que no se trata de una fórmula universal para ser seguida al pie de la letra, sino de una sugerencia que puede –y debe– estar sujeta a cambios dependiendo de las características y necesidades de cada proyecto.

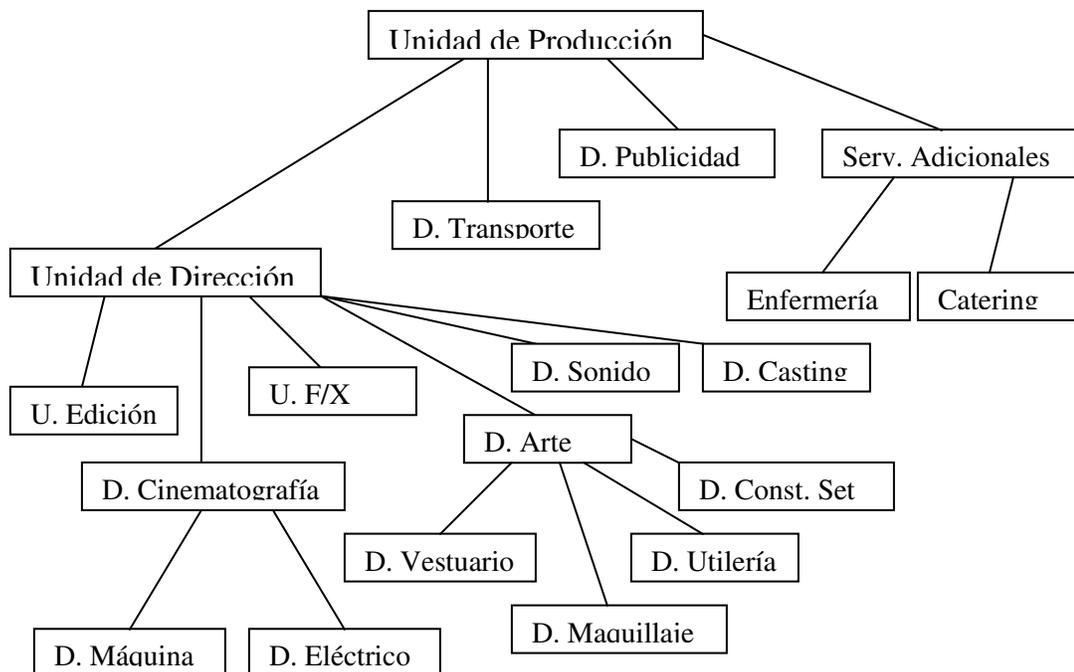
Se comenzará con la exposición del personal encargado de realizar la producción –director, productor, director de fotografía, jefe electricista, personal de utilería, etc.– para luego desarrollar el punto referente a los ejecutores artísticos, es decir el elenco.

### II.2.1.1. Personal de producción

Aunque comúnmente tiende a pensarse en el personal de producción únicamente como aquel encargado del área específica de producción en contraposición con otras unidades y/o departamentos pertenecientes al proyecto –unidad de dirección, departamento de arte, de electricidad, etc.– todos los que trabajan en el largometraje, indistintamente de cuál sea su desempeño, conforman lo que se conoce como personal de producción.

No obstante, la anterior afirmación puede considerarse demasiado general y, en consecuencia, confusa. Por ello, es necesario dividir organizacionalmente al equipo de producción en unidades y departamentos, dependiendo de cada área de trabajo en particular. El siguiente organigrama, elaborado a partir del estudio de las obras mencionadas, permite obtener una idea más precisa de lo expuesto:

Estratificación del Personal de Producción  
en Unidades y Departamentos



Aunque, como se mencionó anteriormente, las unidades y departamentos pueden ser reducidos mediante la re-distribución de las responsabilidades y tareas que cada miembro del personal de producción desempeña y la consecuente eliminación de algunos cargos, las labores de reducción dependen de las características de cada proyecto y las necesidades establecidas por sus realizadores. Por ello, se considera necesario desarrollar todos los departamentos y unidades de manera completa.

#### **II.2.1.1.1. Unidad de producción**

A la unidad de producción responden, en mayor o menor medida, todas las unidades y departamentos restantes pertenecientes al equipo de producción, inclusive aquellas que tienen aparente autonomía, como la de dirección, por ejemplo. Las figuras del productor y gerente de la unidad de producción, conforman el centro neurálgico del proyecto y mantienen el mayor grado de control técnico-administrativo sobre el mismo.

La unidad de producción está conformada por los siguientes cargos:

- **Productor ejecutivo:** Comúnmente, las producciones pequeñas no cuentan con un productor ejecutivo como tal, puesto que sus responsabilidades recaen sobre el mismo realizador. Sin embargo, cuando la figura está presente, su trabajo consiste en ensamblar el elemento creativo y/o financiero de la producción (para esto último deberá reunirse con los inversionistas), seleccionar al director y productor, y supervisar de manera global la forma en que el proyecto se desarrolla.
- **Productor de línea:** Esta figura se encuentra únicamente en los proyectos grandes, actuando como supervisor del gerente de la unidad de producción y asumiendo la administración de los fondos.

- **Gerente de la unidad de producción (G.U.P):** Es el encargado de realizar el plan de rodaje –conjuntamente con el primer asistente de dirección–, asegurar al personal técnico, hacer las compras y alquileres necesarios para la producción, manejar las cuentas y encargarse de todo lo referente a contratos, pólizas de seguros y permisología.

Si el proyecto es muy grande, el gerente de la unidad de producción contará con un coordinador de producción para asistirlo en sus labores. Si, por el contrario, es una producción pequeña, la figura desaparece y sus responsabilidades son absorbidas por el productor o el realizador.

- **Productor:** Es el encargado de supervisar todos los elementos de la producción –incluyendo la elaboración del presupuesto, desglose del guión y contratación del personal técnico– y en el caso en el que el financiamiento provenga de un estudio o casa productora, responde directamente a éste, siendo la conexión con el director.
- **Gerente de locación:** Es responsable de emprender la búsqueda de locaciones y/o recomendar los lugares más apropiados para la filmación en concordancia con el guión y la visión estilística del director. También le corresponde realizar los contratos y permisología de alquiler de cada locación.
- **Coordinador de producción:** El coordinador de producción trabaja desde la oficina de producción coordinando la logística del proyecto; realiza los arreglos de transporte y hospedaje del personal y elenco, envía la película al laboratorio para su revelado, recibe las impresiones de tomas diarias, entre otras cosas.
- **Productor asociado:** Es un cargo polifacético y difícil de definir porque suele ser otorgado a familiares y amigos del realizador y/o el productor. Cuando es empleado adecuadamente, hace referencia al gerente de producción, al

supervisor de post-producción, a un productor de apoyo o cualquier otro miembro del personal cuyo desempeño en la producción haya sido excepcional. No obstante, este crédito también puede ser negociado por algún inversionista, escritor o actor, como parte de su contrato.

- **Auditor de producción:** Su labor es llevar cuenta de los gastos realizados por la producción y entregar informes diarios, semanales y mensuales de los mismos, según se requiera. Estos informes le permitirán al productor, gerente de la unidad de producción y a los inversionistas, conocer cuál es el estado del presupuesto y en qué se está gastando el dinero de producción.
- **Asistentes de producción:** Son el escalafón más bajo de la unidad de producción y, por lo general, se trata de pasantes que no cobran sueldo. Le reportan al productor, gerente de producción, coordinador de producción, director y asistente de dirección y se encargan de realizar todas las tareas menores que contribuyan con la realización del proyecto.

#### II.2.1.1.2. Unidad de dirección

En los proyectos de menor envergadura, la unidad de dirección está conformada únicamente por el director y su(s) asistente(s). Aun así, una visión ampliada de esta unidad incluye otros cargos aparte de los dos mencionados, quedando constituida de la siguiente manera:

- **Director:** Su principal responsabilidad es traducir las palabras del guión a imágenes y sonidos en movimiento, lográndolo a través de la utilización de sus habilidades técnicas, artísticas, sociales, administrativas y logísticas. Suele encargarse de seleccionar al director de fotografía debido a la estrecha relación existente entre su trabajo y el de éste.

- **Primer asistente de dirección (1er A.D):** Su principal función es aliviar la carga del director creando un ambiente óptimo para que éste pueda trabajar en el set. Por ello, es el encargado de coordinar con las cabezas de todas las unidades y/o departamentos, las acciones a tomar para que la producción se desarrolle adecuadamente; diseña el plan de rodaje para cada día de trabajo; y suele dirigir a los extras, las escenas multitudinarias y los efectos especiales, en caso de que estos elementos se encuentren presentes en el proyecto.
- **Segundo asistente de dirección (2do A.D):** En aquellos proyectos en los que la cantidad de trabajo de la unidad de dirección no puede ser satisfecha con el director y el primer asistente de dirección, se contrata a un segundo asistente de dirección para que colabore en tareas menores como la afinación de detalles logísticos en el set, la dirección de extras o la distribución de los papeles de producción.
- **Director de la segunda unidad:** Cuando se necesita una segunda unidad de cámara –generalmente para realizar tomas que no requieren sonido sincronizado o en las que no figuran los actores principales– el director le dará instrucciones al director de la segunda unidad para que realice el trabajo en consonancia con su visión y estilo.
- **Director de diálogos:** Se contrata únicamente en ocasiones particulares y su función se limita a la revisión del parlamento con los actores, entrenándolos para que ejecuten correctamente un determinado idioma, dialecto o acento.
- **Supervisor de guión (Script):** Además de calcular con antelación –por medio del guión– el tiempo de cada escena, el supervisor de guión debe mantenerse siempre cerca del director marcando las tomas que éste desea conservar de cada escena rodada, llevando apuntes de los errores y prestando especial atención a la continuidad entre cada toma. Los apuntes del supervisor de guión son de gran

utilidad durante la producción y post-producción, cuando llegue el momento de ensamblar la película.

#### **II.2.1.1.2.1. Departamento de casting**

El casting o audición es un proceso en el cual los actores asisten a un estudio u oficina para leer e interpretar algunas partes del guión frente al productor, director y, especialmente, director de casting. Este último debe tener una idea precisa de los personajes que conforman la historia y del tipo de fisonomía y personalidad que tienen, de modo que pueda sugerirle al director un número reducido de actores que se ajusten a las características de los personajes. Por lo general, en el departamento de casting trabajan:

- **Director de casting:** Es el encargado de la búsqueda, selección y recomendación de los artistas más apropiados para cada papel principal y secundario de la película. Debido a su conocimiento del medio histriónico, el director de casting tiene información almacenada sobre una gran cantidad de actores: conoce sus apariencias físicas, destrezas, debilidades, trabajos realizados y tarifas. Por medio de las audiciones, el director de casting logra finalmente determinar cuáles son los candidatos que mejor se ajustan a cada personaje de la historia.
- **Asistente de casting:** Colabora con el director de casting en la búsqueda de actores y, durante el casting, es el encargado de manejar el papeleo y operar la cámara de video, en caso de que la audición sea grabada.

#### II.2.1.1.2.2. Unidad de cinematografía

La unidad de cinematografía –también conocida como unidad de cámara o de fotografía– se encarga de producir el aspecto visual de la película, en concordancia con la visión del director. Las producciones pequeñas suelen prescindir de esta unidad, quedando sus funciones en manos de la unidad de dirección. La unidad de cinematografía está conformada por:

- **Director de fotografía (D.F):** También conocido como cinematógrafo, es una de las figuras más importantes de la producción y su función es la de proporcionarle la apariencia visual a la película: iluminación, encuadre, foco y movimientos de cámara, son palabras que definen el trabajo del director de fotografía.

Por las características de su labor, el D.F debe conocer sobre los equipos –cámaras, lentes, luces, dollies, grúas, etc.– y los procesos –encuadres y movimientos de cámara, tipos de iluminación, conceptos básicos de edición, telecine– que le permitan captar en película las impresiones artísticas visuales que requiere el director. Para lograr esto último, también debe ordenar el tipo de película, paquete de iluminación y máquina; así como supervisar al personal de cámara e iluminación. Además, generalmente es el encargado de contratar al operador de cámara y su(s) asistente(s).

- **Operador de cámara:** Como su nombre lo indica, es quien opera la cámara: mira a través del visor ejecutando la composición, foco y movimiento de cámara que el director de fotografía le ordene.
- **Primer asistente de cámara:** Debido a que su principal función es la de darle el foco adecuado a las tomas, este cargo también es conocido con el nombre de foquero. Sin embargo, su labor no se limita al foco únicamente: debe cambiar

los lentes y filtros, asegurarse de que la película adecuada esté en la cámara y llevar reportes sobre las tomas realizadas y el pietaje empleado en cada una de ellas.

- **Segundo asistente de cámara:** Además de cargar y descargar la película de la cámara, debe identificar cada toma con claqueta y ayudar al primer asistente de cámara en la elaboración de los reportes de cámara y demás papeleo relativo a este departamento.
- **Operador de steadicam:** Es el encargado de llevar adjuntado al cuerpo el equipo en el cual se coloca la cámara y que permite una libertad total de movimientos de cámara –se puede caminar, correr, subir o bajar escaleras con ella– sin sacrificar la estabilidad del encuadre.
- **Operador de video assist:** El *video assist* es un equipo que se coloca en el sistema de reflejo de la cámara de modo que pueda observarse la imagen captada por el lente en un monitor. De esta manera, el director, director de fotografía, productor, etc. pueden tener una visión completa del cuadro que se está filmando. El monitor y el VHS con el que normalmente se encuentra equipado, son responsabilidad del operador de *video assist*.

#### II.2.1.1.2.2.1. Departamento de electricidad

La energía eléctrica es un elemento fundamental para el desarrollo de múltiples aspectos técnicos de la producción. Los requerimientos energéticos son determinados por el director, director de fotografía y jefe electricidad, fluctúan de acuerdo al proyecto que se esté realizando y aunque en ocasiones pueden ser suplidos con las tomas eléctricas de las locaciones, en otras oportunidades se requerirá el alquiler de una planta o generador eléctrico. Sea cual sea el caso, siempre es importante contar con personal

especializado en la materia a fin de evitar contratiempos y accidentes que retrasen el plan de rodaje.

El departamento de electricidad reporta al director de fotografía y está conformado de la siguiente manera:

- **Jefe de electricidad:** Es el responsable de que se ejecuten técnicamente los patrones de iluminación definidos por el director de fotografía. Le corresponde determinar el alquiler de elementos de iluminación, electricidad y máquina necesarios para lograrlo.
- **Primer asistente de electricidad<sup>31</sup>:** Asiste al jefe de electricidad en la supervisión de la iluminación y los equipos eléctricos que la producen. De igual manera, es su deber llevar cuenta del material que es sacado del camión de electricidad.
- **Electricistas:** Son los encargados de operar y mantener el sistema eléctrico y de iluminación.
- **Operador de planta:** En las situaciones en las que se requiera una planta eléctrica, el operador de planta será responsable de su manejo y mantenimiento.

#### II.2.1.1.2.2.2. Departamento de máquina

El departamento de máquina responde también al director de fotografía y su función es la proveer los implementos técnicos necesarios –grúas, dollies, plataformas, escenografías, etc.– para contribuir con la realización de algún encuadre o movimiento

---

<sup>31</sup> En los países de habla inglesa, se conoce como *Best Boy*.

de cámara específico y movilizar todo el equipo necesario para que la producción pueda realizarse.

- **Jefe de máquina**<sup>32</sup>: Es quien supervisa al equipo de máquina en sus labores de construcción de plataformas, ensamblaje y colocación de pistas de dolly, desplazamiento de cámara entre tomas y montaje de grúas, entre otras cosas.
- **Operador de Dolly/ Grúa**: Su labor es, como su nombre lo indica, asumir la operatividad y mantenimiento de dollies y grúas.
- **Personal de máquina**: Son responsables de realizar numerosas funciones – principalmente cargando equipos y montando estructuras– dirigidas por el jefe de máquina.

#### II.2.1.1.2.3. Departamento de Arte

El departamento de arte, también conocido como departamento de diseño de producción, depende de la unidad de dirección y es responsable de la creación de todos los elementos artísticos que conforman la película: diseño y decoración de sets, establecimiento de los esquemas de colores, etc. Como consecuencia, el trabajo de otros departamentos –maquillaje, vestuario y de utilería, por citar algunos– se encuentra supeditado a las decisiones tomadas por el diseñador de producción y director de arte, máximas figuras del departamento. Se encuentra conformado de la siguiente manera:

- **Diseñador de producción**: La apariencia de la película depende del diseñador de producción quien debe interpretar visualmente el guión para, de acuerdo con los requerimientos del director, proporcionarle detalles concretos de autenticidad

---

<sup>32</sup> En los países de habla inglesa es el *Key Grip*.

al proyecto a través del diseño del set, decorado, utilería y esquemas de colores y texturas, entre otras cosas.

- **Director de arte:** Su deber es colaborar con el diseñador de producción en el diseño y ejecución de los sets de la manera exacta en que son concebidos por aquel. Para lograrlo adecuadamente, el director de arte debe poseer un mínimo de conocimientos estéticos, de diseño y arquitectura.
- **Diseñadores de set:** Es el personal encargado de dibujar los planos de sets, utilería y miniaturas de modo que puedan ser fabricados por el departamento de construcción de set o el equipo de efectos especiales visuales, según sea el caso.
- **Decorador de set:** Es su responsabilidad seleccionar todos los elementos que conforman el set –muebles, pinturas, adornos, revistas, etc.– tomando en consideración las directrices establecidas por el diseñador de producción y director de arte.
- **Artistas de storyboard:** El *storyboard* es una representación gráfica de cada posición y movimiento de cámara en estilo tira cómica. Los artistas encargados de su elaboración trabajan en beneficio del director para ayudarlo a transmitir su visión de la película o de secuencias específicas a través del *storyboard*.
- **Ilustradores:** Producen dibujos detallados de vesturarios, sets, escenas, utilería, etc., en concordancia con las indicaciones del productor de diseño.
- **Equipo de efectos especiales visuales:** Se encarga de construir y operar las miniaturas y modelos concebidos por el productor de diseño.
- **Jardinero:** En los sets que requieran del empleo de plantas de cualquier tipo, es el responsable de seleccionarlas y mantenerlas.

#### II.2.1.1.2.3.1. Departamento de vestuario

El departamento de vestuario labora en función del departamento de arte, encargándose específicamente del diseño, confección, compra y almacenaje de la vestimenta que llevarán los actores en las diferentes escenas de la producción. Está conformado de la siguiente manera:

- **Diseñador de vestuario:** Siguiendo las indicaciones del director y diseñador de producción en cuanto al carácter estético del vestuario de cada personaje, el diseñador de vestuario procede a comprar, alquilar, diseñar y supervisar la confección de la vestimenta necesaria para la película.
- **Supervisor de vestuario:** Su responsabilidad es la de entregar y recibir la vestimenta correspondiente de cada actor, así como el almacenamiento y mantenimiento de todos los elementos que conforman el vestuario.

#### II.2.1.1.2.3.2. Departamento de maquillaje

Aunque funcionan como un grupo de trabajo independiente, el departamento de maquillaje sigue el lineamiento artístico definido por el departamento de arte. Su labor incluye la aplicación de maquillaje en rostro y cuerpo y la creación de peinados, bien sea para que los actores simplemente luzcan esplendorosos o para personificarlos, transformándolos en monstruos deformes, ancianos, muertos, etc.

- **Maquillador:** Además de planificar y aplicar el maquillaje de los actores, el maquillador supervisa el trabajo de los otros miembros del departamento de maquillaje.

- **Asistente de maquillaje:** Colabora con el maquillador en la aplicación y retoque del maquillaje.
- **Estilista:** Es el encargado de crear y mantener el peinado específico de cada actor, para lo que debe saber cortar, decolorar y aplicar tintes en el cabello. Igualmente, es el responsable de colocar pelucas y peluquines cuando sea necesario.
- **Maquillador corporal:** Siguiendo indicaciones del maquillador, aplica todo el maquillaje del cuello hacia abajo que requiera un actor para personificarlo.

#### II.2.1.1.2.3.3. Departamento de utilería

La utilería está conformada por artículos específicos incluidos en el guión, como puede ser una pistola, un celular o una fotografía. Además de depender del desglose del guión, el departamento de utilería funciona en relación a las indicaciones dictadas por el departamento de arte.

- **Maestro utilero:** Es quien selecciona, mantiene y almacena todos los elementos de utilería necesarios para la producción.
- **Fabricante de utilería:** Una vez que el director y productor de diseño conciben una utilería especial que debe ser fabricada, el fabricante de utilería se encarga de esta labor, asumiendo también su diseño y operación, en caso de que sea necesario.

#### **II.2.1.1.2.3.4. Departamento de construcción de set**

En ocasiones, las especificaciones de escenario contenidas en el guión, no pueden ser satisfechas con las locaciones o estudios disponibles, por lo que se hace necesario la fabricación de un set que se ajuste de manera precisa a los requerimientos descritos en el guión o establecidos por el director o diseñador de producción. El departamento de construcción de set responde al departamento que encabeza este último y está constituido de la siguiente manera:

- **Supervisor de construcción del set:** Es el maestro carpintero y encargado de supervisar la construcción de los diferentes sets de acuerdo con el diseño elaborado en el departamento de arte.
- **Carpinteros:** Siguiendo las órdenes del supervisor, deben elaborar, armar y mantener todas las piezas que conforman el set.
- **Artistas escénicos:** Utilizan la pintura para producir apariencias particulares en los elementos de producción, tales como puertas agrietadas y viejas o paredes corroídas y manchadas.
- **Empapelador, enyesador y soldador:** Contribuyen con los carpinteros en la elaboración y ensamblaje del set.

#### **II.2.1.1.2.4. Departamento de sonido**

El departamento de sonido, que también debe responderle a la unidad de dirección, se encarga de planificar la grabación de audio en locación y operar todos los implementos necesarios para lograrlo de la mejor manera posible. Está conformado por:

- **Ingeniero de sonido de producción:** Es su responsabilidad grabar y mezclar adecuadamente el sonido de producción captado a través de los micrófonos, con el fin de intentar reproducir un audio con calidad de teatro.
- **Operador de boom:** El “boom” es un micrófono omnidireccional de gran calidad, adjuntado a un extremo de un tubo o palo de modo que pueda ser colocado cerca de los actores sin entorpecer el tiro de cámara. El operador de boom, es el encargado de sostener este micrófono en todo momento, estando pendiente de no interferir con el plano del director ni con la iluminación del set. También le corresponde colocar todos y cada uno de los micrófonos solicitados para una determinada escena.
- **Encargado de cables:** Su función es la de conectar y estar atento a todos los cables relacionados con el sonido, durante la filmación.

#### **II.2.1.1.2.5. Unidad de efectos especiales y acrobacias**

Todos los efectos especiales y acrobacias mecánicas y pirotécnicas realizadas durante la fase de producción, deben ser canalizadas por esta unidad. En proyectos grandes, se contará con una unidad de efectos especiales y otra de acrobacias; de lo contrario, ambas categorías conformarán un único grupo de trabajo que, además de responderle a la unidad de dirección, contará con el siguiente personal:

- **Coordinador de efectos especiales:** Junto con su(s) asistente(s), tiene la responsabilidad de realizar cualquier efecto especial de producción –lluvia, viento, fuego, humo, disparos– de manera planificada y segura para el personal, elenco y equipo técnico.

- **Coordinador de acrobacias:** Al igual que el coordinador de efectos especiales, debe tratarse de un profesional que planifique, desarrolle y dirija la ejecución de cualquier acrobacia durante la producción. Mediante el desglose del guión, el coordinador de acrobacias determina cuáles son sus necesidades, contrata dobles y personal de seguridad, y alquila los equipos que le permitan llevar a cabo, de manera segura, las acrobacias contempladas en el guión.
- **Entrenador de animales:** Es su deber encargarse del mantenimiento, transporte y dirección de los animales que aparezcan en la película.

#### II.2.1.1.2.6. Unidad de edición

Contrario a lo que se piensa, el trabajo de edición suele comenzar prácticamente de manera paralela a la filmación. Sin embargo, para que esto sea posible, es necesario revelar el material filmado, visionarlo y seleccionar las tomas diariamente. De esta manera, el editor puede digitalizar la película y, de acuerdo con los lineamientos del director, comenzar a ensamblarla en un primer corte que luego será supervisado y modificado según se requiera. La unidad de edición está conformada por:

- **Editor:** Teniendo en consideración los parámetros establecidos por el director, el editor proyecta las tomas diarias, edita las primeras impresiones de trabajo digitalmente y las marca para que luego el cortador de negativo se apoye en esto para realizar su trabajo. El editor también puede encargarse de la edición de sonido, aunque por lo general esta labor suele ser relegada en un editor específico de las pistas de audio.

Posteriormente, cuando la producción haya culminado y comience la fase de post-producción, el editor trabajará conjuntamente con el director para darle

la forma final al material filmado, ensamblándolo de la manera en que este último sugiera.

- **Asistente de edición:** Su función es la de colaborar en la digitalización y anotación de las tomas seleccionadas para el corte de negativo, de modo que el trabajo del editor se enfoque en el visionado y edición de las impresiones de trabajo.
- **Editor de sonido:** Además de buscar los efectos de sonido y música que lleva la película, el editor de sonido debe sincronizar los diálogos, efectos y música con las imágenes, teniendo siempre en cuenta las indicaciones del director.
- **Diseñador de efectos ópticos:** Es el responsable de generar, por medio de una computadora, los títulos, créditos y gráficos que lleva la película.

#### II.2.1.1.1. Departamento de transporte

El departamento de transporte es responsable de movilizar al personal de producción, elenco y equipo técnico hacia las locaciones. Depende de la unidad de producción y está constituido de la siguiente manera:

- **Capitán de transporte:** Además de supervisar a los conductores y contribuir con la logística de transporte, debe asegurar y mantener los vehículos necesarios para llevar a cabo la producción (camiones, camionetas, motorhomes, carros, etc.).
- **Conductores:** Son los encargados de conducir los vehículos que transportan personal, elenco y materiales hacia las locaciones.

#### II.2.1.1.1.2. Departamento de publicidad

Aun cuando la estrategia publicitaria del proyecto no vaya a ponerse en práctica durante la producción, generalmente se suele contar con un pequeño departamento de publicidad desde el inicio de la filmación:

- **Publicista:** Se encargará de recabar la información de interés generada durante la producción que formará parte del kit de prensa de la película para los medios. De igual manera, será el representante del filme frente a aquellos, diseminando información promocional sobre el mismo por medio de entrevistas, anuncios publicitarios, etc.
- **Fotógrafo:** Su deber se limita a tomar fotografías de la realización para luego utilizarlas de manera promocional.

#### II.2.1.1.1.3. Servicios adicionales

Además de todas las unidades y departamentos mencionados, la producción requiere de servicios adicionales, entre los que se encuentran:

- **Servicio de catering:** Su función es la de preparar las comidas pautadas y atender las necesidades alimenticias del personal y elenco. Para lograrlo, el servicio de catering cuenta con una gran variedad de alimentos (platos fuertes, frutas, dulces, refrigerios, agua, jugos, refrescos, etc.), cocinas portátiles, mesas, sillas y mesoneros.
- **Servicio de enfermería:** La persona encargada del servicio de enfermería, debe tener un conocimiento básico de primeros auxilios que le permita atender cualquier accidente menor que ocurra en el set. Convenientemente, debe también

contar un botiquín contentivo de diversas medicinas e implementos de primera necesidad: analgésicos, antipiréticos, relajantes musculares, desinfectantes, algodón esterilizado, curitas, etc.

### II.2.1.2. Elenco

El elenco está conformado por el conjunto de artistas que interpretan a los diferentes personajes que aparecen en la película y se divide, en la mayoría de los casos, en tres categorías: Actores Principales, Actores Secundarios y Extras. Por medio de un casting o audición, el director de casting evalúa las habilidades de cada uno de ellos al momento de ejecutar una escena específica que involucra al papel por el cual están optando. Esto le permite, posteriormente, sugerirle al director aquellos actores que, de acuerdo a su criterio, se ajustan adecuadamente a los requerimientos de la historia.

El talento, como se mencionó anteriormente, suele dividirse en tres categorías explicadas brevemente a continuación:

- **Actores principales:** La historia se desenvuelve en torno a él o los actores principales: ellos la protagonizan y, por tanto, tienen la mayor cantidad de partes habladas. Por las exigencias e importancia de los papeles que interpretan, suele emplearse a actores profesionales o con experiencia para su interpretación.
- **Actores secundarios:** En esta categoría entran los actores encargados de ejecutar las partes no habladas más extensas. Su deber es complementar las realizaciones ejecutadas por los actores principales, en función de los cuales existen y trabajan.
- **Extras:** También conocidos como personal de “relleno” o “atmósfera”, su trabajo se limita a dar autenticidad a una escena: son los personajes que

caminan, hablan, atienden, compran, juegan, etc. mientras los actores principales y secundarios desarrollan sus acciones.

## **II.2.2. Recursos Técnicos: Facilidades, Equipos Tecnológicos y Material**

Los Recursos Técnicos se dividen de la siguiente manera: a) las Facilidades, donde se encuentran todos los suplidores de servicios técnicos necesarios para la realización del proyecto; b) los Equipos Tecnológicos, es decir, las herramientas a través de las cuales el personal de producción lleva a cabo sus labores; y c) el Material, que es el medio en el que se captura el trabajo ejecutado tanto por el personal técnico como por el elenco. A continuación se desarrollarán cada uno de ellos.

### **II.2.2.1. Facilidades**

- **Oficina de producción**

Es el centro de operaciones del equipo de producción. Debido a que es desde este lugar donde se coordinan todos los aspectos necesarios para realizar el proyecto, la oficina de producción debería estar equipada con teléfono, fax y computadora con conexión a Internet. También es el espacio físico donde se realizan todas las reuniones necesarias.

Es preferible, si se cuenta con el presupuesto adecuado, que la oficina de producción sea verdaderamente una “oficina”, ya que si bien las labores administrativas de la filmación pueden realizarse desde el hogar de alguno de los integrantes de la unidad de producción, esto podría resultar poco cómodo, práctico y profesional.

- **Escenarios naturales**

Son los escenarios existentes –no recreados ni fabricados– en los que se filman las diferentes escenas de la película y aunque generalmente son alquilados, también es posible conseguirlos totalmente gratis: la casa o apartamento de un familiar, la oficina del realizador o el negocio de algún amigo pueden servir como locaciones que no requieren mayor trabajo de adecuación para la película.

Al respecto, Iván Gittens (2006), Gerente de Producción de Bolívar Films, comenta que “(...) la mayoría de la gente realiza sus filmaciones en locaciones vivas, en la calle o casas y apartamentos (...) el estudio siempre da una sensación muy fría que se nota en cámara”. Además, en el caso de las producciones independientes, no se trata únicamente de la estética, sino de la reducción de costos.

- **Estudio**

El estudio es una gran sala, generalmente de ocho por 12 metros, donde se construyen los decorados de la película y tiene ciertas ventajas sobre la filmación en escenarios naturales: techos altos, paredes a prueba de sonido, fuentes de poder adecuadas para los equipos de filmación, estacionamiento propio, lugares seguros para guardar los equipos, etc. Sin embargo, también suele ser más costoso rodar en estudio, no sólo por el alquiler del espacio, sino por la necesidad de recrear en él los escenarios donde se desarrolla la acción.

En Venezuela el alquiler diario de un estudio cinematográfico, sin contar con otros implementos necesarios como luces o escenarios, asciende a 400 dólares diarios.

La decisión de filmar en estudio o escenarios naturales, depende en gran medida del presupuesto y se realiza teniendo en consideración las especificaciones del guión y la visión artística del director. Con estas dos variables en consideración, puede que sea

necesario que el departamento de arte construya el set de uno o varios escenarios en el estudio de filmación.

- **Casa productora o de alquiler de bienes y servicios**

Es un establecimiento comercial que ofrece los equipos (y en ocasiones el personal para operarlos) de cámara, sonido, iluminación y utilería. Adicionalmente, algunas casas productoras cuentan con el servicio de alquiler de estudio, procesado de laboratorio y edición de imagen y sonido.

- **Casa de post-producción**

Su principal función es la de editar las imágenes filmadas y sonidos grabados de acuerdo con las indicaciones del director, para lo que cuentan con costosos y sofisticados equipos de alta tecnología. Adicionalmente suelen ofrecer servicios de efectos especiales –ópticos y digitales– según se requiera.

- **Laboratorio**

El laboratorio posee los equipos y el personal necesario para procesar, revelar, cortar, imprimir y copiar el negativo filmado. Posiblemente el director de fotografía posea la información necesaria para seleccionar el laboratorio; de lo contrario, esto se hace teniendo en consideración los trabajos anteriores y la reputación del establecimiento. Con respecto a esto último, Jorge Jacko (2006), Director Técnico de Laboratorio y Efectos Visuales de Bolívar Films, comenta lo siguiente:

Yo diría que lo primero que debe buscar un realizador en el laboratorio, es confianza en dicha organización. Luego, buscar la relación calidad-precio (...) debe haber un equilibrio en el que el costo que se está pagando, tenga una respuesta de calidad óptima.

### **II.2.2.2. Equipos tecnológicos**

Los equipos tecnológicos necesarios para realizar una producción cinematográfica, incluyen todos o algunos de los siguientes elementos, según sea el caso: paquete de cámara, paquete de iluminación y máquina y paquete de sonido.

Generalmente, las casas productoras o de alquiler de equipos poseen planes de trabajo que permiten emplear casi todos los equipos por más días de los que son rentados. Gittens (2006) y Pedro Muñoz (2006), Gerente de Operaciones de Cine Materiales, señalan que el estándar del mercado se rige por el cobro de tres de cada seis días de alquiler al cliente. Esto reduce los costos y beneficia al realizador independiente, ya que en un supuesto de 24 días de rodaje, únicamente cancelará únicamente 12.

A continuación se procederá a desarrollar cada uno de los equipos necesarios para llevar a cabo un largometraje, así como sus respectivos componentes:

#### **II.2.2.2.1. Paquete de cámara**

Generalmente, la cámara es alquilada siguiendo las especificaciones del director y el director de fotografía como parte de un paquete de cámara en el que se incluyen todos los implementos necesarios para que ésta funcione apropiadamente y cuyo precio varía de acuerdo a las especificaciones del equipo y la cantidad de artículos incluidos en el mismo. Gittens (2006) y Muñoz (2006) establecen el rango de alquiler del paquete de cámara entre 1.900 y 3.700 dólares, aproximadamente, por cada semana de trabajo.

A estos costos debe sumársele la tarifa del representante de la casa de alquiler o productora –sin los cuales los equipos no pueden rentarse– que se ubica en 420 dólares semanales.

De acuerdo con Muñoz (2006), el paquete de cámara típico suele incluir, además de la cámara, “(...) cinco lentes básicos, dos o tres magazines, un rack de video assist, baterías, un set de trípode y los filtros básicos”. A continuación se procederá a exponer, de manera detallada, cada uno de estos implementos:

- **Cámara**

Las marcas más comunes son Panavision, Arriflex y Moviecam y aunque es posible también encontrar otras marcas menos costosas y conocidas como Eclari, Bolex y Mitchell, en Venezuela se emplea con mayor frecuencia la Arriflex. Al momento de adquirir la cámara, el director de fotografía debe probarla para detectar cualquier problema como escapes de luz, rayones en los lentes principales o distorsiones producidas por la mala sincronización del disparador.

- **Lentes**

Son los ojos de la cámara y su selección depende de las exigencias del proyecto que será filmado. Los requerimientos mínimos incluyen un grupo de lentes primarios con foco arreglado, zooms de alta calidad y grandes angulares de diferente distancia focal.

- **Filtros**

Como su nombre lo indica, filtran la cantidad de luz captada por el lente de la cámara, donde son ajustados. Al igual que en el caso anterior, se seleccionan de acuerdo a las necesidades estéticas de la filmación. Entre los más comunes se encuentran los filtros de compensación de color, los de balance de color, los de densidad neutra y los de efectos.

- **Magazines**

El magazine es una estructura removible en la cual se coloca la película para cargarla en la cámara. Como mínimo, se sugiere alquilar dos magazines para cada velocidad de película utilizada, de modo que uno pueda ser cargado mientras el otro es empleado en la filmación.

- **Video assist**

Es una pieza de equipo que cuando es adjuntada al sistema de reflejo de la cámara, permite observar en un monitor lo que capta el lente. Generalmente suele acompañarse con un VHS para grabar las tomas que son filmadas con el objetivo de revisarlas inmediatamente en caso de que existan dudas sobre la perfección de la toma realizada. Igualmente, el *video assist* permite que el director, director de fotografía y primer asistente de dirección evalúen los planos más complejos al momento de filmarlos.

- **Steadicam**

Al igual que en el caso anterior, se trata de un equipo adicional –conformado por un conjunto de resortes, contra pesos y absorbedores de golpes– que es adjuntado a la cámara para permitir una mayor movilidad al momento de operarla. Con el *steadicam*, el operador de steadicam puede caminar, correr, subir o bajar escaleras y, en definitiva, realizar cualquier otro movimiento brusco que normalmente desestabilizaría el encuadre, sin que esto suceda.

- **Segunda cámara**

Suele tratarse de una adición exclusiva para presupuestos grandes, pero en caso de que el proyecto así lo requiera, es posible conseguir las a un bajo costo con

especificaciones especiales. Una cámara “wild” –que no permite sincronizar el audio de producción– o una “blimped” –que son bastante ruidosas y de igual manera interfieren con el audio de producción– son incluidas en el paquete de cámara para emplearlas en tomas secundarias donde el audio no sea un factor determinante.

- **Productos de limpieza y mantenimiento**

Junto con lo anterior, es necesario contar con aire enlatado, cinta de cámara y químicos y trapos especiales de limpieza para mantener al equipo funcionando en óptimas condiciones.

#### **II.2.2.2.2. Paquete de iluminación y máquina**

Este paquete incluye todos los tipos de luces, filtros, gelatinas de colores, reflectores, cables, cajas, dollies, grúas, plataformas y demás implementos necesarios para lograr la estética visual requerida por el director y el director de fotografía. Este último se encargará de seleccionar los artículos que debe contener el paquete de iluminación y máquina, siempre en consonancia con la estética visual que el director ha planificado para la película.

Gittens (2006) y Muñoz (2006) explican que, si bien los requerimientos específicos en cuanto a iluminación y máquina de cada proyecto varían, el costo en luces puede abarcar, con los implementos mínimos necesarios, 725 dólares por semana. Al igual que en el caso del paquete de cámara, los equipos son alquilados con un electricista en representación de la casa de alquiler, cuyos honorarios alcanzan los 420 dólares semanales.

El paquete de iluminación y máquina usualmente está conformado por el siguiente equipo:

- **Luces**

El tipo de luces varía dependiendo del lugar donde se realice el rodaje. Si se lleva a cabo en un estudio, las luces se dividen en luz directa (también conocida como *spot light*) y luz difusa (*flood light*). En caso de que se filme en campo o locación, se emplearán luces portátiles de operación manual.

- **Difusores**

También conocidos como *babynets* o pantallas, son implementos que, una vez colocados frente a la luz, logran disminuir su intensidad. Por lo general, se emplean banderas, rejillas y sombrillas para difuminar la iluminación.

- **Gelatinas**

Son hojas de plástico resistentes a altas temperaturas y que se ajustan a los marcos de las luces para modificar la temperatura de color, aproximándola o alejándola de los 5600 grados kelvin, que, además de ser la temperatura de color producida por el sol al medio día, es la medida de referencia para cine y televisión.

De acuerdo con Muñoz (2006), un rollo de gelatina de siete metros de largo, puede costar 100 dólares.

- **Reflectores**

Producen luz difusa y se emplean para iluminar sombras densas o disminuir y dispersar la intensidad de luz. Usualmente se emplean animes, cartones blancos o pizarras forradas con papel aluminio para refractar y darle uniformidad a la luz.

- **Dolly**

Es una plataforma con cuatro ruedas movibles sobre la cual se coloca la cámara para moverla, sobre rieles, hacia delante, atrás, izquierda o derecha, con suavidad, comodidad y sin perder el encuadre. Se utiliza con fines estéticos. Sobre este punto, Muñoz (2006) explica que “(...) las necesidades de dolly dependen del largometraje” y aunque pueden armarse pistas bastante largas, “(...) suelen alquilarse con dos rieles básicos, es decir, seis metros [de extensión]”. Por día de trabajo, este tipo de dolly puede costar 180 dólares.

- **Grúa**

Se trata de una estructura a la cual se le adjunta la cámara para realizar planos en movimientos ascendentes y descendientes o, simplemente, para tener un plano elevado de la escena (las grúas móviles pueden subir hasta 10 metros). Aunque sus nombres generalmente se derivan de dioses griegos, según Muñoz (2006), las de uso frecuente en el país, son la Super Panther, Cine Jib, Jimmy Jib o Mini Jib .

Al igual que en el caso anterior, las grúas se alquilan por día, ya que es poco probable que se empleen con frecuencia en el rodaje. El alquiler diario de éstas, alcanza los 325 dólares. Igualmente, es necesario contar con los honorarios del operador de grúa, que en este caso ascienden a 100 dólares por llamado.

- **Camión**

Generalmente se trata de una camioneta de motor 350 con una cava en la cual se guardan todas las herramientas de trabajo mencionadas en este punto.

- **Planta**

Dependiendo de las fuentes de poder disponibles en las locaciones, puede que sea necesario, a fin de evitar que se dañe el sistema eléctrico del lugar, alquilar una planta o generador que produzca la energía eléctrica requerida. El jefe de electricidad será el encargado de evaluar las condiciones eléctricas de las locaciones y determinar si debe o no incluirse un generador en la filmación.

En caso de que se requiera un generador de poder eléctrico, el costo es de 280 dólares diarios, a los que se les suman 100 dólares adicionales por concepto de honorarios del operador de planta.

#### **II.2.2.2.3. Paquete de sonido**

Aunque las casas de alquiler de equipos prestan el servicio, Andersen (2006) indica que los sonidistas suelen poseer sus propios equipos que incluirán, como paquete de sonido y diferenciado de sus honorarios, en el presupuesto de su departamento. El costo del paquete de sonido, incluyendo los honorarios del ingeniero de audio, oscila entre 1.115 y 1.670 dólares semanales y está conformado por los siguientes artículos:

- **Grabador**

Como su nombre lo indica, es una máquina para grabar el sonido de producción y se encuentra en dos formatos: uno análogo de cinta Nagra de 1/4 de pulgada, prácticamente en desuso, y otro digital conocido como DAT (Digital Audio Track).

- **Ecualizador o mezcladora**

Es el implemento técnico que le permite al sonidista revisar, regular y mezclar los niveles de audio captados por cada uno de los micrófonos empleados durante el rodaje.

- **Micrófonos**

Su selección depende principalmente de los requerimientos del proyecto, aunque el sonidista debe tener una variedad de micrófonos que se ajusten a todo tipo de situaciones –omnidireccionales, unidireccionales, lavalier, etc.– con la finalidad de cubrir cualquier necesidad que pueda presentarse durante la filmación.

Gittens (2006), señala que actualmente se está estandarizando el uso de micrófonos lavalier para registrar el audio en los largometrajes. “De hecho, el boom lo dejan en el techo de referencia, únicamente para capturar el ambiente”.

- **Elementos adicionales**

Además, el paquete de sonido contiene audífonos inalámbricos que permiten evaluar el audio que está siendo recibido por los micrófonos, así como cables, conectores y baterías para operar todos los equipos de su departamento.

### **II.2.2.3. Material**

El material necesario para realizar una producción cinematográfica va más allá de la película fotosensible y llega a abarcar otros rubros como la cinta de audio y la de video. A continuación se ofrece una breve reseña de las características de cada una de ellas.

### II.2.2.3.1. Película

La película de celuloide fotosensible es fabricada por cuatro grandes compañías: Kodak –la más empleada en el país–, Fuji, Ilford y Agfa; puede ser en color o blanco y negro y de diferente milimetraje, siendo 16mm, Super 16mm, 35mm y Super 35mm los formatos más comunes.

La decisión de filmar en blanco y negro o en color no afecta de manera significativa el presupuesto, pero el procesado e impresión de película en blanco y negro es más económico que en color. Otra ventaja de utilizar película monocromática es que la iluminación se monta con mayor velocidad y algunas fallas menores –de maquillaje, escenografía, diseño– pueden disimularse fácilmente. Por otro lado, los largometrajes de ficción en blanco y negro suelen ser menos comerciales con respecto a su contraparte. En consecuencia, la decisión de emplear película en blanco y negro o en color debe superar el aspecto económico y ser tomada teniendo en consideración las cualidades estéticas de cada opción.

En cuanto a los diferentes milimetrajes, los proyectos se filman generalmente en 16 o 35 milímetros, dependiendo de la cantidad de dinero disponible. Bernstein (1997:23) explica que “Treinta y cinco milímetros es el formato tradicional para la realización de largometrajes, y la mayoría de estos se producen en la actualidad en dicho formato.”

Las películas más empleadas en 35 milímetros, la Kodak #5298 y la Fuji #8570, cuestan, en Estados Unidos, 0.4732 y 0.4495 dólares por pie respectivamente; mientras que las más comunes en 16 milímetros, la Kodak #7298 la Fuji #8670, se ubican en los 110 dólares por lata de 1000 pies.

Según Muñoz (2006), la película de 35 milímetros más utilizada en Venezuela, es la Kodak #5298, que alcanza un precio de 400 dólares la lata contentiva de 400 pies,

mientras que la misma cantidad de cinta Kodak #7298 de 16 milímetros, se cotiza en 210 dólares.

En el aspecto económico, la diferencia entre ambos formatos es que la película de 35 milímetros cuesta cuatro veces más por minuto que la de 16 milímetros; el precio del paquete de cámara se duplica en 35 milímetros; y los costos de laboratorio se triplican. Por tanto, realizar la filmación en 16 milímetros resulta más económico.

Sin embargo, para que una película sea proyectada en un cine, debe encontrarse en formato 35 milímetros: primero porque las salas no cuentan con proyectores de 16 milímetros y, segundo, porque este último formato –al ser cuatro veces más pequeño que el de 35 milímetros– es de menor calidad. En todo caso, el largometraje podría rodarse en 16 milímetros –o Super 16 milímetros– y luego ser sometido a un proceso de “agrandamiento” a 35 milímetros, conocido como “blow-up”<sup>33</sup>.

El director de fotografía es el encargado de seleccionar la marca, modelo y cantidad de película necesaria. No obstante, para determinar con exactitud la cantidad de material fotosensible que una determinada producción requiere –con el fin de incluir el gasto dentro del presupuesto– lo primero que se debe hacer es calcular el tiempo de filmación total estimado. Para ello, se contabilizan las páginas del guión, asumiendo una correlación de un minuto por página. Seguidamente se multiplica la cifra obtenida por 90, en caso de rodar en 35 milímetros, o por 36, cuando se emplea Super 16 o 16 milímetros<sup>34</sup>. Por último, se multiplica este nuevo resultado por el radio de filmación proyectado –número de veces que puede rodarse cada plano– obteniendo así un aproximado de la cantidad de película necesaria.

---

<sup>33</sup> Se trata de un procedimiento costoso –en laboratorios estadounidenses o europeos, puede costar 40 mil dólares por una película de 8.100 pies o 90 minutos, mientras que en el país, la suma asciende a 10 mil 125 dólares, aproximadamente– y que generalmente queda a cargo del distribuidor cuando adquiere una película filmada en 16mm que desea estrenar en cines.

<sup>34</sup> La multiplicación por 90 en 35mm o 36 en Super 16 o 16mm, equivale al número de pies por minuto de cada milimetraje.

## Marco Teórico

Pero, para calcular con mayor exactitud la cantidad de material, es necesario tomar en consideración otra variable: la velocidad de cámara, que es el tiempo que tarda la película en pasar a través de la cámara. La velocidad normal es de 24 cuadros por segundo (cps), aunque puede variar de 6 cps a 360 cps, dependiendo de si se quiere realizar una toma que luego, al momento de ser proyectada, se observe más rápida o lenta de lo que normalmente debería verse. Naturalmente, la cantidad de película necesaria para filmar un minuto en 24 cps no es la misma que se requiere para rodar el mismo minuto en 16 o 32 cps.

A continuación se presenta una tabla con las cuatro velocidades de cámara más comunes en relación con diferentes pietajes de película en 35 y 16 milímetros y la cantidad de tiempo que tarda la película en recorrer el sistema interno de la cámara en cada caso particular.

Velocidad de Cámara/ Pietaje 35 y 16mm

| <b>Película</b> | <b>Pies</b> | <b>16 cps</b> | <b>24 cps</b> | <b>32 cps</b> | <b>64 cps</b> |
|-----------------|-------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| <b>35mm</b>     | 100         | 1:40          | 1:07          | :50           | :27           |
|                 | 500         | 8:20          | 5:33          | 4:10          | 2:05          |
|                 | 1000        | 16:40         | 11:07         | 8:20          | 4:10          |
| <b>16mm</b>     | 100         | 4:10          | 2:47          | 2:05          | 1:02          |
|                 | 500         | 20:50         | 13:53         | 10:25         | 5:13          |
|                 | 1000        | 41:40         | 27:47         | 20:50         | 10:26         |

Fuente: Simon y Weise (2001:439)

Una vez realizados todos los cálculos necesarios, la película puede adquirirse de diversas maneras, algunas más costosas que otras. Por ejemplo, en Estados Unidos existe la posibilidad de negociar con una productora o particular latas previamente compradas que no hayan sido abiertas, re-enlatadas que fueron abiertas y montadas en el magazine de la cámara pero que no han sido expuestas o las denominadas “cortos finales”, que

corresponden a los segmentos finales no expuestos de rollos expuestos. En este caso se deberán incluir los costos de envío que puedan generarse.

Si bien lo anterior podría reducir hasta 50 por ciento los gastos de película, es recomendable comprar el material directamente al mayorista internacional y solicitar que lo envíe por correo especializado. En Estados Unidos se encuentra la Eastman Kodak (distribuidor de Kodak), la Studio Film & Tape (distribuidor de Fuji) y la Steadi Systems (que trabaja con todas las marcas). Esta opción ofrece un descuento menor – hasta 20 por ciento– pero garantiza la calidad de la película adquirida a través de ellos.

En Venezuela, Cine Materiales C.A., es el representante oficial de película fotosensible de la Eastman Kodak.

#### **II.2.2.3.2. Cinta de audio**

Representan un pequeño gasto –usualmente menos de la décima parte del presupuesto total de la película– pero es importante seleccionar marcas de calidad. Si el sonido de producción se grabará con un equipo análogo, la cinta Nagra de 1/4 de pulgada es el estándar. En caso de que se trate de una grabadora digital de formato DAT, Maxell, TDK y Ampex suelen ser las marcas más comunes.

De cualquier forma, el encargado de seleccionar el tipo, marca, modelo y cantidad de cinta será el sonidista y es éste quien corre con los gastos que este rubro pudiera generar. De hecho, al momento de realizar el presupuesto correspondiente a su departamento, él incluirá todos los datos sobre las especificidades mencionadas.

### II.2.2.3.3. Cinta de video

Todo largometraje de ficción necesita cintas de video para grabar las locaciones durante el *scouting* o búsqueda de locaciones, así como las ejecuciones de los posibles actores durante el proceso de casting. En ambos casos, cualquier formato que se pueda reproducir sin mayor inconveniente –es decir, que no esté obsoleto o que, si lo está, se posea el medio adecuado para mostrar el material grabado– sirve. No obstante, si por alguna razón se necesita alguno que ofrezca una calidad de grabación óptima, pueden comprarse cintas de BetaSP, DigiBeta, DVCPro o High Definition; de lo contrario, la opción se ubica entre los formatos semi-profesionales tipo DVCAM, DVC y Mini-DV.

Es importante tener en consideración que, al igual como sucede con la película, los costos de las cintas de video varían ligeramente dependiendo de la marca y cantidad. A modo de referencia, se incluyen los precios promedio en dólares de los formatos más comunes mencionados:

| Formato     | Dur. | Costo | Dur. | Costo | Dur. | Costo |
|-------------|------|-------|------|-------|------|-------|
| BetaSP      | 20m  | 22,50 | 30m  | 25    | 60m  | 33,50 |
| DigiBeta    | 22m  | 28,95 | 32m  | 30,15 | 64m  | 42,75 |
| DVCPro      | —    | —     | 33m  | 13,50 | 66m  | 24,50 |
| HD          | —    | —     | 40m  | 91,64 | 64m  | 126,8 |
| DVCAM       | —    | —     | 32m  | 13,95 | 64m  | 26,25 |
| DVC/ MiniDV | —    | —     | 30m  | 9,95  | 60m  | 10,95 |

## II.3. PROCESO DE REALIZACIÓN DE UNA PELÍCULA INDEPENDIENTE

La realización de una película independiente está conformada por tres etapas fácilmente diferenciables y que evidencian el grado de desarrollo del proyecto desde su

inicio hasta su completación: Pre-producción, Producción y Post-producción. A su vez, cada una de ellas, conlleva una serie de procedimientos necesarios para la conclusión del objetivo propuesto que no se limita únicamente a la filmación del largometraje de ficción, sino que además incluye (idealmente, al menos) su promoción, distribución y exhibición.

Sin embargo, los puntos que abarca cada etapa no están absolutamente claros. Algunos autores como Simon y Weise (2001) y Romero (1995), se inclinan por un esquema en el cual la pre-producción comienza con la idea que genera el guión y finaliza con la distribución y exhibición en la post-producción; mientras que otros como Merrit (1998), Goodell (1998) o Bernstein (1997) establecen el inicio de la pre-producción con la elaboración del plan de rodaje y presupuesto y culminan la post-producción con la primera impresión final de la película, desarrollando la distribución y exhibición como apartes de la post-producción.

La presente investigación se orienta con el postulado de estos últimos autores, partiendo del supuesto de que es necesario contar con un guión literario –o al menos una idea definida de la historia– antes de avanzar hacia la pre-producción. De igual manera, se considerará que la post-producción finaliza con la impresión de la primera copia final. Este modo organizativo de trabajo permitirá facilitar el comprendimiento de cada una de las fases de la producción.

### **II.3.1. Definiendo la idea**

La aproximación convencional para realizar una película comienza con una historia que puede estar sustentada exclusivamente en la imaginación del escritor o en un

material previamente publicado<sup>35</sup>, como una obra de teatro, libro, artículo de prensa, programa televisivo, etc.

De acuerdo con Lamet, Ródenas y Gallegos (1968:17) la idea es el elemento más importante del proceso creativo por ser la que proporciona unidad, interés, profundidad y originalidad a la película. Una idea poco elaborada que no posea cada una de estas características, se delatará a sí misma frente a los ojos de los espectadores en las salas de cine. Y en ese momento, cuando la película está completamente lista, será imposible regresar e intentar arreglar lo que en un comienzo no se hizo adecuadamente.

Luego de que la idea es desarrollada de manera metódica y detallada, se transforma en la piedra angular de la producción: el guión literario. A partir de éste, se procede a elaborar el presupuesto y plan de rodaje, determinar y contratar al personal técnico y elenco, adquirir el equipo tecnológico, material y facilidades y establecer las directrices a seguir durante las diferentes etapas de realización de la película.

Pero, antes de que todo esto ocurra, en ese primer momento en el que el filme no es más que una idea dando vueltas en la cabeza de alguien, es necesario definir el concepto de la historia. De acuerdo con Goodell (1998:59) lo primero que el escritor debe preguntarse es si la película en la que devendrá la idea será mercadeable: “Responde la pregunta difícil: ¿Quién pagará por ver mi película y por qué? Recuerda que si no puedes descifrar la manera para vender tu película, existe una gran probabilidad de que nadie más lo haga<sup>36</sup>.”

---

<sup>35</sup> En este caso, habrá que contactar al poseedor de los derechos de autor de la obra en cuestión, solicitar su permiso para adaptarla al cine por medio de un guión y, probablemente, pagarle por ello. Simon y Weise (2001:79) comentan que: “Lo mismo sucede si estás contando la historia de vida de alguien, al menos de que estés compilando material de fuentes del dominio público como transcripciones de juicios o historias de periódicos, e incluso en estos casos, debes tener cuidado de no cometer difamación de personaje.”

<sup>36</sup> En el original: “Who will pay to see my film and why? Remember that if ypu can’t figure out how to sell your film, there is a high probability that no one else will, either”.

Por su parte, Marnier (1972:11) añade lo siguiente con respecto a lo anterior, de especial interés cuando se intenta realizar una producción independiente: “Si el director trabaja para él mismo como un cineasta privado entonces, a menos que esté dispuesto a perder una vasta suma en material y equipo, tendrá que encontrar su propio mercado para su propio producto”, es decir, para su película.

Esto, de acuerdo con Berwanger (1995:143-44), se logra mediante la investigación exhaustiva del tema que se planea desarrollar, contemplando todos los datos de importancia que permitan determinar el área en la que se sitúa la materia de la producción. Es necesario revisar la literatura, material de archivo y experiencias de proyectos similares a fin de crear un expediente de investigación que proporcione las respuestas a diversas interrogantes que surgirán durante la escritura del guión literario.

Toda esta documentación previa no impide, como indica Shoob en cita de Stubbs y Rodríguez (2000:10), que se presente durante la escritura el temor acerca de que el resultado final no consiga despertar interés en el público. Sin embargo, este sentimiento –que puede servir un doble propósito de tormento y estímulo durante el proceso creativo– logra ser matizado una vez que se ha determinado la audiencia a la que se espera llegar con la producción. Sin recursos para contratar actores de nombre o tener efectos especiales en la película, todo se reduce a la historia:

De igual manera, observarás en estos [cineastas] amateurs que hacer una muy buena película no requiere de estrellas de renombre frente al lente ni artistas ganadores de premios detrás de él. Tampoco necesitas tener los mejores equipos, facilidades, locaciones, vestuarios o cualquier otra cosa material. Luego de estudiar sus películas, te darás cuenta de que las cualidades compartidas por las mejores de ellas son una excelente historia y una visión original de dirección. Y una historia y visión –los dos factores más importantes en tu éxito como cineasta– no tienen que costarte ni un solo centavo<sup>37</sup> (Merrit, 1998:xv)

---

<sup>37</sup> En el original: “Likewise, you’ll see in these indies that making a very good motion picture does not require big name stars in front of the lens or award-winning artists behind it. Nor do you have to have the best equipment or facilities or locations or costumes or any other material things. After studying these movies, you’ll realize that the qualities shared by the best of them are a great story and an original

Sin embargo, es necesario que la historia y visión a partir de los cuales se crea el guión siga una estructura de trabajo que permita asegurar la contraparte del aspecto creativo: la técnica.

### II.3.1.1. Desarrollando el guión literario

(...) el guión es básico, es la base. Sin embargo, no lo es todo: puedes hacer una buena película con un buen guión, puedes hacer una mala película con un buen guión, pero es muy difícil hacer una buena película con un mal guión. (Bellame, 2006)

Una vez que las interrogantes de quién y por qué pagará por ver la película hayan sido respondidas, es decir, cuando se haya logrado determinar el espacio en el mercado fílmico que ocupará la producción, el escritor debe enfocarse en la realización del guión literario que, según Castro (2000:63), “Contiene de manera absolutamente clara, específica y concreta, todo lo que sucede a lo largo de la historia.”

Si bien como afirma Arias-Nath (2006) “El guión es la semilla de toda producción, sea independiente o de estudio”, Bernstein (1997:333) explica que “(...) el guión puede adoptar muchas formas. Podría ser un simple boceto o sinopsis, o un *tratamiento*, una descripción del filme propuesto como si se le acabara de ver”. A fin de desarrollar el guión literario, el escritor debe dedicarse a la descripción de los lugares donde sucede la acción; el análisis de los personajes indicando sus reacciones, modos de hablar, actuar y pensar; y la inclusión de los diálogos con los cuales se relacionan los personajes (Lamet, Ródenas y Gallego, 1968:20). Cada uno de estos tres puntos se expondrá, de manera detallada, más adelante.

---

directional vision. And a story and a vision –the two most important factors in your filmmaking success– don’t have to cost you a single dime”.

Para Chion (2000:77), el proceso creativo del guión puede compararse con una partida de damas que se juega con fichas negras y blancas, aunque “(...) en un guión se juega con los personajes, lugares, desarrollo temporal, diálogos, etc.”, es decir, con los elementos que lo conforman, algunos de los cuales han sido mencionados en el párrafo anterior. Dependiendo de la habilidad que posea el escritor para “realizar las jugadas”, el resultado final puede ser un guión pobre, colmado de deficiencias que harán de la película un fracaso incluso antes de que comience el rodaje o un guión lleno de fortalezas que se convertirá en el alma de la cinta desde sus inicios.

Farmer, en cita de Stubbs y Rodríguez (2000:44), hace referencia a la importancia de las palabras al momento de escribir el guión, prestando especial atención al sentido y unidad que cada una de ellas proporcionan a la historia. Pero, el guión no son únicamente palabras: se trata de un relato que debe ser representado frente a las cámaras. Como se mencionó anteriormente, sobre el guión se apoyan todos los elementos de la producción: el financiamiento, la selección de personal y equipos, la actuación y locaciones, el estilo cinematográfico, la audiencia... en tres palabras: la película entera. Goodell (1998:77) afirma que:

El guión es la base de una película y es mejor que sea bueno o todo lo demás se derrumbará a su alrededor. La razón por la cual la mayoría de los cineastas independientes que están empezando fallan, es porque ellos tienen poca o ninguna experiencia juzgando la calidad de un guión y frecuentemente no tienen un productor experimentado que pueda ofrecer una evaluación objetiva y meditada. Irónicamente, el guión es también la única área significativa en la cual los cineastas independientes pueden tener una ventaja significativa sobre sus contrapartes en los estudios<sup>38</sup>.

---

<sup>38</sup> En el original: “The screenplay is the foundation of a picture, and it had better be good, or everything else will crumble around it. The reason most beginning independent filmmakers fail is because they have little or no experience judging the quality of a screenplay and often have no seasoned producer who can offer an objective and thoughtful evaluation. Ironically, the screenplay is also the one significant area in which independent filmmakers can have a significant edge over their counterparts at the studios.”

No obstante, como señala Merrit (1998:3), hacer un buen guión es más que desarrollar una buena idea, es tener una trama fuerte, personajes extraordinarios y diálogos ricos que, al fin y al cabo, son los elementos más importantes de la historia.

En el caso venezolano, llevar a cabo la escritura de un buen guión, implica también un aspecto determinante: el económico. Al respecto, Bellame (2006) explica que:

(...) el realizador debe sentarse a escribir el guión teniendo en consideración la factibilidad de la historia, de acuerdo al enfoque. No se puede plantear desde un principio historias que no puedan funcionar luego de acuerdo al presupuesto y a la plataforma de producción. La historia puede funcionar mejor si el guionista tiene en cuenta para qué industria o condiciones de producción está escribiendo.

Sumado a lo anterior, al momento de escribir el guión, la imaginación puede ser de gran utilidad, pero necesita de una técnica que la discipline y oriente hacia la creación de un producto final de calidad. La técnica para la elaboración de los componentes de un guión cinematográfico se expone en los siguientes puntos, empleando para ello las obras de Merrit (1998) y Hilliard (2000), a menos que se especifique lo contrario.

#### **II.3.1.1.2. Creando los personajes**

Chion (2000: 95-96) afirma que los personajes son el fundamento de la obra. Por ello, lo que frecuentemente se recuerda de las películas no son los conflictos o las maquinaciones de la trama, sino los personajes interesantes que protagonizaron la historia. Pero, la creación de los personajes es un proceso meticuloso en el que no puede dejarse nada al azar: el riesgo de producir personajes artificiales, simplistas, imprevisibles o poco diferenciados entre sí, se encuentra siempre amenazando con afectar el conjunto del producto final.

Antes de comenzar a escribir el guión, durante el proceso de preparación, el escritor debe desarrollar, de manera completa y separada, cada uno de los personajes que participan en la historia. Durante este proceso, conocido como “exposición”, se establece el marco referencial de los personajes y las distintas situaciones en las que estos podrían verse involucrados.

No obstante, esta no es la única manera de comenzar la escritura del guión. En ocasiones, algunos escritores desarrollan primero una trama detallada y luego intentan adecuar los personajes a ésta<sup>39</sup>. No obstante, las consecuencias de este método suelen traducirse en un efecto negativo porque no se logra una elaboración completa de los personajes que, además de aparentar artificialidad, pueden generar confusión en el espectador.

De acuerdo con Maza y Cervantes (1997:28) antes que nada debe crearse el personaje principal, quien ejecuta las acciones más importantes de la historia, para luego seguir con los secundarios protagónicos, antagónicos e incidentales. A diferencia de estos últimos, los dos primeros tienen una participación importante dentro de la historia, aunque actúan de maneras opuestas: los protagónicos contribuyen con las acciones del personaje principal y los antagónicos las obstaculizan.

Para entender a cada personaje y definir su historia, fortalezas, debilidades, gustos y apariencia física, entre otras cosas, hay que estudiarlos individual y detenidamente. De este modo, será posible producir un marco referencial que identifique fácilmente a cada uno de ellos y donde, principalmente, se establezcan sus deseos y objetivos: pauta a partir de la cual, podrán definirse sus conflictos, acciones y diálogos.

---

<sup>39</sup> Como ejemplo puede citarse la experiencia de *Speed II: Cruise Control* que, de acuerdo con Goodell (1998:77) no sustentó su guión en “(...) personajes atractivos o una trama intrigante; nació de un sueño que el director Jan De Bont tuvo en el cual un crucero fuera de control se estrellaba con una villa caribeña. Todo el guión fue escrito para acomodar esa acrobacia de cinco minutos, a razón de \$83.000 por segundo, la acrobacia más costosa de toda la historia del cine.”

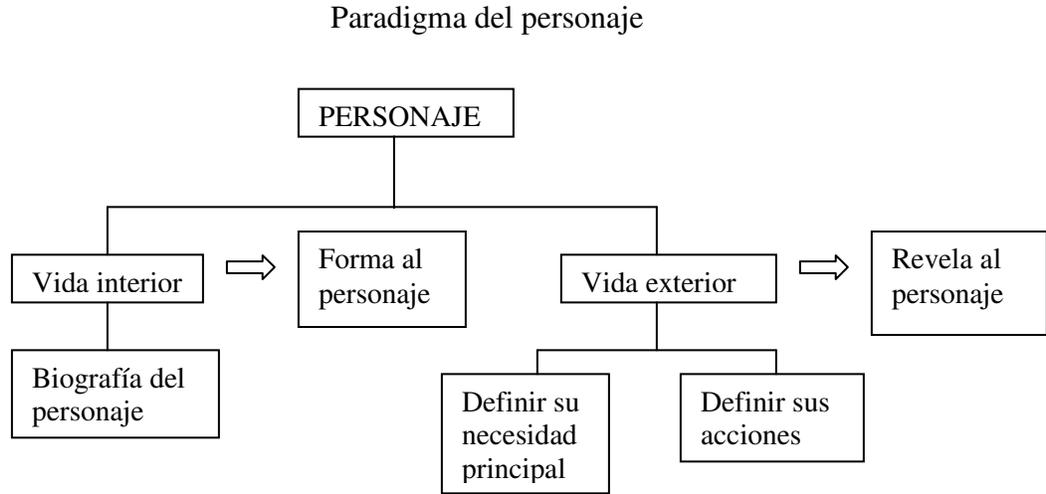
Lo anterior puede lograrse, según Maza y Cervantes (1997:88-93) siguiendo un sencillo esquema elaborativo que comienza con la creación del protagonista y continúa de igual manera en cada uno de los otros personajes:

1. Determinación del personaje, donde se establecen sus características personales: sexo, edad, profesión, clase socioeconómica, carácter, etc.
2. Investigación sobre el personaje, por medio de la cual se le contextualiza, conociendo su cultura, valores, actitudes, vocabulario, espacio geográfico donde habita, etc.
3. Definición del carácter del personaje, que permite crear los rasgos generales de su personalidad, sus consistencias, paradojas, emociones, actitudes y demás elementos que proporcionan unicidad al personaje.
4. Creación del contexto biográfico, incluyendo aquí información fisiológica, sociológica y psicológica, de manera consistente, sobre el personaje.
5. Comprensión profunda del carácter del personaje, obtenida a través del análisis de elementos biográficos, inconscientes y anormales.
6. Creación de las relaciones entre el personaje y otros personajes, utilizando las cuatro modalidades de interacción posibles: a) personajes que tienen algo en común que los mantiene unidos, b) personajes con un conflicto que puede separarlos; c) personajes de alto contraste, cuyas personalidades son opuestas y d) personajes que pueden transformarse mutuamente.

Luego de desarrollar detalladamente los puntos reseñados, el guionista debe proceder a realizar un resumen de las características de cada personaje principal para

determinar sus motivaciones en cada escena y establecer el modo de actuar y hablar propio de cada uno de ellos frente a cualquier situación planteada.

A continuación se ofrece un sencillo organigrama para facilitar la comprensión de lo anteriormente expuesto:



Fuente: Maza y Cervantes (1997:30)

De lo anterior se puede concluir que los conflictos que los personajes deben enfrentar a lo largo de la historia, permiten revelar su verdadera naturaleza. De este choque de fuerzas opuestas, surge el protagonista y su contraparte, el antagonista. Este último no tiene por qué ser otro individuo: podría tratarse de un grupo de ellos, una fuerza natural o desconocida o el propio fuero interno del personaje principal. Sin embargo, es importante que la figura antagónica –sea cual sea el caso– tenga, como mínimo, tanta fortaleza como el protagonista, de modo que represente un problema difícil de confrontar y, en consecuencia, permita que la tensión de la historia aumente de manera consuetudinaria con el transcurrir de la trama.

Un personaje bien desarrollado posee características y atraviesa situaciones con las que la audiencia pueda identificarse y/o rechazar. Pero, además, a medida que la trama se desenvuelve, debe experimentar un crecimiento –sutil o drástico– denominado

arco del personaje y que generalmente se encuentra relacionado con el tema del guión: es la lección aprendida luego de luchar contra las diferentes magnitudes del conflicto antagónico, de la que Chion (2000:99) comenta lo siguiente:

Se considera (...) como un buen principio, que el personaje durante la acción se de a conocer a sí mismo, se despierte y afirme en el acontecimiento, adquiriendo una dimensión insospechada desde el principio: es la clásica situación del cobarde que se hace valiente, del egoísta que se hace generoso (...) o del héroe que se forja en la pruebas y en el desafío al peligro que no buscaba en un principio.

El crecimiento del personaje es un elemento con el que la audiencia se identifica automáticamente: la ausencia de una modificación luego de ciertas experiencias, así como el cambio drástico del personaje sin razón aparente, pueden considerarse errores que afectan y comprometen el desarrollo de la historia.

#### **II.3.1.1.2. Estructura del guión: la trama y el conflicto**

Las acciones del guión deben ir estructuradas, de manera coherente, en tres secciones enfáticas conocidas como actos. El primer acto abarca las primeras 30 páginas del guión y es el espacio donde se presenta a los personajes principales (primeras 10 páginas), la situación (siguientes 10 páginas) y el dilema o conflicto que impulsa al personaje principal o protagonista a actuar (últimas 10 páginas). Todo esto ocurre, aproximadamente, en los primeros 30 minutos de la película.

El objetivo del guionista en este primer acto es atraer la atención del público, para cuyos fines cuenta con el conflicto que es un “gancho” lo suficientemente fuerte como para mantener el interés del espectador durante la película. El primer punto de acción (*plot point*, en inglés) representa un vuelco impredecible en la trama que marca el final del primer acto y cede el paso al segundo.

En el segundo acto, que se extiende durante las 55 páginas siguientes, el guionista debe centrar su atención en la creación de obstáculos que le impidan al protagonista la resolución del conflicto. Por ello, este segmento presenta el mayor reto para el creador: mantener el interés del espectador durante el desarrollo de la historia. Al respecto, Serger (1997:85) señala lo siguiente:

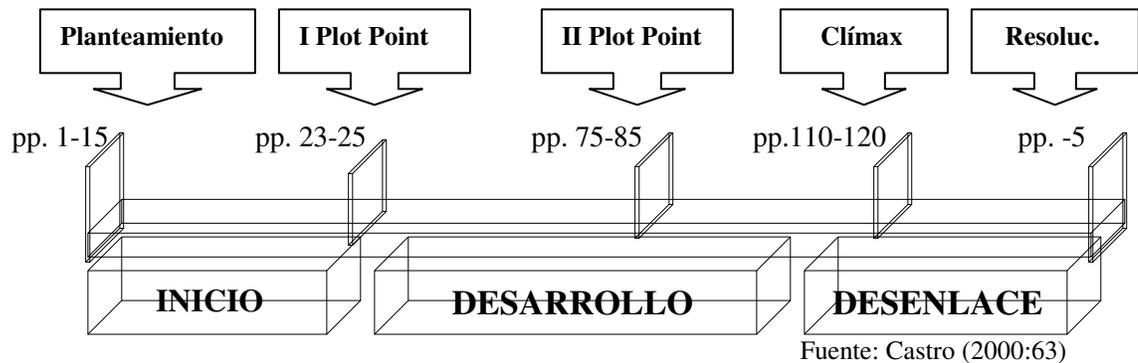
El segundo acto puede parecer interminable. A los guionistas les obliga a mantener la historia en movimiento durante cuarenta y cinco o sesenta páginas. Al público que va al cine, un segundo acto que no funciona le hace bostezar, salir a comprar palomitas y asegurar que nunca más volverá a ver otra película de ese director.

El dinamismo del segundo acto depende de la adecuada exposición y desarrollo de los elementos que conforman el primer acto –personaje, motivación y conflicto– así como de la inclusión de sucesos dramáticos que produzcan una reacción: los mencionados puntos de acción. Estos últimos son los obstáculos que experimenta el personaje principal cuando intenta conseguir su objetivo y que deben tornarse progresivamente más difíciles de solucionar. Al igual que como sucede en el caso anterior, el segundo acto finaliza con un segundo –y último– punto de acción.

Finalmente, el tercer acto se desarrolla entre las últimas 15 y 25 páginas. En él, el conflicto se soluciona y la historia se concluye de manera satisfactoria, sin dejar ninguna variable desatendida. Chion (2000:153) explica que el desenlace final debe resolver –o al menos proporcionar una respuesta sobre– los conflictos expuestos durante la historia.

El siguiente esquema permitirá comprender rápidamente lo expuesto en los párrafos anteriores:

Estructura dramática de Serger



Esta estructura básica para el desarrollo de la historia, suele ser considerada como una fórmula necesaria para la elaboración de un buen guión. Sin embargo, en ocasiones se obtiene un mejor resultado quebrando la regla de los tres actos y sorprendiendo a la audiencia que, a causa del excesivo empleo del método, frecuentemente se encuentra a la expectativa de que los eventos se desarrollen de la manera expuesta. No obstante, para esquivar la regla es necesario conocerla a cabalidad, por lo que sólo los guionistas experimentados suelen tener éxito estructurando sus guiones de manera diferente.

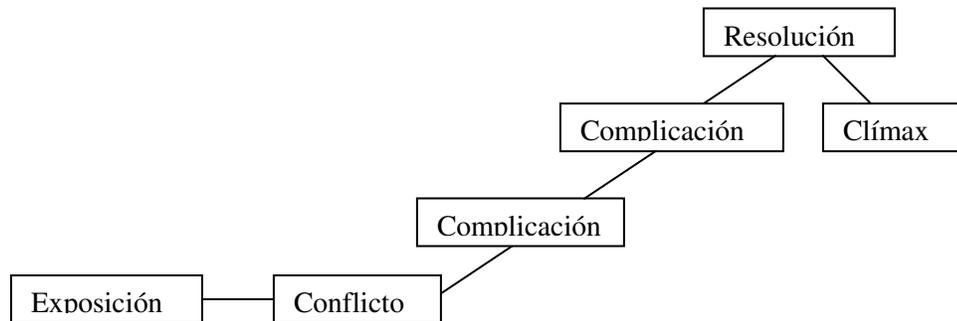
- **Definición de la trama**

Sobre este particular, Bellame (2006) sugiere que la mejor trama es aquella que “(...) conecta a los seres humanos (...) creo que el público está ahí para sorprenderse y conectarse emocionalmente con lo que observa.”

La trama surge con la exposición del problema que se genera cuando el personaje principal se relaciona con otros individuos o fuerzas, produciendo así lo que se conoce como el conflicto, apartado que se desarrollará más adelante. La trama se moviliza en concordancia con los deseos del personaje principal, ya que de estos originan los diferentes obstáculos que le impiden conseguir sus objetivos.

La trama culmina con la película, en el momento del clímax que sucede al último conflicto o la resolución donde se aclara la situación de los personajes luego del clímax. El siguiente esquema escalonado permitirá comprender fácilmente lo anterior:

Esquema de aumento de acción



Fuente: Hilliard (2000:353)

- **Elaboración del conflicto**

Además de ser la esencia de la escritura dramática, el conflicto es determinante al momento de escribir un guión que funcione. El conflicto surge a partir de la creación de los personajes, luego de establecer los deseos o anhelos que mueven sus acciones de manera particular: es imposible que éste aparezca en quien no tiene motivación alguna. Una vez establecido esto, se proceden a crear los diferentes problemas que chocan con los deseos de cada personaje haciendo que luchen para superarlos y lograr sus objetivos.

El conflicto puede surgir entre dos individuos, un individuo y un grupo, dos grupos, uno o más individuos contra las fuerzas naturales, uno o más individuos contra las fuerzas sobrenaturales e, inclusive, entre un individuo y su fuero interno, como se mencionó anteriormente. En consecuencia, la orientación del conflicto es determinada a partir de los personajes involucrados en la historia.

Como motor de la acción, el conflicto permite que la trama avance hacia un punto climático, donde el problema se soluciona con el triunfo de una de las fuerzas en pugna, sobre la otra. Esta secuencia se repetirá, de manera inexorable, con todos los conflictos presentes en el guión, con la única variante que cada nuevo problema presentado al personaje, deberá ser más difícil de solventar, de manera que la trama se complique cada vez más y que, al momento de llegar al último conflicto, la situación se haga prácticamente insostenible.

Como indica Chion (2000:145), este clímax final, luego del cual se resuelve la historia, no tiene por qué ser una escena violenta o imprevisible. Sin embargo, debe poseer una importante carga emotiva que sea lo suficientemente fuerte como para representar el punto más álgido del dilema que experimenta el personaje a lo largo de la historia.

- **Desarrollo de las sub-tramas**

Para Serger (1997:59-60), la trama principal conduce la acción mientras que las secundarias orientan el tema de la historia y proporcionan dimensión al guión de modo que aquella no se limite únicamente a ser nada más que una anécdota conducida por las acciones de los personajes.

Las sub-tramas surgen a modo de ramificaciones que complementan el desarrollo de la trama principal de diversas maneras: pueden, de acuerdo con Chion (2000:82), proporcionarle un descanso, dar consistencia, variedad, distracción o simplemente desviar intencionalmente la atención y curiosidad del espectador. Pero el fin siempre será el mismo: contribuir con el dinamismo de la trama principal.

El desarrollo de las sub-tramas se realiza de manera paralela a la trama principal, con aparente autonomía. De hecho, la estructura que siguen las primeras, es un modelo minimizado del esquema de los tres actos: deben tener un comienzo, una mitad y un

final, así como sus propios grupos de problemas que deben ser resueltos por los personajes de la película.

- **Establecimiento de los puntos de acción**

De acuerdo con Serger (1997:45-46) y Baiz (1998:75-81) los puntos de giro – también conocidos como *plot points*, puntos argumentales, *coups de théâtre*– son elementos que contribuyen a mantener el interés de la audiencia y que representan giros y quiebres impredecibles e integrantes de la acción.

Como se ha mencionado, la estructura clásica del guión literario contempla dos puntos de acción: uno al final del primer acto, identificado como un cambio modal que establece el nudo de la intriga y le permite al personaje principal adquirir los conocimientos para enfrentar el conflicto; y otro, con la culminación del segundo acto, que impulsa la acción hacia su resolución al proporcionarle al protagonista la oportunidad de superar el conflicto y alcanzar su objetivo.

- **La cohesión del guión**

La cohesión es la visión total del guión que tiene el escritor y que permite que cada escena, personaje y acción contenidos en él apunten hacia el mismo objetivo. Si el guionista no tiene verdaderamente claro cuál es el fin que persigue con su creación, incluirá en el trabajo elementos que pueden ser excelentes individualmente, pero que como parte de la obra completa, lo único que consiguen es desviar la atención del espectador.

Los motivos recurrentes, mejor conocidos como *leit-motifs*, son la herramienta más precisa para proporcionarle cohesión a la trama. Por medio de imágenes, sonidos, ritmos y símbolos que se repiten de manera sutil a lo largo del guión, el escritor logra enfocar a la audiencia hacia los elementos claves de la historia, uniendo las diferentes

secciones que la conforman y reforzando de esta manera el objetivo que persigue con ella.

### **II.3.1.1.3. Los diálogos**

Los diálogos son más que palabras para llenar silencios y, en el cine, tienen funciones específicas a considerar durante su creación: se emplean para transmitir una información sin detener la acción, revelar una emoción y caracterizar a los personajes involucrados en la conversación (Chion, 2000:87-88).

El diálogo es una representación de la personalidad de la figura y debe ser congruente en todo momento con ella, permitiendo que la trama avance de manera dinámica al tiempo que revela su verdadera naturaleza. Ambos elementos se obtienen cuando el diálogo actúa, de acuerdo con Baiz (2000:171), de las siguientes maneras:

1. Estimulando la confrontación entre personajes enfrentados.
2. Modificando al otro (protagonista/ antagonista).
3. Argumentando, de diversas formas, la retórica existente entre los personajes con el fin de imponerse sobre el otro.
4. Ocultando más de lo que revela, a excepción del momento climático, cuando los personajes se muestran tal como son.
5. Cediendo paso, cuando es necesario, a un alegato más contundente: el silencio.

Al igual que en la vida real, los personajes de la historia no pueden ir diciendo tonterías sin sentido o interés alguno. Debe haber “algo” que los motive a expresarse de

la manera exacta en que lo hacen y ese “algo” siempre es definido por sus características personales y, principalmente, por los deseos que los mueven a actuar.

Como consecuencia de esto último, cada uno de ellos –o al menos los principales– poseen una voz distintiva en la cual influyen aspectos biográficos que el guionista debe haber desarrollado, como la educación, estrato social y origen geográfico del personaje. Para lograr imprimirle una diferenciación expresiva, el escritor debe concentrarse en el idioma, sintaxis, lenguaje coloquial y frases típicas que el personaje tendría de manera exclusiva.

Sin embargo, el diálogo de cada personaje no puede supeditarse únicamente a sus motivaciones y voz distintiva; también es necesario analizar el estado emocional en el que éste se encuentra frente a una determinada situación. Por ello, es importante tener siempre en consideración los sentimientos y emociones que experimenta el personaje antes de colocar en su boca una determinada expresión o frase.

Para probar el realismo, expresividad y consistencia de los diálogos, el guionista suele leerlos en voz alta –o pedirle a otros que lo hagan– interpretando las emociones de cada personaje y analizando detenidamente la manera en que se escuchan. Este ejercicio permite constatar la diferencia existente entre lo escrito y lo hablado y revela deficiencias en el guión que pueden ser corregidas a tiempo.

Por último, se debe recordar el viejo refrán que dice “una imagen vale más que mil palabras” y que nunca es tan certero cuando de escribir diálogos se trata. El guionista debe intentar siempre sustituir lo hablado por lo observado –las acciones de los personajes transmiten la información de manera más eficiente que sus líneas– y limitar el empleo del diálogo a los momentos verdaderamente necesarios.

#### II.3.1.1.4. Modelo de redacción del guión literario

De acuerdo con Goodell (1998:79), para la creación del guión literario es necesario seguir un esquema básico que permita trabajar de manera coherente y progresiva. El proceso propuesto, de manera concisa y resumida, es el siguiente:

1. **Tratamiento:** El inicio del guión no será más que una breve descripción tipo ensayo de la historia y personajes. Aunque no hay un límite de extensión específico, el tratamiento suele abarcar entre 25 y 30 páginas.
2. **Primer borrador:** El desarrollo del tratamiento, siguiendo la división en secuencia y escenas, conforma el primer borrador, que es el guión completo en forma estándar, usualmente más largo que el borrador final, que se irá modificando hasta producir la versión definitiva del guión.
3. **Segundo borrador:** La revisión detallada del primer borrador conduce a una reescritura del guión, donde se incorporan cambios significativos a la trama, la línea que sigue la historia y la interrelación de los personajes.
4. **Pulimiento:** Por último, el guionista revisa y evalúa segmentos específicos del diálogo, la acción, las situaciones, etc. Contrario al caso anterior, el objetivo no es la reescritura de la mayor parte del material, sino el análisis y los cambios finales de menor envergadura que buscan perfeccionar las posibles deficiencias que pueda tener el segundo borrador.

Como se menciona en el numeral dos, en el primer borrador el guión literario es delimitado por secuencias y escenas. Las primeras, según Chion (2000:147), se definen de manera unitaria como “(...) una serie de escenas agrupadas según una idea común, un bloque de escenas”.

## Marco Teórico

A su vez, cada escena es considerada un espacio en el que los personajes llevan cabo acciones en un período de tiempo determinado; además, cada escena se encuentra identificada por tres elementos antes de comenzar la descripción de la acción: a) si la escena tiene lugar en interiores o exteriores; b) lugar donde se desarrolla la escena; y c) momento del día en el que sucede.

Para determinar el momento en el que culmina una escena y comienza otra nueva, Maza y Cervantes (1997:122-24) establecen los siguientes parámetros esquemáticos:

1. Cambio de lugar.
2. Cambio de personajes, aunque el lugar permanezca.
3. Cambio importante de las acciones, aunque el lugar y los personajes permanezcan.
4. Cambio del tiempo, aunque el lugar, los personajes y las acciones permanezcan.

Lo expuesto podrá observarse con mayor claridad en los siguientes ejemplos de guiones literarios, acompañados de un segmento explicativo al final:

### Modelo #1 de guión literario: copia final

EXT-CASA DE BLAKE- NOCHE

Roxanne trota a través de barro y nieve hacia la camioneta de Blake; ésta se encuentra estacionada en la sombra, con el motor encendido. Ella salta al asiento del pasajero, recuesta su cabeza hacia atrás.

BLAKE

¿Lo entiendes?

Roxanne abre su bolso, busca las joyas: diamantes, esmeraldas, rubíes y zafiros brillan con el reflejo de la luz.

BLAKE  
Dios bendiga a América.

Las toca tentativamente, como si estuviesen vivas, luego introduce su mano en el bolso y saca un puñado de riqueza.

ROXANNE  
¿Confías en mí ahora?

La mueca de Blake muestra unos dientes amarillos: la besa como un animal, luego pone el camión en marcha y pisa el cloche. El caucho chilla contra el asfalto.

EXT-CAMINO DE CAMPO-NOCHE  
La camioneta pasa a través de la oscuridad

EXT-MOTEL-NOCHE  
La camioneta se detiene cerca de un letrero de “habitaciones disponibles” de luz rosada. No hay ninguna luz encendida en la oficina.

Blake apaga el motor, sale del auto, luego reconsidera y toma las llaves. Roxanne baja la ventana; una brisa nocturna enfría su rostro. Blake le da la vuelta a la camioneta, el barro pegándose a sus botas a medida que se aproxima a la oficina.

ROXANNE  
Quizá no deberíamos detenernos tan cerca de la ciudad.

BLAKE  
¿Piensas que vendrán por nosotros?

Roxanne mira a lo lejos, nerviosamente. Blake siente su preocupación, regresa a la camioneta.

Fuente: Goodell (1998:80)

Modelo #2 de guión literario: copia final

4.-INT. CUARTO DE DON ANTONIO. DIA

Continúa la VOZ EN OFF de hombre. Don Antonio sentado en su poltrona, lee una carta y tiene en sus piernas un paquete y un revólver.

VOZ EN OFF HOMBRE  
LE DEVUELVO SU  
PISTOLA, LA UTILICÉ EN  
AQUEL MOMENTO. NADIE  
SUPO CUANDO, UNA  
TARDE LA SAQUÉ DE SU  
ESCRITORIO. NADIE SABE  
QUE LA ESTOY  
REGRESANDO. CUANDO  
RECIBA ESTA CARTA  
HABRÁ OÍDO HABLAR DE  
MÍ. NO RESISTO MÁS EL  
PESO DE AQUEL DISPARO.

Fuente: Castro (2000:63)

Segmento del guión literario desarrollado

EXT-CASA DE BLAKE- NOCHE

Roxanne trota a través de barro y nieve hacia la camioneta de Blake; ésta se encuentra estacionada en la sombra, con el motor encendido. Ella salta al asiento del pasajero, recuesta su cabeza hacia atrás.

BLAKE

¿Lo entiendes?

Roxanne abre su bolso, busca las joyas; diamantes, esmeraldas, rubíes y zafiros brillan con el reflejo de la luz.

En esta línea se indica lo siguiente: a) si la acción sucede en interiores (INT) o exteriores (EXT); b) el lugar donde sucede; y c) si sucede de día o de noche

Este párrafo describe la escena y ubica al lector en el espacio físico-situacional en el que se desarrolla la acción

Nombre y diálogo del personaje

### **II.3.1.1.5. Recomendaciones finales al momento de escribir un guión literario**

Todas las fuentes vivas y autores consultados están de acuerdo en que tener en consideración el aspecto económico antes de escribir el guión puede convertirse en una limitación, pero es sin lugar a duda un elemento necesario para permitir que aquello que de otra manera no sería más que una excelente pero irrealizable historia, concluya con el rodaje de una película.

Seguidamente se exponen algunas sugerencias extraídas de las obras de Merrit (1998), Goodell (1998) y Chion (2000) que ayudarán a evitar un guión final que pueda encarecer considerablemente los gastos de producción y, en consecuencia, atentar contra la realización de todo proyecto independiente:

- 1) Evitar el empleo de estudios e incluir el menor número posible de locaciones. Aquellas que conformen la historia, deben ser accesibles y asequibles.
- 2) Elaborar un número reducido de personajes.
- 3) Evitar desarrollar historias de períodos atemporales, fantásticos o de ciencia ficción.
- 4) Limitar la inclusión de acrobacias complejas, efectos especiales y condiciones climatológicas extremas.

De igual manera, estos puntos permiten realizar un ejercicio creativo centrando la atención del escritor en el desarrollo de la historia y no en elementos adicionales en los que, de acuerdo con Goodell (1998:77), en ocasiones suelen apoyarse los guiones para disimular fallas en su elaboración: efectos especiales, escenografías y vestuarios surrealistas, actores de reconocimiento internacional, etc.

Sin todos estos adornos que deslumbran a la audiencia y que no pocas veces suelen ser más recordados que las historias en las cuales aparecen, la escritura del guión se limita estrictamente al desarrollo de la trama, los personajes y los diálogos. Y es precisamente en estos puntos en los que el guionista debe centrar su atención.

### **II.3.1.2. Elaborando el guión técnico**

Bernstein (1997:334) explica que el uso del guión literario es limitado en términos prácticos, ya que no incluye mayor información aparte de los diálogos y las descripciones generales de escenas. Por ello “(...) la preparación de un *guión técnico*, con una descripción plano por plano, se considera entre las responsabilidades propias del director”.

Deleuze (1983:36) define el guión técnico como “(...) la determinación del plano, y el plano, la determinación del movimiento que se establece en el sistema cerrado [encuadre], entre elementos o partes del conjunto.” Sin embargo, como indican Lamet, Ródenas y Gallegos (1968:20) el concepto abarca mucho más que esto: en el guión técnico también se describe el decorado, se señalan las evoluciones de los personajes y sus actitudes, se establece la iluminación de la escena y se indican los sonidos y la música que se escuchan durante la acción.

Luego de que se tiene la copia final del guión literario, es el trabajo del director proceder a desarrollar el guión técnico de manera específica, agregando todas las acotaciones de dirección necesarias para la ejecución fílmica del texto (Castro, 2000:64). Si bien sufrirá diversos cambios, incluso durante la filmación, el guión técnico es realmente el documento a través del cual se conforma el plan de rodaje, se contrata al personal, se establecen las necesidades humanas y técnicas y, en consecuencia, se determina el presupuesto de la producción.

Sin embargo, Costa (1985:207) afirma que la especificidad de los elementos de dirección dependerán en gran medida del método de trabajo del director y de las características particulares del guión literario. Por su parte, Bellame (2006) añade que “(...) el guión no solamente se construye sobre el papel, sino en la medida en que vas realizando la película. Muchas cosas se van agregando o quitando. Inclusive (...) puede terminar de construirse en la sala de montaje (...)”.

Por ello, es posible encontrar guiones técnicos tan sencillos como el empleado por Buñuel para realizar *Un chien andalou* (1928) y que se ejemplifica por medio del siguiente extracto de la obra:

Primer plano de la mano, en cuya palma pululan hormigas que surgen de un agujero negro. Ninguna de ellas cae.  
Disolvencia sobre el vello axilar de una joven tendida en la arena soleada de una playa. Nueva disolvencia sobre un erizo de mar cuyas puntas móviles oscilan ligeramente. Una disolvencia más sobre la cabeza de otra joven vista desde arriba y rodeada por el iris. El iris se abre y deja ver que esta joven se halla en medio de un grupo de personas que intentan forzar una barrera de orden, establecida por agentes de policía (...)  
En el centro del círculo, esta joven intenta recoger, con un bastón, una mano cortada de uñas pintadas, que se halla en el suelo. Uno de los agentes se le acerca y la sermonea vivamente; se agacha y recoge la mano, la envuelve cuidadosamente y la mete en la caja que llevaba el ciclista.

Fuente: Buñuel (1971:35-36)

Como puede notarse, en el anterior guión únicamente se encuentran señalados algunos planos y disolvencias, dejando la mayor parte del texto sin anotaciones de dirección. Del análisis del texto se concluye que fue durante el rodaje cuando el realizador definió los otros movimientos y arreglos de cámara que conforman la escena descrita. Esta es una técnica válida, especialmente si el director trabaja de manera cohesionada con un pequeño equipo de trabajo. De otro modo, una descripción tan genérica podría ocasionar confusión y el resultado final terminaría siendo diferente a lo que el realizador concibió al desarrollar el guión técnico.

Un ejemplo más reciente y elaborado, tomado del guión técnico de *El pez que fuma* (1977) de Chalbaud, se aproxima a lo que actualmente se estila al momento de elaborar este tipo de documento. Nótese la inclusión de los elementos de dirección que facilitan la filmación:

INTERIOR PASILLO HABITACIONES DE “EL PEZ QUE FUMA”. DIA.

31.–A lo largo del pasillo, cerca de las puertas de los cuartos MARLENE, DORIS JOSEFINA, LA MACHORRA y LA ARGENTINA que miran.

32.–La entrada de DIMAS, seguido por los cargadores de colchones.

33.–PLANO GENERAL. Aparece GANZUA, EL BAGRE y LA GARZA, que recorren el pasillo en dirección a DIMAS.

34.–MEDIO PLANO. DIMAS, satisfecho, da una larga chupada a su tabaco y dice en voz alta a LA GARZA.

DIMAS: ¿Y entonces...?

35.–LA GARZA sonríe espléndida. El desfile de colchones interrumpe una vez la visión que tiene de DIMAS. Grita eufórica.

Fuente: Chalbaud y Cabrujas (1991:10)

La diferencia entre ambas muestras es notable. En esta última se incluye la ubicación geográfica-temporal de la escena, las diversas acciones enumeradas y el tipo de plano a ejecutar en cada una de ellas. A pesar de las especificaciones de dirección acotadas en el guión de Chalbaud y Cabrujas, la tendencia reciente se inclina por un trabajo más detallado aún, donde, como señala Naime (1995:51) se hace posible un rodaje fluido y seguro, mediante el establecimiento del orden y la forma de filmación, como puede observarse a continuación:

Modelo de guión técnico: formato americano

1. EXT. PLAYA-AMANECER

Se ven dos siluetas a lo lejos, solas en la inmensidad de la playa, rodeadas de arena y agua.

2. ZOOM IN LENTO HASTA MCU (MEDIUM CLOSE UP) DE UN HOMBRE Y UNA MUJER.

3. (MEDIUM LONG SHOT)

Hombre y mujer están parados a la orilla del mar, tomados de la mano y mirando al horizonte. Tienen alrededor de 60 años, pero el brillo en sus ojos y su actitud los hacen parecer mucho más jóvenes.

4. MEDIUM SHOT, ÁNGULO CONTRARIO.

Lentamente voltean a mirarse y se besan.

5. CLOSE-UP

6. MEDIUM CLOSE-UP

Sus cabezas y sus rostros están muy cercanos, casi se tocan.

GLORIA

Cuando tenía 20 años no me sentía tan atractiva.

7. CLOSE UP.

REINALDO

(sonríe ampliamente)

Yo tampoco pero, en aquellos días no estábamos enamorados de esta manera.

CORTE A:

8. INT. CASA EN LA PLAYA-ENTRADA DE LA SALA- LUZ DE DIA

Se abre la puerta, Gloria y Reinaldo entran, se ríen y están tomados de la mano.

Fuente: Hilliard (2000:43-44)

Modelo de guión técnico: formato europeo

1. (continúa el plano con el que ha empezado el film, bajo los títulos de crédito). *Panorámica hacia arriba* hasta encuadrar todo Sunset Boulevard. Dos motocicletas se acercan a la cámara, seguidas por tres coches de policía.

*Rapidísima panorámica* siguiendo el cortejo, que sale fuera de campo.

*Funde en:*

2. (plano de conjunto) –Sunset Boulevard. Las motocicletas y coches de la policía se acercan a la cámara.

*(Música. Sirenas. Ruido de los motores.)*

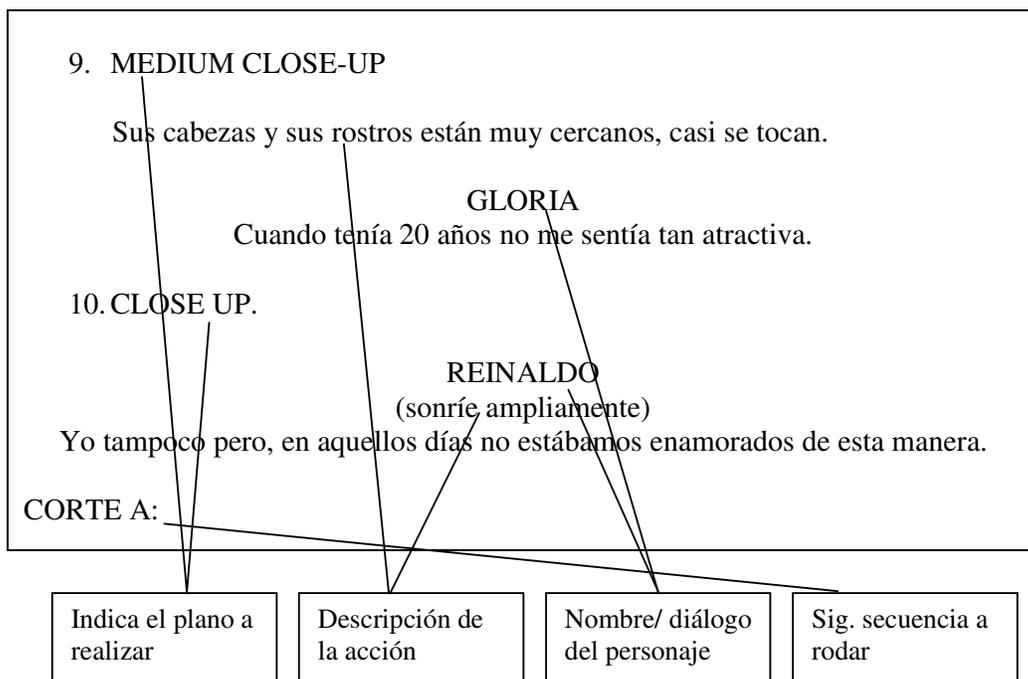
VOZ DE GILLIS: Sí, esto es Sunset Boulevard, en Los Ángeles, California. Son las cinco de la mañana. Y aquí está la policía... y los periodistas.

*(Música. Sirenas. Ruido de los motores.)*

VOZ DE GILLIS: En una de estas grandes mansiones, en la periferia, se ha cometido un asesinato. Y de él se ocuparán las últimas ediciones de los periódicos. *(Música. Sirenas. Ruido de los motores.)*

Fuente: Costa (1985:210-11)

Segmento del guión técnico: formato americano desarrollado



Sea cual sea el caso, lo importante al momento de elaborar el guión técnico es que éste se constituya, independientemente de lo detallado o sencillo que sea, en una herramienta de trabajo cómoda y adecuada para el director durante la filmación: por ello es él quien, en un principio, debe desarrollarlo. Un guión técnico incapaz de transmitir las ideas y conceptos del realizador de manera clara, ordenada y específica, es incapaz de cumplir su función originaria.

### II.3.1.3. Calculando el tiempo de filmación del guión

Como se mencionó anteriormente, una página del guión equivale a un minuto de filmación aproximadamente. Pero, cuando se requiere exactitud, esta última variable representa un problema: es difícil trabajar con supuestos que dependen no sólo del material escrito, sino de la ejecución que el director tenga en mente para convertir las palabras en imágenes.

De acuerdo con Goodell (1998:97) el supervisor de guión debe tener la capacidad de ofrecer una aproximación más exacta de la duración de la obra:

Algunos de ellos simplemente se encierran en un cuarto con el guión y un cronómetro y actúan cada escena de la película. Luego de muchos años de experiencia llevando el tiempo de las tomas y secuencias en el set (...) los supervisores de guión desarrollan un sentido remarcablemente preciso para calcular el tiempo de las escenas de un guión<sup>40</sup>.

A medida que se aproxima el momento de iniciar el rodaje, es necesario contar con la información exacta de duración debidamente organizada en una página de tiempo de guión, elaborada por el supervisor de guión, y trabajar de acuerdo a los datos ahí contenidos. Un ejemplo del formato de página de tiempo de guión es el siguiente:

Página de tiempo de guión

| <b>Título:</b> _____ |  | <b>Página:</b> _____ |               |
|----------------------|--|----------------------|---------------|
| <b>Escena</b>        | <b>Sets y acciones</b>   | <b>Páginas</b>       | <b>Tiempo</b> |
| 104                  | <i>Interior del Castillo de Richard.</i><br>Richard le cuenta a Alexis cómo perdió su reino. | 3 4/8                | 3:05          |
| 105-106              | <i>Interior del Castillo de Richard.</i><br>Alexis sigue a Richard escaleras abajo.          | 3/8                  | 0:27          |
| 107                  | <i>Cámara Subterránea Interior.</i><br>Alexis es introducido al conocimiento de los reyes.   | 6/8                  | 1:06          |
| 108-110              | <i>Montaje: Cámara Interior</i><br>Alexis lee los pergaminos mientras Richard observa.       | 4/8                  | 0:45          |

Fuente: Goodell (1998:98)

Lo que permite determinar efectivamente el tiempo que dura cada escena, es el guión técnico. A través de las especificaciones desarrolladas por el director en aquél –

<sup>40</sup> En el original: “Some simply lock themselves in a room with the script and a stopwatch and act out every scene in the film. After many years of experience timing shots and sequences on the set (...) script supervisors develop a remarkably accurate sense for timing scenes from a screenplay”.

planos, movimientos de cámara, efectos especiales ópticos, etc.– el supervisor de guión tiene una idea precisa del tiempo “real” en el que se traducirán los diferentes planos y movimientos de cámara: algo que no es contemplado cuando se aplica la regla de un minuto por página.

Sin embargo, es preciso también señalar que dicha regla arroja una duración aproximada bastante precisa, por lo que la diferencia entre el tiempo establecido a través de ella y el calculado por el supervisor de guión, no es notable salvo en contadas excepciones.

#### **II.3.1.4. Desarrollando el storyboard**

La importancia del *storyboard* en el medio cinematográfico, aparece reseñada por Bernstein (1997:339) como una herramienta que permite al realizador detectar lo superfluo. “El cine es un medio visual que, paradójicamente, comienza por un escrito (...) las palabras resienten limitaciones en lo que toca a su capacidad para expresar el mundo visual (...) [en cambio el *storyboard*] puede sugerir ideas y métodos que jamás se le ocurrirían al director si (...) trabajara únicamente con el guión”.

De acuerdo con Naime (1998:242) el primer promotor del *storyboard* fue George Méliés quien “(...) no escribía sus películas antes de filmarlas en su estudio de *Montreuil-sos-Bois*; las dibujaba en cuadritos cuyas proporciones eran similares a las de una pantalla.”

A partir de las especificaciones del guión técnico se elabora el *storyboard* que, de manera básica, el texto Elementos cinematográficos (s.f.:122) define como un guión completamente dibujado “(...) marcando en planta las posiciones y ángulos de la cámara y las trayectorias de los personajes, ya sea dibujando cada encuadre como si fueran viñetas de ‘tebeo’”.

Pero, además, el *storyboard* es una herramienta que le permite al director organizarse mejor y comunicar fácilmente sus ideas al personal técnico. Puede ser tan detallado como se desee, llegando a la inclusión de efectos especiales o patrones de

colores y modelos de vestuario de los personajes, aunque generalmente se limita a las especificaciones reseñadas en el párrafo anterior (Goodell, 1998:217).

En consecuencia, Simon y Weise (2000:83) señalan que el *storyboard* puede estar conformado únicamente por los esbozos de una sucesión de tomas dibujadas en una servilleta por el director, ser el resultado final de un meticuloso trabajo realizado por un artista profesional especializado en la materia o surgir como consecuencia de los programas de creación de *storyboard*, que poseen herramientas de diseño, archivos de personajes, utilería, locaciones, y textos.

Independientemente del caso, lo importante es que la secuencia de dibujos refleje con exactitud y claridad las indicaciones técnicas señaladas por el director, de modo que los integrantes del equipo de producción que trabajan de cerca con él – director de fotografía, primer asistente de dirección, operador de cámara, etc.– puedan visualizar los planos, angulaciones y movimientos de cámara sin necesidad de entrar en prolongadas explicaciones personalizadas que retrasarían el ritmo de la filmación y que tendrían, por necesidad, que surgir con cada nuevo plano o movimiento de cámara implementado en el rodaje.

### **II.3.2. La Pre-producción**

De acuerdo con Russo (1998:208) la pre-producción, como su nombre lo indica, es el estadio temprano en la realización de una película, donde se incluye la elaboración del presupuesto, la programación del rodaje, la contratación del personal artístico y técnico, la búsqueda de locaciones y la construcción de decorados, entre otras cosas. En consecuencia, se trata de un proceso que, aunque excitante y festivo, está colmado de tareas intensas y prolongadas.

Por su parte, Goodell (1998:75) establece que “La preproducción involucra el ensamblaje de todos los elementos necesarios para comenzar la fotografía principal.

Como mínimo, requiere entre cuatro y seis semanas<sup>41</sup>”. Sin embargo, como lo indican Stubbs y Rodríguez (2000:44), es necesario considerar que mientras más tiempo se invierta en la planificación del proyecto durante la fase de pre-producción, más rápido y económico resultará el rodaje.

Todos los aspectos deben ser contemplados durante esta fase y todas las hipótesis, sin importar cuán extravagantes luzcan, planteadas. Sólo la contemplación y análisis de cada uno de los factores que pudieran influir en el desarrollo de la filmación, logrará corregir las posibles fallas y minimizar los errores, precisamente antes de que se manifiesten.

Para Bellame (2006) es importante que haya una buena pre-producción, especialmente en el caso del cine venezolano “(...) que se hace en condiciones de mucha limitación (...) [se debe] invertir todo el tiempo que sea suficiente para tener todo planificado”.

Si bien la realización de un trabajo organizado y detallado durante la etapa previa a la producción no garantiza el éxito del proyecto, como señala Berwinger (1997:152), un trabajo descuidado y poco serio se evidenciará de manera negativa durante el rodaje: retrasos que se traducen en pérdidas monetarias, sobre todo porque es en ese preciso momento cuando la cámara rueda y se quema película donde, como nunca antes, el tiempo es verdaderamente dinero. En cuanto a los gastos generados en la pre-producción, el mismo autor dice que “(...) son relativamente bajos, ya que incluyen básicamente las horas de trabajo invertidas por un grupo de personas, relativamente reducido.” En consecuencia, el aspecto financiero no es un argumento válido para excusar una pre-producción deficiente.

Arias-Nath (2006) comenta lo siguiente al respecto:

Luego del guión, la pre-producción es lo más importante en una película. Es allí donde se deben cometer la mayor cantidad de errores antes de comenzar a rodar. La pre-producción [de *Elipsis*] (...) estuvo en mis hombros por varios meses hasta que pude levantar el financiamiento para tener un equipo que me ayudara.

---

<sup>41</sup> En el original: “Preproduction involves the assembly of all the elements necessary to begin principal photography. At the minimum, this requires four to six weeks”.

La pre-producción oficial de Elipsis fue muy corta, tan solo 3 semanas (...) pero muy efectiva y eficiente.

Aunque el personal presente durante la pre-producción puede limitarse únicamente al realizador, Bernstein (1997:340-341) explica que en esta etapa puede conformarse un equipo de trabajo constituido por el gerente de producción, el gerente de unidad, el gerente de locaciones, el jefe de conductores y los mensajeros y asistentes de producción.

Independientemente del grupo de trabajo, es importante tener en consideración que todas las fallas arrastradas desde la pre-producción se podrán en evidencia durante la filmación de la película. Y en ese momento, cuando el dinero del presupuesto no contempla retrasos y los días de trabajo de los profesionales y del alquiler de equipos y facilidades se encuentran contados hasta el último centavo, el más pequeño imprevisto puede acabar con el proyecto o, en el mejor de los casos, permitir su lento avance a expensas de nuevos gastos no contemplados en el presupuesto original. Naturalmente, este es un lujo prácticamente limitado a las grandes producciones y nunca a las películas independientes.

Para facilitar la comprensión de lo mencionado, se procederá a desarrollar, de forma breve, cada una de las actividades que tienen lugar durante la pre-producción. Se intentará exponerlas de forma cronológica, de acuerdo con el orden que debería seguir el realizador independiente durante esta etapa del proyecto. No obstante, es preciso aclarar que algunas de ellas tienen lugar de manera paralela a medida que son relegadas en el personal principal del equipo de producción o cuando un mismo integrante del proyecto se ve obligado, como sucede en la mayoría de los rodajes independientes, a asumir más de un cargo y, por ende, todas las responsabilidades que cada uno de ellos engloba.

### **II.3.2.1. El itinerario de trabajo**

Una de las primeras tareas del productor, gerente de la unidad de producción o director, dependiendo de si se ha asegurado para el momento a alguno de los miembros

## Marco Teórico

clave del equipo de producción, e inclusive de si la responsabilidad ha sido asumida o no por otro miembro del equipo, será la elaboración de una tabla de tiempo en la que se organice el cronograma de actividades generales de la producción con el fin de tener una aproximación del tiempo que tardará en realizarse la película (Merrit, 1998:33). Debido a la gran cantidad de información que contempla, este documento facilitará enormemente la realización del presupuesto.

Como se comprenderá, resulta imposible establecer un esquema universal de trabajo que se ajuste a todos los proyectos, sobre todo si se trata de producciones independientes. Sin embargo, es necesario presentar un modelo que permita comprender de manera general lo que se incluye en el itinerario de trabajo:

|             |  |
|-------------|--|
| 1ra semana  | Comienza la pre-producción<br>Casting<br>Asignación de personal<br>Búsqueda de locaciones<br>Asegurar el itinerario de producción<br>Asignación de equipo, utilería, vestuario<br>Comienza la construcción del set |
| 6ta semana  | Finaliza el casting<br>Finaliza la asignación de personal<br>Locaciones aseguradas<br>Equipos, utilería y vestuario asegurados<br>Comienzan los ensayos  |
| 8va semana  | Comienza la fotografía principal<br>Comienza la edición de postproducción  |
| 12da semana | Finaliza la fotografía principal   |
| 13ra semana | Finaliza el corte del editor   |
| 23ra semana | Finaliza el corte del director   |
| 27ma semana | Corte final completado<br>Comienza la edición de sonido<br>Búsqueda de efectos sonoros<br>Búsqueda de música<br>Ordenar títulos y ópticos  |
| 32da semana | Banda sonora   |

|             |  |
|-------------|--|
| 33ra semana | Edición de sonido completada<br>Mezcla de sonido<br>Transferencia de sonido a pista óptica<br>Comienza corte de negativo |
| 34ta semana | Corte de negativo completado<br>Corrección de color  |
| 35ta semana | Proyección de la primera impresión de respuesta  |

Fuente: Goodell (1998:55)

Aunque no pueda seguirse de manera exacta, el cronograma de trabajo ayudará a trabajar de manera ordenada y permitirá que cada miembro del equipo de producción, pueda conocer con antelación sus funciones para los días, semanas y meses de duración del proyecto.

Además de proporcionar al personal una idea precisa de lo que se espera de cada uno de ellos, el itinerario funge como un importante incentivo de trabajo al convertirse en una gran meta plagada de pequeños objetivos. El reto: ceñirse con la mayor exactitud a lo programado.

### **II.3.2.2. El plan de rodaje**

Durante la elaboración del presupuesto, el realizador debe contemplar el número de días que durará la producción: los costos de personal, equipo, facilidades y material dependerán de este único cálculo. Aún así, el tiempo verdadero del que se dispone para filmar, dependerá en última instancia de los fondos conseguidos durante la búsqueda de capital para respaldar el proyecto: si no se obtiene la cantidad necesaria que permita invertir el número de días de producción determinados en el plan de rodaje, el realizador deberá intentar reducirlos, aun cuando esto no parezca posible, y acoplarlos a la cantidad de dinero conseguido para ejecutar el rodaje (Simon y Weise, 2001:56).

Las escenas prácticamente nunca son filmadas de acuerdo a la secuencia en las que se presentan en la historia, porque hacerlo supondría una elevación en el tiempo, esfuerzo humano y costo estipulados para la producción.

Suponiendo que una escena suceda, durante el inicio del guión, en la casa del protagonista y luego, avanzada la historia, se presenten otras escenas en la misma locación, resultaría incómodo y costoso trasladar el equipo entero de nuevo al hogar del personaje principal con el fin de seguir de manera lineal el desenvolvimiento del relato. Por ello, el director y primer asistente de dirección planifican con antelación la manera en que se distribuirá el tiempo de filmación y definen lo que se denomina el plan de rodaje (Lamet, Ródenas y Gallego, 1968:28).

De acuerdo con Goodell (1998:126-127), es muy probable que el plan de rodaje sea modificado a lo largo de la pre-producción, debido a que únicamente puede realizarse con exactitud poco antes de comenzar el rodaje. Es en este momento cuando el primer asistente de dirección tiene verdadero conocimiento de la disponibilidad del personal, elenco y locaciones.

A pesar de lo anterior, es de gran utilidad elaborar al menos un plan de rodaje tentativo, en el que se determinen el número de días en los que se planea ejecutar la producción y los objetivos a alcanzar en cada uno de esos días. Esto permitirá trabajar de manera organizada desde el comienzo y tener un aproximado bastante preciso del tiempo que tomará llevar a culminación la empresa propuesta.

El cálculo del plan de rodaje se puede lograr teniendo una idea del tiempo que, generalmente, se invierte en la filmación de una película y que, de acuerdo con Lamet, Ródenas y Gallego (1968:27) puede variar considerablemente desde días a meses o años, dependiendo del caso. Generalmente, lo último ocurre con grandes proyectos financiados por los estudios en los que el factor económico no juega un papel limitante.

Con respecto a lo anterior, Bellame (2006) comenta que se debe intentar ceñirse al itinerario de rodaje para tener, en los días previstos, la película totalmente filmada:

[Quedarte] (...) con la película por la mitad, es lo peor que te puede pasar, porque si te quedan escenas por rodar (...) muy difícilmente puedas conseguir el dinero a la mitad del rodaje o puedas continuar filmando esto dos años después. Lo primero, es garantizar que la película esté completamente filmada en las latas.

Cuando la producción se realiza independientemente con un presupuesto reducido, el lujo de dedicarle una enorme cantidad de tiempo a la filmación no puede siquiera pensarse como una opción remotamente tentativa. Según Merrit (1998:35), los directores independientes con presupuestos menores a los 500 mil dólares, dedican tres o cuatro semanas al rodaje, trabajando seis días por semana. Esto se traduce en un rango mínimo de 18 días y un máximo de 24: prácticamente la tercera parte de lo que tardan los grandes estudios estadounidenses en concluir la producción de sus cintas.

Las experiencias de las fuentes vivas consultadas, así como de autores como Stubbs y Rodríguez (2000) confirman lo anterior como una norma más o menos constante en los proyectos independientes. Inclusive, proponen que el número de días de rodaje puede reducirse aún más en casos extremos de presupuestos ultra-bajos. No obstante, se tomará como promedio el rango de 18 a 24 días de rodaje.

Por último, en cuanto a la elaboración del plan de rodaje, Berwanger (1997:153) refiere que se trata de una “estructura camaleónica” inclusive durante su desarrollo. A medida que transcurre la filmación, dicho cronograma se asemejará a un calendario con una columna libre adicional en la que se registrará, a diario, todo el trabajo realizado. De esta manera, el productor y el director tendrán un conocimiento preciso del desarrollo de la producción. Como resultante, podrán saber si están por debajo de lo planificado y calcular cuánto retraso tienen con respecto a lo programado, detectar aquellos problemas que retrasan la filmación y, de ser necesario, redefinir la estrategia en el set para colocarse nuevamente dentro del itinerario de trabajo.

Hacer cine cuesta una cantidad significativa de dinero y las películas independientes generalmente cuentan con presupuestos bajos que no permiten la inclusión de gastos no previstos: unos días de retraso en el rodaje, pueden ser suficientes para detener el proyecto antes de su culminación. De ahí, principalmente, deriva la importancia de planificar el rodaje con gran detalle y cuidado.

### II.3.2.3. El presupuesto

De acuerdo con Marner (1972:11), el presupuesto es una difícil operación por medio de la cual se estima el costo de una película. En él, se incluyen todos los ítems de la producción que generan gastos: honorarios y sueldos, alquileres y compras, servicios y facilidades. Todo –absolutamente todo– lo necesario para realizar el proyecto, debe ser definido lo más pronto posible y estar contemplado en el presupuesto.

No obstante, cuando el dinero se recaba de manera independiente, Stubbs y Rodríguez (2000:26-27) recomiendan tener una visión realista de cuánto se puede conseguir y, en base a esta cifra, definir el presupuesto reduciendo el plan de trabajo propuesto e, inclusive, modificando aquellos elementos del guión que puedan significar un costo excesivo. Un viaje a algún lugar remoto del centro de operaciones de producción o ciertos efectos especiales, son algunos de los factores que encarecen el proyecto y podrían ser eliminados o replanteados para fijarse dentro de los parámetros de un presupuesto más ajustado.

De acuerdo con Berwanger (1997:141), para todo realizador “(...) es posible preparar un aproximado de costos mínimos sobre la base de producciones anteriores comparables.” Por ende, el análisis de las películas independientes que se han rodado recientemente en el país, permite obtener un aproximado de la cantidad de dinero que es posible conseguir, así como de las cifras en las que se ubican los presupuestos. Esta información, reproducida en el aparte II.1.3.6 para consulta del lector, puede conseguirse fácilmente a través de las oficinas del CNAC –principal financista del cine nacional– actualizada hasta el año 2006 de manera anual o bianual.

Sin embargo, es necesario mencionar que, de acuerdo con la última publicación de dicho organismo, “CNAC: 10 años aliados con el cine nacional” (2005), a partir del año 1999, la información referente al tópico de interés no se encuentra organizada y los datos precisos en cuanto a los presupuestos de los últimos largometrajes financiados por el Centro, son difíciles de encontrar.

En cualquier caso, al momento de establecer un cálculo tentativo del presupuesto, resulta de utilidad revisar la siguiente afirmación de Goodell (1998:115):

Una pregunta frecuentemente formulada por los productores principiantes es, ‘¿Cuál es la mínima cantidad posible de dinero que costará hacer una película de 90 minutos en película de 35mm?’ La cifra mínima necesaria para obtener una impresión de respuesta en 35mm para su liberación comercial en teatros se encuentra entre \$100.000 y \$150.000.<sup>42</sup>

Aún cuando los costos de rodaje se reduzcan dramáticamente al emplear formatos económicos como el video digital, para el momento de post-producir y procesar la cinta para adecuarla a la apariencia y formato de reproducción fílmico, la cifra alcanzará sumas similares a las presentadas por Goodell (1998); a pesar que dichos gastos sean asumidos por la compañía distribuidora con la que se negociaron los derechos del filme.

La cifra estipulada –entre 100 y 150 mil dólares– permite poseer un rango aproximado a partir del que se puede comenzar a elaborar el presupuesto. No obstante, es necesario aclarar que no se trata de una cantidad estandarizada aplicable a todos los proyectos y experiencias, sino únicamente un modelo referencial a partir del cual obtener una idea generalizada del costo de la producción. Para todo proyecto independiente, la meta debe ser intentar reducir la suma al mínimo dentro de lo posible.

De hecho, de acuerdo con las experiencias de las fuentes vivas consultadas, sus proyectos triplicaron dicha cifra. Bellame (2006) afirmó que *El tinte de la fama* (s/e) costó entre 500 y 700 mil dólares; Arias-Nath (2006) explicó que *Elipsis* (2006) alcanzó los 400 mil dólares; y Jacobowicz (2006), aunque comentó que se trataba de un dato “confidencial”, aseguró que *Secuestro Express* (2005), sobrepasó la cifra anterior.

Tomando en consideración lo anterior, Simon y Weise (2001:21) recomiendan elaborar el presupuesto visualizando “(...) las tomas, día por día, hora por hora, imaginando qué está haciendo cada quién en un momento cualquiera<sup>43</sup>” para establecer el costo generado por cada uno de los miembros del personal en todo momento.

---

<sup>42</sup> En el original: “A question often asked by beginning producers is, “What is the least possible amount it will cost to make a ninety-minute thirty-five millimeter film?” The minimum figure necessary to obtain a 35mm answer print for commercial release in theaters is between \$100,000 and \$150,000”.

<sup>43</sup> En el original: “(...) to visualize the shots, day by day, hour per hour, imagining what is doing everyone in a determinate moment...”

Una vez determinado el tiempo aproximado que la producción requerirá del personal, elenco, equipos, locaciones, facilidades y servicios, es posible calcular una cifra bastante exacta de lo que costará la producción. Lo más importante al momento de presupuestar, es que todos los niveles de producción sean observados y analizados con igual atención y precisión desde el comienzo sin dejar el más mínimo detalle por fuera.

Aunque actualmente existen programas de computadoras que contemplan todo tipo de informaciones y plantillas para realizar el presupuesto, es necesario que esta labor sea asumida por una persona que tenga noción de los costos de cada uno de los elementos necesarios para el proyecto. Como indica Goodell (1998:111-13), lo más adecuado es que sea el gerente de la unidad de producción o el productor quien asuma esta responsabilidad. Y aún teniendo la experticia en la elaboración y proyección de costos, el presupuesto estará listo en dos o tres días, luego de realizar numerosas consultas a todos los departamentos contemplados en la producción y someter el trabajo final a la revisión de un contador o administrador.

Sobre el proceso de elaboración del presupuesto, Merrit (1998:38) resalta la importancia de tres elementos: el teléfono, el fax y los programas de presupuestos por computadora.

La razón de los dos primeros es bastante obvia: en la mayoría de los casos, los contactos iniciales de tarifas, precios y costos, se establecerán por esta vía e, inclusive, mediante el intercambio de correos electrónicos.

Con respecto a los programas para realizar presupuestos, los más comunes en Estados Unidos son *Budget Master* y *Movie Magic Budgeting*, y buscan igualmente ahorrar tiempo y facilitar la labor. El diseño de dichos programas, permite que el usuario únicamente deba llenar los diferentes espacios en blanco de formulas pre-determinadas. El programa se encargará de procesar los datos, establecer probabilidades y proyecciones, sugerir los puntos en los que se pueden reducir gastos, entre otras cosas.

Un elemento a tener en cuenta al realizar una producción independiente, es que mientras más bajo sea el presupuesto, más peligrosa será la realización de la película. Cualquier modificación de último momento que incremente los costos, por más chica

que sea, se traducirá en un porcentaje significativo de la cifra final. Como consecuencia, Goodell (1998:115) sugiere la inclusión de una categoría de gastos de contingencia donde se contemple entre 10 y 20 por ciento adicional de la cantidad total de dinero estimada en el presupuesto a fin de que se logren cubrir los gastos si el filme se excede de lo presupuestado.

De acuerdo con Simon y Weise (2001:30 y 63), básicamente hay dos formatos de presupuesto: uno detallado en el que se incluyen cada uno de los ítems necesarios para llevar a cabo la producción; y otro resumido –también conocido como *topsheet*– en el que únicamente se reflejan los gastos por categoría: de esta manera el inversionista o cliente no tiene más que revisar un par de páginas para conocer la forma en que se distribuyen los gastos. Luego, en caso de que desee tener un conocimiento más específico, podrá referirse a la versión extensa del documento.

Antes de observar los modelos comentados en el párrafo anterior, conviene acotar que el presupuesto se divide, de acuerdo con Bernstein (1997:349), en dos grandes renglones: gastos sobre la línea y gastos bajo la línea. El primero está conformado por los honorarios del talento artístico-creativo, como el escritor, director, productor y miembros principales del elenco, entre otros, por lo que puede variar considerablemente por factores tales como: el número de personas que integran el equipo de trabajo, su grado y reputación, etc.

En cuanto a la segunda división, gastos bajo la línea, las cifras son más estables y predecibles, por tratarse de tarifas y sueldos estandarizados en la industria: ahí se engloba el alquiler de equipos técnicos y servicios, así como la nómina del personal técnico no especializado (Merrit, 1998:40).

A continuación se presentan los modelos de presupuesto explicados en los párrafos anteriores:

## Marco Teórico

### Presupuesto resumido

| CATEGORÍAS                    | Bs. |
|-------------------------------|-----|
| 1.- Costos de Guión           |     |
| 2.-Equipo de Realización      |     |
| 3.- Producción Ejecutiva      |     |
| 4.- Costos de Producción      |     |
| 5.- Equipo Técnico            |     |
| 6.- Locaciones y Escenografía |     |
| 7.- Utilería y Vestuario      |     |
| 8.- Transporte y Alimentación |     |
| 9.- Reparto y Maquillaje      |     |
| 10.- Post-Producción          |     |
| 11.- Sonido                   |     |
| 12.- Seguros e Imprevistos    |     |
| 13.- Varios                   |     |
| <b>TOTAL GENERAL</b>          |     |

Fuente: Planillas CNAC (2003)

El presupuesto detallado del modelo anterior, ocupa un gran número de páginas, ya que cada una de las categorías contenidas en él son desarrolladas luciendo así:

| 2.- Equipo de Realización       | Bs. |
|---------------------------------|-----|
| 2.1 Director                    |     |
| 2.2 1er Asistente de Dirección  |     |
| 2.3 2do Asistente de Dirección  |     |
| 2.4 Director de Fotografía      |     |
| 2.5 Script                      |     |
| 2.6 Operador de Cámara 1        |     |
| 2.7 Operador de Cámara 2        |     |
| 2.8 Asistente de Cámara 1       |     |
| 2.9 Asistente de Cámara 2       |     |
| 2.10 Electricista               |     |
| 2.11 Luminotécnico              |     |
| 2.12 Dolly                      |     |
| 2.13 Video Assist               |     |
| 2.14 Sonidista                  |     |
| 2.15 Asistente de Sonido (BOOM) |     |
| 2.16 Foto Fija                  |     |
| 2.17 Otros                      |     |

Fuente: Planillas CNAC (2003)

## Marco Teórico

Sin embargo, también es posible encontrar presupuestos detallados que siguen un modelo esquemático diferente, como puede observarse en el siguiente ejemplo desarrollado para una producción independiente presupuestada en 100.000 dólares:

| CATEGORIAS   | \$                     |
|--|------------------------|
| Escritor/ Director/ Productor(es)                          | Ganancias Porcentuales |
| Elenco   | 3.000                  |
| <b>GASTOS TOTALES SOBRE LA LINEA</b>                       | <b>3.000</b>           |
| Extras   | 0                      |
| Gte. Unidad de Producción/ Assist. de Dirección            | 1.500                  |
| Productor de diseño  | 1.300                  |
| Director de arte/ Jefe utilero                             | 800                    |
| Supervisor de guión  | 1.200                  |
| Cinematógrafo  | 1.500                  |
| 1er Asistente de cámara                                    | 1.200                  |
| 2do Asistente de cámara                                    | 900                    |
| Jefe eléctrico   | 1.200                  |
| Electricista   | 900                    |
| Jefe de máquina  | 1.200                  |
| Utileros   | 1.800                  |
| Mezclador de audio   | 1.400                  |
| Operador de boom   | 800                    |
| Maquillaje y cabello                                       | 0                      |
| Foto fija  | 0                      |
| Asistentes de producción                                   | 0                      |
| Servicios y comidas  | 8.000                  |
| Gastos fijos   | 400                    |
| Utilería   | 400                    |
| Producción de diseño/ Sets                                 | 1.100                  |
| Gastos de vestuario  | 300                    |
| Gastos de maquillaje                                       | 100                    |
| Gastos eléctricos  | 500                    |
| Alquiler de cámara   | 5.500                  |
| Alquiler de paquete de electricidad y máquina              | 4.500                  |
| Dolly  | 2.400                  |
| Pérdidas y daños   | 300                    |
| Película   | 7.000                  |
| Cinta de audio   | 1.200                  |
| Alquiler de paquete de sonido                              | 1.300                  |
| Alquiler de camión/ Gas                                    | 400                    |
| Tarifas de locación  | 1.600                  |
| Seguros y permisos   | 3.000                  |
| Gastos de oficina  | 600                    |
| Tarifas de laboratorio p/ revelado y transferencia a video | 15.200                 |
| <b>COSTOS TOTALES DE PRODUCCION</b>                        | <b>73.400</b>          |
| Editor   | 2.800                  |

|   |                |
|---|----------------|
| Sistema de edición no lineal            | 5.000          |
| Compositor                              | 1.000          |
| Derechos musicales                      | 0              |
| Reemplazo automático de diálogos (RAD)  | 800            |
| Edición de audio                        | 2.600          |
| Transferencia de audio                  | 600            |
| Material de audio                       | 800            |
| Corte del negativo                      | 3.700          |
| Títulos                                 | 2.300          |
| Impresión de respuesta                  | 7.000          |
| <b>COSTOS TOTALES DE POSTPRODUCCION</b> | <b>26.600</b>  |
| <b>PRESUPUESTO TOTAL</b>                | <b>100.000</b> |

Fuente: Merrit (1998:39-40)

Una opción adicional al momento de determinar el presupuesto, es incluir únicamente los gastos necesarios para realizar la filmación, dejando por fuera lo relativo a la post-producción a esperas de que sea el distribuidor quien luego corra con los costos de culminación. De esta manera, la cantidad de dinero que se necesita en un principio se reduce considerablemente, aunque con este método siempre existe el riesgo de que luego no puedan recabarse los fondos necesarios para concluir el proyecto (Merrit, 1998:41-45).

Bellame (2006) comenta que esta fue precisamente la estrategia que decidió seguir al momento de producir su película:

[Pensamos] (...) que después de filmarla (...) se podría requerir a fuentes de financiamiento para la terminación (...) se llevó a la convocatoria de terminación del CNAC y obtuvo recursos adicionales que permitieron llevar a cabo la fase final de laboratorio. Es como una escalera; llegamos al siguiente descanso, donde tendré que acudir nuevamente al CNAC o a algún patrocinio para lanzar la película decentemente.

#### **II.3.2.4. La compañía productora y el paquete de inversión**

Todas las fuentes consultadas consideran que la fase de financiamiento del proyecto es sumamente difícil. Bellame (2006) comenta que “(...) tienes que ingeniártelas, vender tu proyecto, enamorar a todo el mundo para que crean en tu proyecto tanto como tú”. Por su parte, Jacobowicz (2006) complementa afirmando que “(...) no hay nadie más interesado que yo en que se haga [la película] y esa debe ser la motivación del realizador”.

Sobre su experiencia para la recaudación de fondos de *Elipsis*, Arias-Nath (2006) explica que fue “(...) una experiencia muy ardua e intensa. Me dediqué 9 meses a levantar el financiamiento para la película. Me reuní con más de 300 personas y empresas para presentarles el proyecto”.

Merner (1972:12) indica que el proceso de búsqueda de fondos es uno de los que mayor cantidad de tiempo consume al momento de realizar una producción independiente. Siendo las películas una inversión de alto riesgo, la labor del director se torna especialmente complicada cuando debe pasarse horas en reuniones intentando convencer a otros para que, mediante su inversión, le permitan llevar a cabo el proyecto.

Con respecto a lo anterior, Stubbs y Rodríguez (2000:25) explican que “(...) el hambre presupuestaria es alimentada tocando puertas, pidiendo a familiares y amigos, ganando premios, recabando fondos, ahorrando, pidiendo préstamos a los bancos, hipotecando la casa, buscando patrocinantes y vendiendo la película.<sup>44</sup>” Es decir, cualquier medio posible para recabar dinero es válido.

Sin embargo, pocas de estas fuentes de financiamiento se consiguen únicamente con la exposición informal de la idea en una reunión familiar frente a la TV. Generalmente, convencer a alguien de que invierta su dinero en una empresa de alto riesgo no resulta algo fácil. La adecuada exposición y desarrollo de las ideas es de gran importancia en este aspecto, por lo que el realizador debe organizarse antes de iniciar la búsqueda de inversionistas.

De acuerdo con Goodell (1998:70) y Merrit (1998:19-21) el primer paso es crear una compañía productora: escoger un nombre, abrir una cuenta bancaria de la empresa y registrarla en los organismos mercantiles. Además de proporcionarle seriedad al proyecto, la compañía productora –aunque sea solamente un nombre– permite la solicitud y el recibimiento de dinero de un número ilimitado de personas y protege contra la posibilidad de ser implicado legalmente en casos de difamación o estafa.

---

<sup>44</sup> En el original: “(...) budget hunger is feed knocking on doors, asking friends and relatives, winning awards, searching for funds, saving, asking for loans, morgaging the house, looking for sponsors and selling the movie.”

En conjunto con la compañía productora a la cual representa el productor ejecutivo, productor, gerente de la unidad de producción o director durante la búsqueda de fondos para el proyecto, es necesario contar con un paquete o memorando de inversión, definido por Goodell (1998:43) como:

(...) el documento más importante para vender tu película a los potenciales inversionistas (...) debe contener toda la información necesaria para que el inversionista tome una decisión inteligente con respecto a tu proyecto, al igual que cualquier información que el consejero legal y financiero pueda necesitar para evaluar la inversión desde puntos de vista especiales<sup>45</sup>.

Por su parte, Merrit (1998:19-20) señala que este texto debe presentar las fortalezas y debilidades de la producción, declarando que las películas independientes representan, como se ha mencionado anteriormente, una inversión de alto riesgo. Además, debe anexarse una sinopsis de la historia, el guión, el presupuesto (de la manera más detallada posible), los datos curriculares y/o biográficos de los talentos creativos involucrados en el proyecto (escritor, director, productor, actores, etc.) y cualquier otro elemento que pueda ser de ayuda para convencer al financista de colocar su dinero en el largometraje.

Por último, es necesario recordar que, al tratarse de un documento legal, es aconsejable solicitar asesoría profesional por parte de un abogado al momento de elaborar el memorando de inversión. A continuación se ofrece una breve ficha técnica de todos los puntos a desarrollar en el mismo:

#### Elementos contentivos en el memorando de inversión

- Cláusulas del negocio de la sociedad entre la productora y los inversionistas.
- Distribución detallada de las ganancias y pérdidas entre las dos partes.
- Distribución detallada de las ganancias al momento de vender la película.
- Depreciación aproximada de la película por año.
- Biografía detallada del socio general o compañía productora.

---

<sup>45</sup> En el original: "(...) the most important document for selling your motion picture to potential investors (...) should contain all the information necessary for an investor to make an intelligent decision about your project, and any information that the investor's legal and accounting council may need in order to evaluate the investment from their special point of view."

- Derechos y deberes de los inversionistas.
- Derechos y deberes del socio general.
- Definición de los posibles conflictos de intereses.
- Descripción detallada del proyecto.
- Establecimiento de los servicios legales y financieros que representarán y asesorarán a la sociedad.
- Exposición de los contratos de distribución, en caso de que los haya.
- Presupuesto detallado y resumido.
- Itinerario de realización de la película.
- Exposición de los factores de riesgo.

Fuente: Goodell (1998:56-57)

### II.3.2.5. Las fuentes de financiamiento

Pero antes viene un momento difícil: hay que encontrar quien acepte el argumento y aporte dinero para hacer la película, y dinero por valor de millones. Y el dinero no se da por amor al arte sino para que produzca. He aquí una limitación y una característica del hecho cinematográfico (Lamet, Ródenas y Gallego, 1968:18).

Una vez conformada la compañía productora y con el memorando de inversión ensamblado, comienza el proceso de búsqueda de fondos para la realización de la película. Ésta será una tarea larga y compleja en el cual se deben abordar diversas opciones, desde las más convencionales y seguras, hasta las más creativas, innovadoras y arriesgadas.

Merrit (1998:17) comenta lo siguiente al respecto: “La pregunta más importante para muchos productores independientes es: ¿Dónde encuentro personas que estén dispuestas a invertir en mi sueño? Tan difícil como sea crearlo, [esas personas] se encuentran por ahí<sup>46</sup>.” Partiendo de este precepto, lo único que haría falta sería encontrarlas.

---

<sup>46</sup> En el original: “The most important question for many independent producers is: Where do I find people willing to invest in my dream? As difficult as it may be to believe, they’re out there.”

Sin embargo, la realidad es más complicada que las palabras. Losey, citado por Marnier (1972:12) comenta lo siguiente sobre la dificultad para recabar fondos que permitan llevar a buen término una película independiente:

No sé qué decirle a los jóvenes porque no sé como ellos comienzan. Para mí este es el problema más serio. No cómo ellos comenzarán a *dirigir* porque muchos de ellos tienen un montón de talento. Pero me pregunto cómo *obtendrán* un comienzo en este desgraciado sistema, inclusive como aprendices. Hay tantos jóvenes que saben mucho sobre filmar pero no hay forma alguna de comenzar. He conocido a mucha gente muy talentosa que no incursionarán en la realización de películas, ni siquiera haciendo películas de bajo presupuesto, a menos de que vivan de nada por años y logren abrirse el camino.

Al respecto, Goodell (1998:64-65) señala que la falta de financiamiento ocurre a causa de que las películas son, estadísticamente hablando y como se ha venido mencionando, inversiones de alto riesgo y de retribución a largo plazo. En consecuencia, representan paquetes poco atractivos inclusive para los inversionistas experimentados. Pero, en contraposición, también añade que todavía hay interesados en colocar su dinero en ellas, siempre y cuando perciban que el proyecto tiene probabilidades de convertirse en un éxito económico. Y esto no sucede únicamente en los Estados Unidos, sino en el mundo entero.

Al momento de reunirse con los potenciales inversionistas, es importante hablar acerca de lo posible: de la atractiva propuesta de negocios que hará que su aporte se multiplique considerablemente, de su contribución a las artes, de su participación en la promoción de ideas novedosas o informaciones previamente vetadas, incluso de su lanzamiento a la fama como patrocinante de un éxito de taquilla.

De acuerdo con Poloniato (1980:29) en Latinoamérica los fondos son aportados por pequeños empresarios interesados en el mercado fílmico o por el Estado. Pero, a causa de la imposibilidad de los primeros para cubrir los costos totales de la producción, el realizador debe orientarse a la búsqueda de los fondos de culminación a través de otros medios, como los préstamos bancarios o el financiamiento parcial de organismos no gubernamentales, grupos de interés social o cultural, fondos especiales mediante convenios con otras naciones, etc.

Casos recientes en Venezuela, como el de las películas *Secuestro Express* (Jacobowicz, 2005) y *Elipsis* (Arias-Nath, 2006), demuestran no sólo que es posible recabar fondos para llevar a cabo un proyecto cinematográfico independiente, sino que además es posible hacerlo con cien por cien de inversión privada. No obstante, estos casos son excepciones más que regla.

El panorama más común en el país es el financiamiento parcial por parte de organismos estatales. La experiencia de Bellame (2006), repetida en numerosos realizadores, indica que el principal financista es el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía, dependencia del Ministerio del Poder Popular de la Cultura:

El CNAC normalmente daba entre 30 y 40 por ciento del presupuesto de la película (...) uno tiene que estirarlo para convertirlo en mucho más. Si bien tú abarcas con eso 70 u 80 por ciento de tu presupuesto, se debe a que has hecho muchísimos sacrificios y además te has conseguido con diversos aportes a causa de gestiones particulares.

Actualmente, las cifras de financiamiento por parte del Centro se han elevado un poco, hasta alcanzar 50 por ciento del financiamiento del proyecto. Adicionalmente, cuentan con créditos adicionales de culminación por el orden de los 70 mil dólares.

Los aportes privados a los que se refiere Bellame (2006), incluyen convenios de co-producción con casas de alquiler de equipos fílmicos –opción que manejan productoras como Bolívar Films–, aportes de recursos humanos y locaciones por parte de amistades y el patrocinio de alguna marca a cambio del emplazamiento del producto en la película. Cualquier idea es válida al momento de conseguir fondos para llevar a cabo el proyecto y es el deber del realizador contemplar todas las variables posibles.

Idealmente, la figura del productor ejecutivo es la que, debido a su experiencia en la industria, se encarga de conseguir los fondos para realizar el largometraje. Sin embargo, Merrit (1998:17-22) explica que en la mayoría de las producciones independientes, esta labor es asumida por el mismo realizador mediante la creación de una sociedad limitada en la que se agrupan comercialmente dos partes: aquél, como socio general, y los inversionistas, como socios limitados.

Por lo general, el dinero conseguido a través de los socios limitados, es colocado en una cuenta con restricciones de retiro de fondos hasta que se alcance una cifra determinada, que frecuentemente es el presupuesto completo o una aproximación a éste. Únicamente entonces podrá ser liberado el dinero, de modo que se tenga la certeza de que la inversión se gastará en la realización de la película o que, de lo contrario, cada inversionista podrá recuperar su aporte inicial sin problemas.

A continuación se exponen algunas de las opciones más comunes al momento de recabar fondos para el proyecto:

- **Entes culturales del gobierno**

Los proyectos fílmicos independientes suelen ser financiados, parcialmente o en su totalidad, por fondos provenientes de organismos culturales gubernamentales. Aunque cada ente es capaz de imponer sus propias condiciones al momento de optar en concursos crediticios, existen ciertos criterios generalizados que se aplican comúnmente.

De acuerdo con Goodell (1998:33) y el CNAC (2006), la aplicación para este tipo de financiamiento debe ir acompañada por una descripción detallada de la producción, donde se incluya el itinerario, el presupuesto, los datos biográficos de los principales involucrados, los objetivos específicos que se persiguen, así como los beneficios y aportes que el proyecto será capaz de realizar en materia cultural, social e, inclusive, económica.

En Venezuela, el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía, es el ente gubernamental encargado de tales fines y el principal financista del ámbito fílmico, generalmente en las etapas de producción y post-producción.

Bellame (2006) comenta que en su caso, la primera opción fue acudir a dicha institución a fin de obtener los fondos que le permitieran dar marcha al proyecto. “(...) ahí garantizamos el dinero para la producción, un poco amarrado a la condición de que se consiguiera el resto del financiamiento por otras vías”.

Sin embargo, también es posible que otras dependencias oficiales, como la Comisión Nacional de Cultura (CONAC) o el Fondo de Turismo (FONTUR), contribuyan al financiamiento de una película independiente. Naturalmente, el interesado deberá incluir en su anteproyecto –para optar a los beneficios crediticios– los datos mencionados en el párrafo anterior, así como todos aquellos adicionales que soliciten los organismos en cuestión.

- **Co-producción nacional**

Aunque se trata de una modalidad poco explorada en el ámbito nacional, es posible conseguir el apoyo, en calidad de co-productor, de una casa de alquiler de equipos fílmicos. Bellame (2006) logró arreglar un convenio bajo esta modalidad e inclusive empresas como Bolívar Films se encuentran abiertas a esta forma de trabajo.

De hecho, Gittens (2006) comenta que esto se ha aplicado en el pasado, sobre todo en la fase de procesado de película fotosensible a cambio de créditos y ganancias compartidas. Sobre la experiencia, refiere lo siguiente:

(...) la película de Román Chalbaud, *El Caracazo*, se hizo con la modalidad de asociación o co-producción. Estamos abiertos a la posibilidad de hacerlo; las dos últimas películas de Diego Rísquez se realizaron en sociedad con Bolívar Films, inclusive en el intercambio de materiales como luces y paquete de cámara (...) siempre se busca la vuelta para llegar a un acuerdo, porque de lo contrario no se podría siquiera hacer cine aquí.

- **Co-producción extranjera**

Goodell (1998:25) explica que la asociación con capital extranjero “(...) en su forma más pura, es un tratado de co-producción multinacional resultante de un acuerdo suscrito por ambos países que permite beneficios nacionales recíprocos en el caso de que se unan para producir una o varias películas<sup>47</sup>.”

---

<sup>47</sup> En el original: “In it’s purest form, is is a co-production multinational arrangement, resulting of an agreement suscribed by the two interested countries, that allows reciprocal national benefits in the case that they join together to produce one or more movies.”

De esta manera, el gobierno que, por medio de instituciones y organismos culturales, invierte en las películas, generalmente ofrece incentivos a los realizadores – impuestos especiales, préstamos con intereses bajos o sin ellos, adelanto de los costos de filmación, etc.– a cambio de que la producción se lleve a cabo, al menos de manera parcial, en su país y se realice empleando sus técnicos, servicios y facilidades.

Si bien los convenios de co-producción entre los países pueden cambiar de manera constante, la información actualizada sobre el tópico puede obtenerse a través del CNAC y las embajadas de cada nación de manera individual.

Es necesario mencionar que, actualmente, Venezuela goza de convenios de co-producción fílmica con varios países del mundo y que han contribuido con el desarrollo de la actividad en el país:

1. Convenio de Co-producción con Cuba desde 1994
2. Tratado de Cooperación Cinematográfica G-3, entre Venezuela, Colombia y México desde 1994
3. Acuerdo Técnico de Cooperación Audiovisual con Puerto Rico, desde 1995
4. Convenio con la *Société de Développement des Entreprises Culturelles* (SODEC) y el CNAC, desde 1995
5. Acuerdo de Co-Producción audiovisual con Canadá, desde 1996.

- **Pre-ventas extranjeras**

Si, por otro lado, se trata de una compañía privada interesada en invertir en el proyecto, el acuerdo final puede ser diferente, al igual que la aproximación inicial: los trámites de negocios suelen conseguirse, en estos casos, mediante eventos anuales

conocidos como “mercados fílmicos” que se realizan en todo el mundo y en los cuales se presentan las diferentes producciones en búsqueda de fondos.

De acuerdo con Merrit (1998:25) los mercados más importantes en el mundo donde pueden reunirse fondos son el *Mercato Inernazionale Filme e Documentario* (octubre) en Milán, Italia; el *Cinemart* (enero) en Rotterdam, Holanda; el *Marché International du Film* (mayo) en Cannes, Francia; el *International Film Financing Conference* (febrero) en San Francisco, Estados Unidos; y el *IFP's No Borders* – desarrollado en conjunto con el *Independet Feature Film Market* (IFFM)– (septiembre) en la ciudad de New York, Estados Unidos. Entre los países de mayor aporte financiero presentes en dichos eventos, se encuentran Canadá, Alemania, Austria, Francia, Inglaterra, Italia, España y Japón.

No obstante, también es posible aproximarse a las grandes distribuidoras mundiales y tratar de negociar directamente con ellas. Todas las distribuidoras importantes tienen una división dedicada al financiamiento de películas independientes extranjeras y, de hecho, llenan una cuota anual de financiamiento para ellas.

Jacobowicz consiguió que *Secuestro Express* (2005) fuese distribuida por *Miramax Pictures* en el mundo entero, mientras que Arias-Nath logró que *20th Century Fox* adquiriese los derechos de distribución de *Elipsis* (2006) cuando la película se encontraba en fase de guión únicamente.

- **Pre-ventas nacionales**

Dentro de esta categoría entran todos los posibles inversionistas que puedan conseguirse en el país. Para lograr venderles la idea, hay que convencerlos de que el proyecto tiene potencial comercial, que se trata de una inversión deseable y que el cineasta es capaz de realizar una película de calidad dentro del itinerario y presupuesto estimado.

De esta manera, el realizador organizará eventos sociales en los cuales tendrá la posibilidad de exponer las características más importantes de su producción y

entregarles un documento con todos los datos específicos de la misma a los posibles inversionistas.

- **Donaciones de fundaciones y organizaciones no gubernamentales**

Según Merrit (1998:28), es común que las fundaciones y organizaciones no gubernamentales dediquen una cierta porción de su presupuesto al estímulo de los valores culturales nacionales, dentro de los que se incluye el cine. Aunque generalmente financian documentales, los largometrajes de ficción también pueden resultar beneficiados, en especial si la historia desarrollada aborda temáticas sociales o hace referencia grupos demográficos, religiosos, sociales o políticos específicos.

Mediante una investigación inicial, el realizador puede establecer aquellas organizaciones y fundaciones que supone estarán interesadas en patrocinar o realizar aportes financieros al proyecto y dirigirse a ellos a fines de involucrarlos en el mismo.

- **Préstamos bancarios, hipotecas y tarjetas de crédito**

Los préstamos bancarios y las hipotecas se aprueban en base a las pertenencias que posea el solicitante, de modo que éstas sirvan de garantía en caso de que el crédito no pueda cancelarse a tiempo. Debido a que se trata de un financiamiento extremadamente limitado –depende de los bienes de valor poseídos– y relacionado con tasas de intereses elevadas, esta opción es de alto riesgo tanto para el banco como para el realizador (Goodell, 1998:17-18).

De igual manera sucede con la posibilidad de emplear las tarjetas de crédito para financiar parcialmente la producción. Stubbs y Rodríguez (2000:29) comentan sobre experiencias exitosas de este tipo en los Estados Unidos, aunque, a causa de las limitaciones y peligros que comparte con los préstamos bancarios e hipotecas, recomiendan la limitación exclusiva de este método: “ Si tu película es aceptada en un festival grande pero estás en la quiebra y necesitas terminar la maldita cosa tan rápido

que no tienes tiempo para buscar fondos de completación, puede que consideres (...) utilizar una o dos tarjetas de crédito [para cubrir los costos]<sup>48</sup>”.

### **II.3.2.6. El equipo de producción y los recursos técnicos**

Una vez reunidos los fondos necesarios para iniciar la producción, comienza la selección y contratación de los miembros más importantes del equipo de realización: productor (en caso de que exista el cargo y no haya sido contratado aún), director de fotografía, primer asistente de dirección, sonidista y director de arte (Naime, 1995:52). Posteriormente, cada uno de ellos se encargará de colaborar en el reclutamiento del personal restante que depende de sus respectivos departamentos, siguiendo la estratificación desarrollada en el punto II.2.1., el cual puede ser revisado si se desea obtener mayor información en torno al tópico.

Sin embargo, es necesario señalar que todos los cargos contemplados en la realización de un proyecto fílmico, pueden reducirse a un equipo de trabajo mínimo y compenetrado que, según el texto Elementos cinematográficos (s.f.:142):

(...) es más importante que un número considerable de ayudantes con diversos cometidos como en el cine profesional. Obviamente, en el sub-standard no es preciso tanto especialista, puesto que se trata de obras de autor sin la responsabilidad de un filme comercial.

En cuanto al proceso de selección del personal de producción, Marner (1972:18) comenta lo siguiente:

Cuando uno considera la necesidad de cooperación y buen sentimiento en el set, la necesidad de seleccionar al personal y a los técnicos se hace cuidadosamente más obvia. Los directores tienen actitudes diferentes para la selección del camarógrafo, el director de arte y el editor, pero hay una tendencia a emplear gente que sea conocida y de la que se pueda razonablemente esperar la comprensión de los conceptos básicos del director. Una relación cercana entre el director de una película y uno o más miembros de la unidad ha sido una característica distintiva de muchas de las grandes producciones fílmicas (...)

---

<sup>48</sup> En el original: “If your film is accepted into a major festival but you’re broke and you need to get the damn thing finished so quickly that you don’t have time to shop for completion funds, you may (...) want to use a credit card or two.”

Por otra parte, Goodell (1998:166-67) añade que la escogencia se realiza en base a los requerimientos artísticos y técnicos, la preferencia y disponibilidad. “La situación ideal para una película de bajo presupuesto es ensamblar un equipo (...) técnicamente brillante en sus campos de trabajo pero que aún no se encuentran en las ligas mayores.<sup>49</sup>” Su participación en el proyecto es beneficiosa tanto para el realizador independiente, que no cuenta con suficientes fondos para pagar los costos de profesionales reconocidos, como para ellos, en el sentido en que el filme puede proporcionarles una cierta reputación y ser, de esta forma, el inicio o consolidación de su carrera en el ámbito cinematográfico.

Generalmente, el director deberá tener una idea del equipo que quiere conformar, bien sea porque ha trabajado con alguno de ellos anteriormente, porque ha revisado el trabajo que han realizado en otras producciones o, sencillamente, porque se trata de personas cuya reputación los precede. Sea cual fuere el caso, lo importante es que se encuentren en consonancia –técnica y artísticamente– con el proyecto.

Luego de conformar el equipo básico de producción, se procede, lo más temprano posible, a realizar pequeñas reuniones de trabajo en las que se les informa sobre la naturaleza del proyecto, se negocian los contratos y programas de trabajo y se analizan los posibles problemas y dificultades que puedan surgir teniendo en consideración las experiencias previas de cada uno de ellos en otras películas. Son discusiones que generalmente llevan poco tiempo y a las que no se le asigna ningún costo por concepto de trabajo (Berwanger, 1997:141 y 144).

De igual manera, los mismos parámetros establecidos para la selección del personal técnico, deben ser seguidos por el director y sus colaboradores cercanos –el productor, director de fotografía, asistente de dirección, sonidista y director de arte– al momento de adquirir las facilidades, equipo técnico y material necesario para realizar la filmación. En este caso, se tratará del alquiler de la oficina de producción, las locaciones y el laboratorio de post-producción; la negociación de los paquetes de cámara, iluminación y máquina y sonido; y la compra de la película fotosensible y la calidad de los materiales, teniendo siempre en cuenta la reputación de los establecimientos.

---

<sup>49</sup> En el original: “The ideal situation for a low-budget film is to assemble (...) members who are technically brilliant in their fields but who haven’t yet broken through to major-league status”.

Todos estos aspectos también han sido expuestos previamente de manera detallada en el punto II.2.2.

### **II.3.2.7. El elenco y el casting**

Mención aparte, debido a las características particulares en las que se desenvuelve, merece el proceso conocido como casting, que Russo (1998:50) define de la siguiente manera: “ (...) actividad dedicada a la búsqueda, evaluación y selección del cuerpo de actores necesarios para un film” y que Merrit (1998:58) califica como el elemento más importante, luego del guión, de toda la película: el realismo, simetría y exactitud de ésta, depende, en gran medida, del casting.

Con el presupuesto, el financiamiento y el plan de rodaje aprobados, el realizador tiene conocimiento de la cantidad de dinero disponible para la contratación de los actores, así como del tiempo específico que los requerirá, de manera individual y dependiendo de sus funciones, en la producción. Entonces podrá reunirse con el productor y el director de casting para exponer las características de cada personaje y de esta manera dar inicio a la serie de audiciones que conforman el casting.

Generalmente, el casting del elenco es una tarea compleja y difícil que debe estar a cargo del director de casting quien, de acuerdo con Goodell (1998:136), “(...) es alguien que se especializa en la búsqueda y recomendación de los actores más apropiados para cada papel (...) de la película (...) [aunque él] no toma ninguna decisión final con respecto a la contratación de los actores que recomiende<sup>50</sup>.”

En consecuencia, la última palabra la tiene el director: el director de casting posee en sus archivos una cantidad significativa de intérpretes y tiene el criterio necesario para juzgarlos durante las audiciones, pero se limita, únicamente, a sugerir los posibles candidatos para cada papel principal y secundario. También es posible que el presupuesto del proyecto no contemple los servicios de un director de casting, con lo

---

<sup>50</sup> En el original: “(...) is someone who specializes in finding and recommending the most appropriate actors for each spaking role (...) of the movie (...) does not make any final decisions with respect of hiring actors whom he or she recommends”.

que en dichos casos, la responsabilidad es generalmente asumida por el mismo realizador.

Aunque los beneficios de hacerlo, pocas veces superan los sacrificios, cuando el director ejecuta las funciones del director de casting, debe contar con otros miembros del personal profesional para que lo asesoren. Marner (1972:128-129) recomienda trabajar en conjunto con el productor, puesto que “Siempre existe el riesgo de que un director sea demasiado subjetivo en su casting. Naturalmente, resulta muy tentador otorgarle los roles principales a personas agradables con las cuales el director sabe que se llevará bien, y evitar [de esta manera] personalidades difíciles.”

Naturalmente, este tipo de situaciones no se generan cuando es el director de casting quien lleva a cabo las audiciones: su deber es buscar el actor que más se asemeje al personaje en cuestión sin importar nada más aparte de esto.

Independientemente de quién asuma la selección del elenco, el casting se divide en tres categorías: personajes principales, personajes secundarios y extras. Para las dos primeras, el proceso debe seguir un patrón establecido que comienza con la búsqueda de los actores –mediante el visionado de películas y la colocación de anuncios en escuelas de drama, teatros, boletines culturales y periódicos, etc.– continúa con el análisis de los currículos de los candidatos y culmina con la realización de dos audiciones: una preliminar y, poco tiempo después, otra final.

De acuerdo con Merrit (1998:59), durante la primera audición los actores poseen entre 15 y 20 minutos para leer, dependiendo del personaje para el cual estén optando, fragmentos de diferentes escenas del guión frente a una cámara de video o cine. Posteriormente, el director visionará el material para analizar la manera en la que cada uno de ellos luce y se desenvuelve en la grabación o filmación, según sea el caso. De esta manera, la lista de candidatos se reduce considerablemente al número de ejecutantes que mejor encajan en los papeles y que tendrán la oportunidad de ser evaluados nuevamente en una segunda audición que arrojará los resultados finales.

En contraposición, la selección de los extras suele ser una tarea mucho más sencilla y relajada. Por tratarse de talento silente denominado “ambiente” o “de

relleno”, Goodell (1998:151) señala que esta necesidad puede ser cubierta empleando a familiares y amigos o, en casos excepcionales, mediante los servicios de una agencia de casting especializada en la búsqueda de extras. Ellos se encargarán, previo conocimiento de la tipología que el realizador requiere, de buscar y contratar a las personas adecuadas para ejecutar todas aquellas acciones sencillas de fondo, que tienen lugar durante las interpretaciones de los personajes principales y secundarios.

A través de la hoja de casting, los posibles candidatos tendrán una idea específica de qué está buscando el realizador exactamente. Además, podrán conocer quiénes se encuentran involucrados en el proyecto y cuáles son las características básicas del mismo. De esta manera, el espectro de búsqueda se resume considerablemente, inclusive antes de iniciar el proceso de casting en sí.

#### **II.3.2.8. Desglose del guión técnico**

La descomposición de continuidad, en la que el guión técnico es dividido de manera numérica en secuencias y escenas con la finalidad de mantener la consistencia de apariencia y sonido de cada plano de la película y evitar saltos de eje durante la filmación, se conoce como el desglose del guión técnico (Stubbs y Podríguez, 2000:132-33).

Por lo general, esta tarea es realizada por el asistente de dirección, el gerente de la unidad de producción o el productor. Sin embargo, la responsabilidad puede ser asumida por el director, en caso de que aún no se hayan asegurado los puestos principales que conforman el equipo de producción o de que los mismos no se encuentren contemplados dentro del presupuesto.

De acuerdo con Merrit (1998:34) el desglose del guión técnico produce lo que se conoce como una hoja de continuidad, en la que se debe incluir, de manera precisa, la siguiente información:

- Extensión de páginas y breve sinopsis de cada secuencia y escena.

Marco Teórico

- Miembros del elenco que aparecen en ellas.
- Número de extras necesitados.
- La locación en la que se desarrollará la acción.
- Momento del día en el que se filmará.
- Las necesidades especiales de equipos, vestuario, utilería, etc.
- Cualquier otra anotación de relevancia.

El siguiente ejemplo de una hoja de continuidad, de Goodell (1998:134), permitirá comprender la manera en que deben estructurarse los datos:

|   |                      |                          |
|---|----------------------|--------------------------|
| Título _____  | Productor _____      | Desglose de página _____ |
| Set/ Locación _____   | Director _____       | Páginas del guión _____  |
| Escena No. <u>18, 18A, 37</u>   | Día o noche <u>D</u> |                          |
| Sinopsis: Plano POV desde el edificio de oficinas, calle abajo hasta el almacén.                |                      |                          |
| <i>Zoom in de cámara hacia el almacén a medida que el auto se detiene frente a él.</i>          |                      |                          |
| <i>McGuff se baja lentamente del auto, pasa el letrero de “Prohibido el paso”.</i>              |                      |                          |
| <i>Taxi amarillo aparcado en el callejón.</i>   |                      |                          |
| <i>Montaje: Camioneta del forense siendo cargada con los cadáveres de la familia de McGuff.</i> |                      |                          |

| <b>Elenco</b>   | <b>Vestuario No.</b>                                     | <b>Ambiente</b>  | <b>utilería</b> |
|---|--|--|-----------------|
| McGuff<br>6 Asistentes  | Asistentes del forense<br>Comisario<br>Conductor de taxi | Letrero de “Prohibido el paso”<br>Cuatro (4) bolsas de cadáver |                 |
| <b>Info</b>   | <b>Efectos especiales</b>                                | <b>Vehículos</b>   | <b>Animales</b> |
| La familia de McGuff o formas que iguallen sus cuerpos en los | No.  | Auto de McGuff<br>Camioneta del forense<br>Taxi amarillo       | No.             |

|               |                     |                                   |  |
|---------------|---------------------|-----------------------------------|--|
| bolsos        |                     | Auto del Comisario                |  |
| <b>Dobles</b> | <b>Sonido</b>       | <b>Anotaciones<br/>especiales</b> |  |
| No.           | Ambiente<br>Directo | No.                               |  |

### II.3.2.9. Permisología

Otro problema a resolver durante la pre-producción, es la obtención de todos los permisos necesarios para realizar la producción. De acuerdo con Merrit (1998:49), al momento de filmar en lugares públicos se debe informar a los organismos gubernamentales encargados de la jurisdicción sobre el proyecto, especificando la cantidad de autos estacionados en las áreas circundantes a la locación, el número de personas que estarán trabajando en ella y otras informaciones de interés, como la utilización de una planta eléctrica o la ejecución de acrobacias y actos peligrosos. De esta manera, las autoridades pueden tomar previsiones y evitar cualquier evento desafortunado relacionado con el rodaje.

Resulta difícil establecer los costos de los permisos: así como algunas dependencias estatales tienen tarifas fijas dependiendo de las características del proyecto, otras no las tienen o simplemente se limitan a solicitar donativos que beneficien a la comunidad.

Sin embargo, Simon y Weise (2001:133-34) indican que siempre es recomendable solicitar los correspondientes permisos con antelación, de modo que se puedan conocer las posibles restricciones que tenga la locación pública y, más importante aún, a fin de evitar que la filmación sea detenida y retrasada por las autoridades en pleno rodaje.

Por otra parte, Goodell (1998:123) señala que también es necesario solicitar permisos a todas las personas que aparezcan o se escuchen en cámara –a excepción de las tomas multitudinarias– así como a los dueños de las locaciones en las que se

desarrolla la producción. De esta manera, el realizador se asegura de evitar cualquier tipo de procedimiento legal en su contra por el uso indebido de imagen y/o propiedad.

Para facilitar la comprensión de todo lo que la persona acepta personal y legalmente, al momento de otorgar un permiso firmado al realizador, se procede a exponer un formato habitual de permisología, tanto para personas como locaciones.

#### Permiso para reproducir imagen física y voz

Por medio de la presente concedo expresamente a la compañía productora y a sus empleados, agentes y asignados, el derecho a fotografiarme y utilizar mi foto y otras reproducciones de mi aspecto físico –como el mismo pueda aparecer en cualquier cámara fotográfica y/o película de cine– en y en conexión con la exhibición, teátrica, televisiva, y de cualquier otra manera, de cualquier película en la cual mi aspecto sea utilizado o incorporado, así como en la publicitación, explotación y/o publicación de cualquier película.

Igualmente, cedo a la mencionada compañía productora el derecho a reproducir de cualquier manera y forma toda grabación de mi voz realizada por ella, así como de todos los instrumentos, música u otros efectos sonoros generados y ejecutados por mí.

Declaro que no he sido inducido a ejecutar este permiso por ningún acuerdo o declaración hecho por los representantes de la compañía productora con respecto a la naturaleza o extensión del ejercicio propuesto de cualquiera de los derechos aquí concedidos y comprendo que aquella no tiene obligación alguna para ejercer ninguno de los derechos, licencias y privilegios aquí concedidos.

De esta manera, certifico que he leído lo anterior y que comprendo completamente el significado y propósito de ello. Con la intención de responsabilizarme legalmente, firmo el presente documento el \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

(Firma)

(Molde)

Dirección: \_\_\_\_\_

Fuentes: Merrit (1998:50-51) y Goodell (1998:123-24)

#### Permiso para reproducir una propiedad

En la presente fecha, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, por medio de este documento se concede el permiso a la compañía productora, para utilizar la propiedad y áreas adyacentes, ubicada en \_\_\_\_\_, con el propósito de fotografiar y grabar escenas (interiores o exteriores) para películas, con el derecho de exhibición o de licenciar a otros para exhibir todo o cualquier parte de las escenas captadas en películas.

Dicho permiso contempla el derecho a traer personal y equipo –incluyendo utilería y sets temporales– a las premisas y a remover los mismos luego de completar el trabajo. Al finalizar la filmación, la compañía productora se compromete a dejar la propiedad mencionada en iguales condiciones de estado en las que se encontraba antes del trabajo.

El siguiente permiso es concedido por \_\_\_\_\_ días, según sea necesario, por la cantidad de \_\_\_\_\_ por día de fotografía principal en la que sea utilizada la locación mencionada, comenzando en, o aproximadamente en, el \_\_\_\_\_ (sujeto a cambios en caso de modificaciones de itinerario o condiciones climatológicas) y continuando hasta la completación de todas las escenas y trabajo requerido. Ningún cargo adicional será realizado, excepto por los días en los que la mencionada propiedad sea utilizada para fotografía principal.

La compañía productora acuerda de esta manera liberar al firmante de cualquier y toda demanda y daño en el que el firmante pueda incurrir a causa de cualquier accidente y daño ocasionado por los empleados o equipos de la compañía en las premisas mencionadas.

El firmante asegura tener total derecho y autoridad para entrar en este acuerdo sobre la propiedad arriba mencionada y que el consentimiento o permiso de ninguna otra persona es necesario para que la compañía productora disfrute completamente de los derechos de uso de la misma. De igual manera, el aquí firmante se compromete a liberar e indemnizar a la compañía productora de toda pérdida, demanda o reclamo de cualquier naturaleza, incluyendo, pero no limitándose a gastos legales, generados como consecuencia de algún vacío en la siguiente garantía.

Propietario: \_\_\_\_\_  
(Firma)

Productora : \_\_\_\_\_  
(Molde)

Fuente: Merrit (1998:51-52)

### II.3.2.10. Las pólizas de seguro

Todo proyecto en el que se invierta una gran cantidad de dinero, debería contar con pólizas de seguros que resguarden la integridad de todos y cada uno de los elementos contentivos en el proyecto, sin importar que se trate de recursos humanos o técnicos. Sin embargo, en el caso de películas independientes de presupuestos

reducidos, se suele asignar una cantidad de dinero, calculado como un porcentaje del total estipulado, para este rubro únicamente.

Esto es importante porque un costo adicional no contemplado a causa de daños o pérdidas de equipos o lesiones al personal involucrado, puede ocasionar inclusive la paralización total de la producción.

Simon y Weise (2001:54-55) indican que la mayoría de las casas de alquiler de equipos cinematográficos y las oficinas de permisos para filmar, necesitan tener prueba de que existe un seguro antes de iniciar relaciones comerciales u otorgar permisos a una compañía productora. En el primer caso, los altos costos y la fragilidad de los equipos hace que resulte inminente cubrirlos contra todo tipo de daños; en el segundo, se trata de obligar al realizador a mantener una actitud social responsable antes de permitirle el uso de áreas públicas para el rodaje.

Por otro lado, es necesario mencionar que las productoras y casas de alquiler en Venezuela, cuentan con sus propias pólizas de seguros que cubren daños ocasionados a sus equipos. Es por ello que siempre envían un representante de la empresa junto a los bienes alquilados por el realizador.

Aunque las pólizas necesarias dependen de las características de la película que se planea filmar, Merrit (1998:46-48) indica las categorías básicas que deben ser contempladas con la empresa aseguradora:

- **Daños a la propiedad**, donde se cubren los artículos contenidos en cualquier locación alquilada, independientemente de que sea un estudio o un escenario natural.
- **Daños personales**, protege a la producción contra cualquier acusación de daño corporal o de propiedad durante la filmación en lugares públicos. Incluye también a los vehículos alquilados.
- **Equipos cinematográficos**, permite asegurar paquetes de cámara, sonido, iluminación y máquina, propios o rentados.

- **Utilería, escenografía y vestuario**, abarcando la pérdida o daño de cualquier artículo perteneciente a estos tres renglones específicamente.
- **Negativos y cintas de video**, protege contra la pérdida y daño del material expuesto o virgen de filmación y/o grabación.
- **Material defectuoso, cámara y procesado**, cubre la pérdida y daño del material virgen como consecuencia del empleo de equipos o materiales defectuosos, así como los errores cometidos por el laboratorio durante el procesado.
- **Erroros y omisiones**, protegiendo a la productora contra demandas a causa de utilización sin autorización, plagio, difamación de personaje, invasión de privacidad, etc.
- **Compensación laboral**, provee beneficios médicos a los empleados y contempla la cancelación de una suma de dinero en caso de que un accidente laboral deje incapacitado o sin vida a alguno de ellos.
- **Elenco**, retribuye a la productora los gastos por retrasos generados a causa de enfermedad, lesión o muerte de cualquiera de los miembros principales o secundarios del elenco.

La adquisición de pólizas de seguro para todos estos rubros –a excepción de las que contemplan la utilería, escenografía y vestuario– puede convertirse en un gasto importante pero necesario para la producción. Para poder alquilar los equipos, contratar al personal, realizar el rodaje o prevenir la pérdida del material fílmico, es idóneo contar con ellas.

#### **II.3.2.11. Las pre-giras técnicas**

Merrit (1998:54) señala que, idealmente, las locaciones deben haber sido buscadas por un gerente de locación experimentado, quien realizará mediciones, fotografías y grabaciones audiovisuales de los lugares con el fin de facilitar la labor del productor, director y director de fotografía.

No obstante, es probable que estos, en conjunto con el sonidista, deseen realizar una gira técnica previa –también conocido como *scouting* técnico– por las locaciones antes de comenzar la producción, con la finalidad de detectar cualquier problema existente en las áreas en las que se desarrollará la filmación y realizar las sugerencias constructivas y planificaciones que permitan mejorar la calidad de imagen y sonido de cada escena antes de comenzar el rodaje.

De esta manera, los posibles inconvenientes podrán ser solventados con tiempo y no aparecerán de manera sorpresiva a último minuto, amenazando con retrasar e incrementar los costos del proyecto.

Finalmente, Goodell (1998:216) afirma que “La información obtenida durante el scout técnico es invaluable para el director. Ella hace posible la planificación de las escenas con mayor análisis y el emprendimiento de cualquier alteración o compromiso *antes* de iniciar la fotografía principal<sup>51</sup>”.

En resumen, durante las pre-giras técnicas, los miembros principales del equipo de producción se familiarizan con la locación y chequean básicamente la siguiente información:

- El exceso de tráfico –terrestre o aéreo– en las zonas circundantes al lugar, así como cualquier otra fuente de ruido indeseado que pueda interferir con la calidad del sonido de producción

---

<sup>51</sup> En el original: “The information gained during the tech scout is invaluable for the director. It makes possible to plan scenes more thoroughly, and to make any necessary alterations or compromises *before* beginning principal photography.”

## Marco Teórico

- Las fuentes de energía y luz disponibles en la locación, de modo que el director de fotografía pueda planificar la iluminación que implementará durante la filmación: tipos y cantidades de implementos lumínicos, clausurar ventanas, apagar luces, conseguir generadores de electricidad, etc.
- La altura de los techos, el ancho de puertas y pasillos, la angulación de las paredes y escaleras. Además de la motricidad que necesita el personal de trabajo entre los equipos técnicos presentes en el set, las luces requieren de mucho espacio superior para ser colocadas adecuadamente.
- La uniformidad, solidez y textura de los pisos. Cuando se planean realizar movimientos de cámara con dollies, los suelos de materiales poco resistentes, alfombrados, con patrones engranados, rajadas profundas e irregularidades, dificultan el ensamblaje y manejo del equipo.
- Las áreas y servicios disponibles para suplir las necesidades de la producción. Principalmente se buscará un espacio idóneo para las comidas, una habitación segura donde puedan guardarse los equipos que deberán pernoctar en la locación y puestos de estacionamiento para el personal. También es importante revisar la existencia de teléfonos, agua potable, etc. en el lugar.
- Los establecimientos de comida, abastos, supermercados y ferreterías que se encuentren cerca de la locación en caso de que sea necesario realizar alguna compra de último momento.
- La disponibilidad de la locación en condiciones similares y para fechas futuras no contempladas en el contrato de alquiler.

Con los datos mencionados, el productor, director, director de fotografía y sonidista, logran planificar la estrategia con la que se aproximarán a la locación durante la filmación, contribuyendo de esta manera a que la producción se realice dentro del límite de tiempo establecido –o antes, de ser posible.

### **II.3.2.12. Las últimas reuniones y ensayos**

De acuerdo con Marner (1972:140) el director debe tener un conocimiento completo del guión y de la forma en que desea desarrollar los elementos que lo componen, mucho antes de comenzar a rodar. Pero además, es importante que comparta su visión con el resto del personal humano involucrado en el proyecto y que, de una u otra manera, él deberá dirigir durante la filmación: el equipo de producción y los actores.

El último paso antes de culminar con la pre-producción y dar inicio a la producción, incluye las reuniones finales con el personal de producción, de modo que puedan afinarse todos los detalles previos al inicio del rodaje.

Goodell (1998:214) comenta que estas discusiones son una de las responsabilidades más importantes del realizador, puesto que reducen al mínimo los problemas que puedan presentarse durante la filmación y contribuyen con la eficiencia y moral de todos los integrantes del equipo.

Una vez más, será el momento idóneo para que el director aborde con los puestos clave de cada departamento y unidad –especialmente con el director de fotografía, con quien trabajará muy de cerca durante la filmación– el aspecto visual que pretende imprimir en la película: debe discutirse el estilo, ambiente y la aproximación primero, para luego resolver cualquier inquietud que puedan tener los miembros del equipo de producción.

Posteriormente, el primer asistente de dirección procederá a revisar el guión escena por escena y comentar cualquier requerimiento especial que pueda haber; también contribuirá con la resolución de las dudas que surjan durante la lectura del material. De esta manera, la unidad de dirección se asegura de que todo esté absolutamente claro antes de dar inicio a la filmación.

Estas reuniones no deben presentar mayor problema, puesto que ya los miembros del equipo técnico han estado trabajando de manera cohesionada durante las últimas etapas de la pre-producción, conocen el guión y saben cuál es la función que

cada uno de ellos desempeñará al momento de llevarlo de palabras a imágenes en movimiento (Stubbs y Rodríguez, 2000:44-45).

Por otra parte, el director también debe reunirse con el elenco para darles las indicaciones finales sobre la manera en que deben expresarse, individualmente, frente a la cámara. Goodell (1998:211-13) indica que, para este momento, los actores han leído el guión en numerosas oportunidades y, si no conocen de memoria los diálogos y las acciones de sus personajes, al menos tienen una idea bastante aproximada de la ejecución que el director espera de ellos: han ensayado, cometido errores, escuchado sugerencias y, en consecuencia, se han “introducido” en sus personajes.

Finalmente, cuando falta muy poco tiempo para comenzar la producción –una o dos semanas máximo– tiene lugar lo que Merrit (1998:74) denomina como un “ensayo vestido”, donde, de ser posible, los intérpretes llevan los diferentes atuendos que lucirán sus personajes y actúan en los escenarios en los cuales se desarrollará la acción.

Además de relacionarlos con el vestuario, utilería y decorado, esto permite que el director establezca los lugares precisos en los que desea colocar a los actores con relación a los diferentes emplazamientos de cámara para lograr los planos propuestos en el guión técnico o el storyboard. De nuevo, lo que se busca es planificar minuciosamente el desarrollo de la producción para evitar retrasos e inconvenientes que puedan afectar el futuro de la película.

Pero, aún cuando los ensayos resultan de gran utilidad en la mayoría de los casos, Marner (1972:141) señala que éstos se encuentran supeditados a numerosos factores que varían dependiendo de las especificaciones de cada producción. Es posible que tanto el presupuesto como los contratos de los artistas no contemplen una cantidad de tiempo significativa para los ensayos, o que el director desee prescindir de ellos o realizarlos únicamente cuando sea absolutamente necesario.

En ambos casos, la ejecución no se materializa a través de la práctica constante y las correcciones del cineasta, sino en el set al momento de filmar. Obviamente, esta opción no permite un margen de error considerable.

De todos modos, es el realizador quien sabe verdaderamente si las actuaciones resultarán satisfactorias a pesar o como consecuencia de no haberle prestado mayor atención a los ensayos. Él conoce las habilidades y profesionalismo de los actores y la cantidad de dinero y tiempo que posee para dedicarle a la producción. Cuando la cámara está rodando, las ejecuciones pobres en las que los artistas no logran proyectar al personaje con realismo o cometen errores constantes, se traducen en la pérdida de película, tiempo, paciencia y dinero –todos ellos elementos de por sí limitados en los proyectos independientes.

### **II.3.3. La Producción**

Según Naime (1995:55) la producción, también conocida como rodaje o filmación, es “(...) el momento de obtener las imágenes, que son la materia prima de la elaboración de una película, como lo es la plastilina para modelar o las piezas de rompecabezas para poder ensamblar la figura que el grabado en su caja nos promete.”

Para Bellame (2006), si bien la pre-producción es un proceso bastante sencillo, el rodaje es mucho más intenso y complicado, ya que en esta etapa hay muchas cosas en juego. “La filmación –afirma– es el momento en el que todo se define, se echan las cartas para ver cuál es el destino de la película (...) es el tercer acto donde todo comienza a concluir hasta un clímax”.

Aunque durante el rodaje –que comienza con la primera toma registrada y finaliza con la última– interviene todo el equipo de producción, las figuras más importantes, son el director, primer asistente de dirección, productor y asistentes de producción, quienes se encargan de la coordinación del personal y la planificación de la logística de filmación (Russo, 1998:211).

El esfuerzo y preparación –o falta de ellos– que tuvo lugar previamente, durante la pre-producción, se evidenciará en el rodaje diario. De esta manera, es importante recordar una vez más que los puntos contemplados en la primera fase del proyecto deben seguirse a cabalidad, prestando atención a cada uno de ellos de manera

individual. Si bien esto no garantiza el éxito del rodaje, sí consigue minimizar el número de imprevistos que puedan surgir durante su desarrollo.

Según Bellame (2006) en su experiencia ha podido descubrir que esto sucede porque “Mientras más planificación tengas [durante la pre-producción], menos imprevistos tendrás y más control podrás asumir sobre el trabajo”.

Si bien la producción se limita a la filmación de la película, esta fase contempla –de manera similar a lo observado durante la pre-producción– el seguimiento de ciertas tareas básicas para su conclusión. Estas, en conjunto con otros elementos de importancia para el realizador, serán expuestas a continuación.

#### **II.3.3.1. El día de trabajo**

Podría decirse que los días de producción no sólo transcurren más o menos de manera similar, siguiendo un patrón que no se limita únicamente a la filmación, sino que además podrían incluir tareas normalmente asociadas con la post-producción que se pueden ir adelantando para reducir el tiempo de duración del proyecto.

Cuando se deciden realizar labores de post-producción durante esta etapa, el negativo empleado se revelará diariamente en el laboratorio, será visionado por los miembros principales del equipo de producción y, finalmente, terminará siendo ensamblado en el primer corte de la película por el editor de acuerdo a las indicaciones y parámetros previamente fijados por el director o director de post-producción, según sea el caso.

## Marco Teórico

En el siguiente esquema se podrá observar, de manera básica, la forma en que transcurren los días de producción o filmación:

### Día de trabajo típico

|           |  |
|-----------|--|
| 5.45 a.m. | Levantarse. Aseo. Ida al set de filmación.   |
| 6.45 a.m. | Llegan al set el productor, director, asistente de dirección, cinematógrafo y proceden a revisar el itinerario del día.  |
| 7.00 a.m. | Primer llamado. Se sirve un pequeño desayuno para todo el personal. Llegan los técnicos para comenzar a decorar e iluminar el set. Mientras tanto, los actores citados para la filmación son maquillados y vestidos.   |
| 8.00 a.m. | Últimos ajustes de iluminación.  |
| 8.30 a.m. | Ensayo de los actores con el personal de cámara, sonido e iluminación.   |
| 9.00 a.m. | Comienza la filmación con la primera toma del día.   |
| 1.00 p.m. | Hora de almuerzo.  |
| 1.30 p.m. | Reinicio del rodaje.   |
| 7.30 p.m. | Finaliza el trabajo por el día. Todos los equipos son resguardados o recogidos para el día siguiente. Igualmente, se distribuyen las hojas de llamado para el itinerario del día siguiente. Si no se terminó de filmar, se pausa el trabajo para servir la cena. Treinta minutos después se regresa al rodaje. |
| 8.00 p.m. | Los asistentes de cámara llenan los reportes de cámara; el supervisor de guión completa las anotaciones; el director, el asistente de dirección, el cinematógrafo y el productor revisan el trabajo del día y discuten la estrategia a seguir el siguiente día de trabajo.                                     |
| 8.30 p.m. | Se resguardan el camión y la cámara durante la noche. El segundo asistente de dirección lleva los rollos de película y audio al laboratorio para revelarlos.   |
| 9.30 p.m. | Finalizan las actividades.   |

Fuente: Merrit (1998:119-20)

En el próximo sub-capítulo se profundizará sobre las funciones básicas de cada uno de los miembros del equipo de producción para que el lector pueda comprender con más exactitud la manera en que se desarrolla la fase de producción.

### II.3.3.2. Funciones básicas del equipo de producción

Durante el rodaje de la película, cada miembro del equipo de producción tiene funciones específicas que son coordinadas o supervisadas, en última instancia, por el director y el productor general del proyecto.

A continuación se presenta un resumen de las competencias de cada uno de los cargos principales involucrados en la filmación, teniendo como base lo expuesto en las obras de Goodell (1998) y Bernstein (1997).

- **Director.** El trabajo diario del realizador se resume en dos aristas: a) la interpretación y estilo; y b) la organización y comunicación.

En el primer punto, el director es la principal fuerza artística detrás del filme y su función es producir una interpretación cinematográfica del guión en un nivel personal y profesional, con base en sus experiencias y vivencias que, en definitiva, han producido su estilo propio.

En cuanto al segundo, puede afirmarse que la eficiencia del elenco y el equipo técnico durante la producción, se encuentra en estrecha relación con la operatividad del director y la manera en que éste logra organizar y comunicar claramente sus ideas y conceptos a los demás.

Aunque es necesario que el creador tenga un plan de trabajo al llegar al set, también es importante que posea cierto sentido de la flexibilidad y que, inclusive, se permita improvisar.

Filmar una película es un proceso en conjunto y es probable que no todo resulte como se lo imagina el director; también es posible que otros miembros del equipo técnico o artístico sugieran algún cambio en el parlamento o en el posicionamiento de la cámara para mejorar la calidad del trabajo. ¿Y si el cronograma de producción se retrasa por alguna causa? El director debe tener la suficiente flexibilidad como para alterar los planes iniciales y de esta forma compensar el retraso para que el filme se haga en el tiempo estimado.

Por último, para que el director pueda comunicar de manera efectiva qué ocurrirá en cada escena que se disponen a rodar, debe llamar a los actores al set antes de que estén caracterizados. Aquí no se ensayará la escena, sino que se le indicará al equipo técnico-artístico involucrado directamente con la filmación, los lugares en los que se colocarán y trasladarán actores, cámaras y luces durante el rodaje. Esta información deberá manejarla el director de fotografía.

- **Asistente de dirección.** Como su nombre lo indica, el asistente de dirección debe estar atento para que se sigan adecuadamente las indicaciones del realizador. Además de asegurarse que los equipos de sonido y cámara estén listos para filmar, es responsable de que el director se mantenga dentro del cronograma de rodaje y que todos los miembros del equipo de producción realicen sus trabajos de la forma más eficiente posible.

El asistente de dirección debe llenar los reportes de producción, donde se engrosa toda la actividad de cada día de filmación: número de escenas concluidas, tiempo de duración de cada una de ellas, cantidad de película usada, duración de las comidas, etc.

También es su función preparar las hojas de llamado y entregárselas a todos los miembros del equipo técnico-artístico al final de cada día. En las hojas de llamado se incluyen las locaciones de las escenas que se filmarán al día siguiente, los actores que se requieren en set, la hora de llegada de cada uno de los integrantes del elenco y el equipo de producción y cualquier otra información de relevancia para el rodaje.

- **Director de fotografía.** Cuando el director llama a los actores al set y les indica sus posiciones y movimientos, el director de fotografía determina cuál es la posición idónea para que las cámaras y luces capten con precisión lo que el realizador desea transmitir.

Durante este proceso, la acción de los intérpretes se interrumpe periódicamente para que los asistentes de cámara marquen –con tiza o cinta

adhesiva– los diferentes lugares de emplazamiento de los actores. Estas marcas permiten que el foco se mantenga durante el rodaje y que el contraste de iluminación sea siempre el correcto, a pesar de los movimientos que deban realizar los actores o de los diferentes emplazamientos de cámara.

El director de fotografía también debe indicar a los asistentes de cámara todo lo relativo a la instalación de los distintos accesorios de cámara según sea el caso: cantidad de magazines, tipo de lentes y filtros, steadicam, trípode, dolly o grúa.

- **Jefe de iluminación.** Junto a su equipo, instala la iluminación de la escena siguiendo las indicaciones del director de fotografía. Para ello, emplea a los dobles o *stands-ins* de los actores para corregir las posibles variantes de iluminación que puedan producirse de acuerdo a sus emplazamientos.

El jefe de electricidad debe trabajar en conjunto con el director de fotografía, quien emplea un exposímetro o fotómetro con el fin de medir el balance de iluminación y elegir la apertura del diafragma necesaria para cada toma.

- **Sonidista.** Previo conocimiento de la ubicación de actores, luces y cámaras, el sonidista instala su cabina de sonido con los elementos necesarios, a pocos metros del set y dirige la instalación de micrófonos teniendo en consideración la acústica del lugar en cuestión y los requerimientos técnicos de cada escena en particular.

Luego, el sonidista debe crear la pizarra para la cinta magnetofónica con los principales detalles técnicos: velocidad de grabación, sistema de sincronización, nombre del proyecto, número de rollo, etc. con el fin de que pueda identificarse fácilmente la cinta y asociarse con su escena correspondiente al momento de iniciar la fase de post-producción.

El trabajo del sonidista no se limita únicamente a captar las variaciones acústicas producidas durante la filmación de una determinada escena. Durante la

producción, éste debe grabar sonido ambiente, efectos de audio y parlamentos fuera de cámara.

En el primer caso, el sonido ambiente servirá para llenar vacíos de audio y disimular imperfecciones durante la edición; en cuanto a los efectos de audio, se trata únicamente de aquellos que puedan ser grabados en locación para reducir costos durante la post-producción; por último, los parlamentos fuera de cámara, son segmentos de dialogo que no hayan quedado bien durante la filmación de una escena y que puedan repetirse para su posterior corrección durante la edición sin necesidad de incurrir en gastos adicionales como una cabina de audio o un sistema de sincronización de audio posteriormente.

La decisión de grabar efectos de sonido y diálogos adicionales, queda en manos del director, quien analizando variables de cronogramas y costos, dispondrá de estos recursos o los dejará relegados para la post-producción. Sin embargo, esta última opción podría incrementar considerablemente el presupuesto establecido para esa etapa del proyecto.

- **Supervisor de guión.** El supervisor llega al set con una copia del guión y los reportes de continuidad necesarios para cada escena a rodar. Posteriormente procederá a asignarle un número secuencia a cada uno de los planos para que sean fácilmente identificados posteriormente.

Este procedimiento se realiza de la siguiente forma: primero se coloca el número de la secuencia, la escena y luego la toma. De esta manera, el segundo intento de la tercera escena de la primera secuencia, queda marcado en pizarra así: (secuencia) 1-(escena) 3- (toma) 2.

Al final del rodaje de cada escena, el supervisor de guión debe tomar fotografías digitales o instantáneas de la última composición del set y los actores, a fin de que luego pueda igualarse el vestuario, caracterización, iluminación o decorado y sea posible reconstruir el mismo ambiente para darle continuidad estética a la película.

## Marco Teórico

Por último, cualquier cambio que sufra el guión deberá ser anotado por el supervisor tanto en el guión como en los reportes de continuidad para que quede registro de dicha modificación para fines ulteriores.

- **Productor.** Junto a su equipo de trabajo, el productor maneja los gastos, ocupándose de las transacciones administrativas de la película. Para ello, debe tener en consideración no solo el presupuesto, sino el tiempo estimado en el que se planea desarrollar la filmación.

El productor deberá manejar todo el papeleo, supervisar el servicio de catering y transporte, gerenciar las locaciones y escenarios, asegurar disponibilidad de película cinematográfica y equipos técnicos necesarios, negociar con el laboratorio de revelado, encargarse de los asuntos publicitarios y pagarle al elenco, equipo técnico y demás servicios contratados.

Adicionalmente, es su responsabilidad resolver todos y cada uno de los problemas de producción que puedan presentarse durante el rodaje, de modo que el director concentre sus esfuerzos únicamente en el proceso creativo de la película.

A continuación se ofrece un ejemplo ilustrativo de una hoja de llamado para citar al personal, así como de un reporte de cámara o sonido estándar:

### Hoja de llamado

|                     |           |                         |             |                   |          |
|---------------------|-----------|-------------------------|-------------|-------------------|----------|
| Fecha:              |           | Director:               |             | Día de filmación: |          |
| Título:             |           | Asistente de dirección: |             | Día/ Noche:       |          |
| Productora:         |           | Director de fotografía: |             | Clima:            |          |
| Productor:          |           | Gerente de Producción:  |             | Estacionamiento:  |          |
| Descripción del set | Escenas   | Elenco                  | D/N         | Páginas           | Locación |
|                     |           |                         |             |                   |          |
| Actor               | Personaje | Hora de citación        | Hora en set | Acotaciones       |          |

## Marco Teórico

|                     |     |         |                                  |            |         |          |
|---------------------|-----|---------|----------------------------------|------------|---------|----------|
|                     |     |         |                                  |            |         |          |
| Extras y stand-ins  |     |         | Notas e instrucciones especiales |            |         |          |
|                     |     |         |                                  |            |         |          |
| Cronograma avanzado |     |         |                                  |            |         |          |
| Fecha               | Set | Escenas | Elenco                           | Día/ Noche | Páginas | Locación |
|                     |     |         |                                  |            |         |          |

(Fuente: Goodell, 1998:230)

## Reporte de cámara o sonido

|   |         |
|---|---------|
| Fecha:                                  | Título: |
| Productora:                             |         |
| Director:                               |         |
| Camarógrafo/ Sonidista:                 |         |
| Magazine/ Grabación #:                  |         |
| Rollo #/ Micrófono #:                   |         |
| Tipo de película:                       |         |
| Emulsión:                               |         |
| Acotaciones:                            |         |
| Imprimir únicamente las tomas marcadas: |         |
| Escena #:                               |         |
| Toma #:                                 |         |
| Acotaciones:                            |         |
| Película buena (en pies):               |         |
| Película no buena (en pies):            |         |
| Película perdida (en pies):             |         |
| Total empleado:                         |         |

(Fuente: Goodell, 1998:240)

### **II.3.3.3. El rodaje**

Una vez que los equipos de sonido, iluminación y cámara estén listos, el director llama nuevamente a los actores al set. Para este momento, ellos se encuentran completamente maquillados y vestidos de acuerdo a las características de sus personajes. Entonces comienza la repetición de los ensayos para que el realizador los supervise directamente o bien mediante un visor o monitor de video. Una vez el director se encuentre conforme con las interpretaciones, es momento de dar inicio a la filmación de la escena.

Con todos los detalles tomados en consideración, el asistente de dirección solicita silencio en el set, el operador de boom revisa el marco del encuadre con el operador de cámara para evitar que aparezca el micrófono en la toma y los actores se posicionan en sus marcas correspondientes.

Luego, el asistente de dirección solicita sonido y cámara, para que de esta manera, tanto sonidista como camarógrafo den inicio a la grabación y filmación en sus respectivos equipos. A continuación, el asistente de cámara coloca la pizarra con la información técnica de la toma frente a la cámara y el director da inicio a la escena con la palabra “¡Acción!” (Bernstein, 1997: 129-130).

Una vez concluida la toma, el director le indica a los actores y personal técnico que la acción finalizó mediante la palabra: “Corte”. Si el director se encuentra satisfecho con la toma, consulta al director de fotografía y sonidista para comprobar que no haya ocurrido algún problema técnico durante el rodaje de la misma. En caso de que se considere que la calidad artística o técnica de la toma se encuentra comprometida, se procede a realizar una segunda toma y así sucesivamente, hasta que el trabajo satisfaga las exigencias del equipo. Una vez que se logre esto último, el director solicita al asistente de cámara que imprima la toma y este último acota en su reporte cuál toma es la que queda para su revelado en laboratorio y uso durante la post-producción. (Merrit, 1998:121).

El trabajo concluye cuando se hayan filmado todas las escenas previstas para la fecha o, en caso de que el tiempo no lo permita, cuando el director así lo considere.

Una vez culminada la jornada, tanto el sonidista como el asistente de cámara empaquetan las cintas de audio grabadas y las películas filmadas junto a una copia del reporte de sonido o de cámara según le corresponda. En ambos casos, el material usado es enviado a sus respectivos lugares de procesamiento –el taller de sonido y el laboratorio de revelado– donde será tratado y devuelto al equipo de dirección para su audición/ visualización diaria y posterior edición.

Es necesario recordar que, de ser posible, las tomas finales seleccionadas por el realizador, deben mandarse al laboratorio para que sean reveladas diariamente. Luego, el laboratorio imprimirá una copia de trabajo de modo que el director, director de fotografía y productor puedan visualizar las tomas al día siguiente. El negativo original de la película, permanecerá guardado en una bóveda del laboratorio hasta que finalice la edición en el proceso de post-producción.

Estas primeras impresiones, denominadas *rushes*<sup>52</sup>, le dan al equipo técnico-creativo la “(...) habilidad para observar cómo se traducen las interpretaciones a la pantalla, para evaluar el aspecto visual y obtener un sentimiento parcial de la forma en la que el filme está resultando<sup>53</sup>” (Merrit, 1998:131). De igual manera, estas tomas le permiten al cinematógrafo calificar el trabajo de cámara e iluminación y la calidad del procesado de laboratorio.

Otra opción que puede aplicarse de manera paralela a la de las tomas diarias o en sustitución de aquellas –en casos en los que el presupuesto no las contemple– es la grabación de las escenas en cinta de VHS o formato DVD acoplado al monitor de video o *video assist*. No obstante, resulta evidente que la calidad de cada toma grabada diferirá en textura y color con la misma toma en película, pues los formatos mencionados tienen características técnicas de reproducción distintas a la película fotosensible. Por ello, en caso de que sea económicamente viable, se recomienda el uso de los *rushes* en vez del video.

---

<sup>52</sup> Del inglés: apresuradas, rápidas.

<sup>53</sup> En el original: “(...) the ability to see how performances are translating to the screen, to evaluate the visual look and to get a partial feel for how the film is coming together”. (Merrit, 1998:131)

Bernstein (1997:130-131) explica que cuando culmina el día de trabajo, el personal de sonido empaqueta su equipo y guarda las cintas grabadas en cajas individuales etiquetadas para enviarlas al taller de sonido a fin de que sean transferidas a una cinta magnetofónica con perforaciones. Igualmente, el equipo de cámara debe descargar la película restante en los magazines y colocarla en latas debidamente identificadas que irán posteriormente al laboratorio para su procesamiento.

A fin de que esto último pueda hacerse de manera organizada, es necesario rotular la lata de película con los siguientes datos:

1. Tipo y formato de película utilizada.
2. Número de emulsión y detalles de fabricación de la película.
3. Longitud aproximada del rollo.
4. Nombre de la compañía productora.
5. Instrucciones de positivado, tales como color, graduación de luces, efectos.

Las actividades de producción expuestas en este capítulo y que contemplan el desarrollo *in situ* de la actividad cinematográfica, se repiten de manera constante a lo largo de todos y cada uno de los días de filmación de la película hasta que, con la última escena programada concluida, finaliza la producción.

#### **II.3.3.4. La continuidad de la película**

Uno de los aspectos más importantes durante la filmación de una película y en el que generalmente se cometen la mayor cantidad de errores, es la continuidad. De acuerdo con Merrit (1998:122) la continuidad es “(...) la lógica interna de las tomas de

modo que encajen cuando sean ensambladas en conjunto<sup>54</sup>”, evento que no tendrá lugar sino hasta que se edite el filme.

La complejidad del proceso se encuentra en que las películas no suelen filmarse de manera continua con respecto a sus escenas, sino en secuencias de trabajo planificadas, de modo que el proyecto se haga de manera eficiente y rápida.

En consecuencia, se agrupan las escenas que tienen lugar en una misma locación o en las que intervienen un determinado grupo de actores determinados, por ejemplo, sin importar que dichas escenas transcurran de manera consecutiva o cronológica en el guión. Con ello, el director ahorra tiempo y dinero en traslado de equipos, ambientación de escenarios y pagos por conceptos de servicios profesionales. Finalmente, cuando se observa una película en el cine, el espectador está viendo un grupo de secuencias que no fueron necesariamente rodadas en el estricto orden en el que están conjugadas.

Son muchos los detalles a los que el equipo técnico-artístico debe estar atento durante la filmación, a fin de no romper la continuidad de la película. Goodell (1998:235-36) sugiere tener en consideración algunos aspectos básicos para mantener la continuidad del producto final durante el desarrollo de la filmación:

- 1. La línea del centro.** Se trata de una línea imaginaria entre dos personajes o que surge en ambas direcciones desde un mismo personaje. La cámara debe mantenerse en uno de los lados de la línea central, a menos que un nuevo plano permita redefinir su emplazamiento; de lo contrario, el espectador tendrá la sensación de que los personajes “saltan” de un lado del encuadre al otro.
- 2. La línea visual.** Debe mantenerse una concordancia de planos entre dos personajes que se observan o un personaje que observa hacia un lugar determinado. Si, por ejemplo, un personaje mira a otro que se encuentra a su derecha, este último deberá dirigir su mirada hacia la izquierda al mismo grado o, de lo contrario, parecerá que está viendo hacia otro lado.

---

<sup>54</sup> En el original: “(...) the internal logic of shots so they match when strung together”. (Merrit, 1998:122).

- 3. La dirección del movimiento.** Es necesario prestar especial atención a los movimientos de los personajes y objetos para definir los planos. Si un auto que se desplaza hacia la derecha es seguido por otro vehículo, éste deberá ser captado mediante un plano en el que se evidencie que se traslada en la misma dirección y sentido que el primero y nunca desde un ángulo o plano que pueda ocasionar confusión al respecto.
- 4. El transcurso lógico del tiempo.** Cualquier objeto que evidencie el paso del tiempo debe ser atendido. De esta manera, los relojes de plano a plano han de estar sincronizados, las bebidas y cigarrillos han de consumirse de manera lógica, los cambios fisiológicos comunes de los actores deben tener lugar de forma coherente, etc.
- 5. El emplazamiento de actores y utilería.** Sus posiciones y movimientos deben mantenerse en cada plano a fin de evitar que los objetos y personajes aparezcan en lugares diferentes según el plano o que, incluso, desaparezcan sin explicación alguna.
- 6. El vestuario, maquillaje y peinados.** Ninguno de los tres puede cambiar dentro de una misma escena sin razón. De igual manera, una vez que hayan modificado su estado original, no pueden retornar al mismo sin explicación alguna o de forma sorpresiva.
- 7. La iluminación.** Debe ser consistente entre todas las diferentes tomas que se hagan de un mismo objeto, sin importar la distancia o ángulo del plano e, inclusive, a pesar de que estos elementos puedan ocasionar sombras “naturales” no contempladas en la toma original.
- 8. La consistencia en la actuación.** El diálogo, las acciones y las emociones deben estar en concordancia a través de la escena o modificarse a un ritmo lógico; es imposible que un personaje atravesase demasiado rápido por una emoción extrema, como una depresión, por ejemplo, y transmita un sentimiento diametralmente opuesto sin explicación alguna.

Las reglas de continuidad pueden quebrarse cuando se requiera a fin de contribuir con el dinamismo de la película o por razones de estilo. Pero, en la mayoría de las ocasiones, es necesario prestar especial atención a la continuidad y mantenerla a fin de darle coherencia a la cinta. El desliz de no estar atento a estos detalles durante el rodaje, se traducirá en errores garrafales imposibles de corregir durante la edición.

Por último, es necesario acotar que el principal responsable de mantener la continuidad durante el rodaje, es el continuista o supervisor de *scrypt*<sup>55</sup>. No obstante, esto no quiere decir que otros miembros del equipo de producción, como el director o director de fotografía, por ejemplo, no deban estar atentos a los puntos arriba desarrollados y colaborar con la continuidad de la cinta.

#### **II.3.3.5. Los efectos especiales**

Como se mencionó anteriormente, el mayor atractivo de una película independiente es su historia y la manera en la que ésta es transformada en imágenes en movimiento por parte del realizador. Es decir que para que un filme independiente tenga éxito en la audiencia, los efectos especiales no son verdaderamente necesarios: a diferencia que en las producciones de los estudios, para el creador independiente es más importante que el espectador recuerde la trama o las actuaciones que los disparos y explosiones (Bellame, 2006).

Por otro lado, los efectos especiales –tanto analógicos como digitales– suelen ser costosos y, por tanto, muchas veces deben ser obviados por los productores independientes en sus historias, quienes inclusive deben estar dispuestos a modificar algunas escenas de sus guiones antes de comprometer el proyecto a causa del uso de efectos especiales (Stubb y Rodríguez, 2000:50-51). En última instancia, la decisión dependerá de la cantidad de dinero con la que el realizador disponga para llevar a cabo su proyecto.

---

<sup>55</sup> Las funciones específicas del continuista fueron desarrolladas en el capítulo II.3.3.2. En caso de que el lector así lo requiera, puede revisarlas ahí directamente.

Sin embargo, en caso de que se cuente con el presupuesto necesario para contar con algún tipo de efectos especiales o como simple referencia, se ofrece una lista de los efectos especiales de mayor empleo en el cine actualmente:

- **Disparos.** Generalmente se emplean pequeñas cantidades de pólvora en cartuchos sin bala que, al ser accionados por el percutor de una pistola, producen la llamarada y humareda característicos de un disparo real.

Es necesario mencionar, que el sonido del disparo suele ser adicionado durante la post-producción, ya que el ruido generado por el arma real al ser accionada, no produce el sonido característico de un disparo al que están acostumbradas las audiencias.

- **Explosivos corporales.** Se trata de pequeñas explosiones que pretenden recrear el efecto de balas impactando el cuerpo humano. Usualmente vienen recubiertos de una bolsa plástica llena de sangre falsa, de modo que al ser accionados, estallan y propagan la sangre, produciendo así la ilusión de un impacto por arma de fuego. Al igual que como sucede con los disparos, este tipo de efecto especial es sencillo de poner en práctica y generalmente no ocasiona gastos elevados.
- **Fuegos y explosiones.** Pueden darle dinamismo y acción a la película, pero son excesivamente costosos de producir. Además de los gastos en combustible y elementos de utilería a incinerar, este tipo de efectos requiere presencia bomberil, expertos en pirotecnia y seguridad, al igual que equipo médico calificado en el set durante su filmación.
- **Climáticos.** En grandes proporciones suelen ser costosos y difíciles de recrear, inclusive para los grandes estudios. A pequeña escala, pueden reproducirse efectos como lluvia, relámpagos o vientos con métodos creativos, sencillos y baratos.
- **Colisiones automovilísticas.** Aunque son bastante comunes en las películas, los accidentes de tránsito pueden engrosar el presupuesto. En caso de que se trate de

algo más que un ligero golpe en el vehículo, la producción requerirá, además del auto que se pretende colisionar, un conductor especializado en este tipo de acrobacias.

- **Fotográficos.** Dentro de esta categoría se encuentran efectos como animaciones, miniaturas, pinturas de fondo que lucen al igual que locaciones o cicloramas para perforar durante la post-producción.

Los costos varían dependiendo de los requerimientos de la película, pero por lo general son servicios complejos realizados por casas de efectos que, dependiendo del caso, conllevan una gran cantidad de tiempo en su fase preparatoria y consumen altas cantidades de dinero del presupuesto.

- **Computarizados.** Conocidos también como imágenes generadas por computadora o efectos CGI (por sus siglas en inglés), al emplear la última tecnología en diseño y animación de gráficos por computadora, suelen ser frecuentemente los que mayores gastos producen en cuanto a efectos especiales se refieren. Generalmente son las casa de efectos ópticos especializadas las que se dedican a este tipo de trabajo, aunque productoras como Bolívar Films ofrecen este tipo de servicios en el país.

Las recomendaciones de los autores consultados, indican que –dentro de lo posible– al realizador independiente debe crear su historia sin relegarse o depender de los efectos especiales, porque sencillamente le será muy difícil conseguir la cantidad de dinero que este tipo de implementos generalmente requieren.

Sin embargo, en caso de que sean parte fundamental de la historia, algunas de las opciones arriba planteadas pueden ser consideradas sin temor a engrosar de manera significativa el presupuesto. Todo dependerá, al momento de tomar la decisión final, de la creatividad del realizador, quien deberá emplear todo su ingenio para llevar a cabo los efectos especiales que su filme requiera, de manera sencilla y económica.

Con este sub-capítulo concluye la fase de la producción. En el siguiente aparte se procederá a desarrollar la fase final de un proyecto cinematográfico: la post-producción.

#### **II.3.4. La Post-producción**

Hay algo curioso acerca de una película: tomas una serie de escenas, quizá cinco escenas, y posiblemente haya veinticinco maneras diferentes en las que puedes ensamblar estas cinco escenas en conjunto, y probablemente haya solo una manera en que tenga sentido, y tienes que encontrar esa única manera. Las demás carecen de sentido<sup>56</sup>. (Frank Capra en cita de Aberdeen, 2000:99)

Con la última escena fijada en el cronograma rodada, finaliza la fase de producción. Para este momento, el filme “ya está hecho”: las imágenes se encuentran captadas en una película fotosensible que, muy probablemente, ya ha sido revelada en su totalidad. Más aún, las tomas específicas que se conjugarán para ensamblar cada una de las escenas que compondrán el filme, han sido seleccionadas por el director y procesadas por el laboratorio.

Para este momento, no se requiere del trabajo de los intérpretes ni de muchos de los miembros del equipo técnico-creativo que participaron en las etapas de pre-producción y producción. En realidad, la etapa de post-producción de un proyecto independiente, es asumida por el director, el editor y el productor únicamente. Aunque también se debe acotar que, en producciones de gran envergadura, suele incluirse en esta fase a la figura del director de post-producción.

Bernstein (1997:360) comenta que esta etapa depende en gran medida de la anterior. “Si todo el material que ha sido rodado fue cuidadosamente registrado, la edición será muy simple. Para acelerar la postproducción, los editores comienzan a trabajar antes de que concluya el rodaje del filme, sincronizando los *rushes*, registrando el material y efectuando la edición preliminar de las secuencias terminadas”.

---

<sup>56</sup> En el original: It's a funny thing about film: you take a series of scenes, maybe five scenes, and perhaps there are twenty-five different ways you can put those five scenes together five at a time, and there's probably only one way that makes any sense, and you've got to find that one way. The others are meaningless. (Aberdeen, 2000:99).

Arias-Nath (2006) afirma que en el caso de *Elipsis*, la post-producción fue extremadamente rápida. “El hecho de haber rodado en [video de] alta definición facilitó enormemente todo el proceso. La película se comenzó a montar en paralelo al rodaje (...) Luego me tomé 1 mes para afinar el montaje”.

De acuerdo con Goodell (1998:249-50), la “(...) post-producción comienza con la edición de la película y las pistas de sonido de la producción y finaliza con el procesado de la primera impresión de respuesta compuesta de prueba<sup>57</sup>”. Siguiendo este parámetro se iniciará el presente aparte, abarcando cada uno de los procesos que ocurren para que un conjunto de tomas y sonidos sean agrupados de manera coherente y den lugar al producto final: unas cuantas latas contentivas de copias impresas en película fotosensible lista para ser proyectada.

#### **II.3.4.1. La edición de la imagen**

En primer lugar, se comenzará por ofrecer una definición completa del término. Según Bersntein (1997:209), la edición es el aspecto fundamental y diferenciativo del cine con respecto a las demás artes. “El cine es capaz de lograr que el público viaje por el tiempo y el espacio. Mediante una rápida yuxtaposición de imágenes, puede surgir una comparación de ideas o examinar y desarrollar las complejidades de conceptos afines”.

Para lograrlo, el realizador debe tener presente que “Editar es tomar las ‘palabras’ (tomas) que creaste durante la producción y juntarlas en ‘oraciones’ (secuencias) y ‘párrafos’ (escenas) para contar tu historia<sup>58</sup>” (Merrit, 1998:151). La labor de ensamblar las tomas para que produzcan las escenas adecuadas y a su vez las escenas para que generen el producto final, recae sobre el director, quien empleará las habilidades técnicas de un editor para realizar el trabajo de modo que el producto final refleje su interpretación del guión y su estilo cinematográfico.

---

<sup>57</sup> En el original: “Post-production begins with the editing of the picture and production sound tracks and ends with the printing of the first trial composite answer print”.

<sup>58</sup> En el original: “Editing is taking the ‘words’ (shots) that you created in production and stringing them into ‘sentences’ (sequences) and ‘paragraphs’ (scenes) to tell your history”. (Merrit, 1998:151)

Si bien el realizador conoce el aspecto creativo del filme y tiene una idea bastante clara de cómo serán conjugadas tomas y escenas –gracias a los reportes de cámara y continuidad llevados durante la producción– el editor es el responsable de ejecutar sus instrucciones mediante el corte y ensamblado de la película. Para ello, utiliza una copia de trabajo del negativo original. Se trabaja con una copia a fin de evitar posibles daños en el material de origen; mientras, éste se encuentra propiamente conservado en el laboratorio de revelado hasta que se tenga la copia definitiva y se proceda, entonces, a trabajar sobre él directamente.

De acuerdo con Bernstein (1997:205), el editor puede requerirse en varias etapas de la producción y no únicamente durante la fase de post-producción. En caso de que se cuente con el dinero necesario para costearlo durante el rodaje, algunos directores prefieren tenerlo presente en ciertas escenas para que aquél pueda compenetrarse desde temprano con el trabajo del realizador, comprenda sus intenciones y se agilice de esta manera la edición. De lo contrario, el editor solo trabajará con el material final, pero siempre bajo las directrices del director.

Tanto si el editor se encuentra presente en algunas etapas de la filmación o no, es posible que éste realice una primera edición sin la presencia actual del director. Se trata de la sencilla unión de las tomas pre-seleccionadas para la impresión durante el rodaje y el resultado final se denomina primer corte o *rough cut*.

En todo caso, ésta no será más que una primera guía de trabajo a la cual se le aplicarán todas las modificaciones necesarias en las subsecuentes ediciones en las que, evidentemente, estará presente el realizador cinematográfico. Sin embargo, cuando éste se incorpora al trabajo, cuenta al menos con una maqueta del proyecto pre-ensamblada sobre la cual elaborar. Y con cada cambio que se opere sobre el primer corte, se va obteniendo la versión definitiva de la película.

En cuanto al proceso de edición como tal, es importante mencionar que hay tres formas de editar una película: edición no lineal, lineal y tradicional. Las dos primeras se apoyan –en mayor o menor medida– en tecnología digital y se están convirtiendo en el estándar en la industria cinematográfica. La última, una edición análoga, ha caído en

desuso, pero, como sugiere Goodell (1998:249), muchos filmes independientes se editan empleando este método por razones presupuestarias.

En todo caso, se expondrán brevemente cada una de ellas para que el lector tenga una idea de cómo puede realizarse el proceso de edición, tomando como base lo desarrollado por Merrit (1998:153-56).

- **Edición no lineal.** El término “no lineal” se refiere al carácter digital de este tipo de edición que se ha convertido la más empleada actualmente. Básicamente el proceso es el siguiente: la película revelada es transferida mediante el uso del Telecine a un sistema de video digital (usualmente Beta SP o Betacam Digital SP que son los formatos que mayor calidad de imagen ofrecen) para luego ser digitalizada en una computadora que posea los requerimientos de software y hardware necesarios para ello.

Bernstein (1997:170) explica que el telecine se realiza en un aparato que puede consistir en dos tubos de cámara enlazados a un proyector con una cámara de video, o mediante el empleo de un explorador de punto volante que “(...) se sirve de un haz para medir la luminancia y la cromancia de una escena; un fotomultiplicador recibe la luz transmitida, que es entonces procesada y grabada en la cinta”.

Jacko (2006) refiere que en caso de emplear el telecine, se debe transferir el tiempo total de filmación, sin prestar mayor atención a las tomas previamente seleccionadas. Esto se hace con el fin de abaratar los costos, ya que en Venezuela la hora de Telecine tiene un costo de 275 dólares. La contraparte es que para transferir todo el material, se debe revelar igualmente en su totalidad, calculando un precio de 0.17 dólares por pie de película.

Con las tomas necesarias en la memoria de la máquina, el editor comienza a cortarlas, ensamblarlas, modificarlas y añadirle toda una serie de efectos digitales de imagen y sonido que van desde una disolvencia, hasta filtros de colores, reducción de la velocidad de la película o ecualización de diálogos.

Para ello, es necesario contar con el programa de edición para computadoras: AVID, Final Cut, Lightworks y D-Vision son los más comunes.

En el caso de las Casas Productoras como Bolívar Films, el alquiler de la sala de edición se hace por hora y tiene un costo de 40 dólares. Sin embargo, como indica Jacko (2006), este precio puede variar ya que “(...) ahí hay muchas opciones, puede ser que el editor tenga él mismo su propia máquina y edite en su oficina, que puede ser su propia casa”.

Cuando el director se encuentra absolutamente satisfecho con el resultado de la edición, la lista total de ediciones –con efectos de imagen y sonido– es salvada en un disco y enviada al laboratorio y al editor de corte para que se realice el corte final del negativo, siguiendo siempre las directrices del corte digital. Posteriormente, la lista de efectos se envía a la casa de efectos para que sean añadidos, igualmente, a la impresión definitiva.

Las ventajas de emplear este tipo de edición son numerosas: aparte de reducir la cantidad de tiempo necesario para el proceso de edición y post-producción, los sistemas de edición no-lineales ofrecen una amplia gama de efectos y correctores que permiten, con facilidad y rapidez, observar distintas opciones aplicadas a cada una de las tomas o secuencias.

En caso de que algún efecto aplicado no sea del agrado del director, éste puede ser retirado de inmediato e, inclusive, ser sustituido por otros, hasta encontrar aquel que refleje las intenciones específicas del realizador. Por ende, los errores o pruebas son corregidos fácil y rápidamente sin afectar, en ningún momento, el resultado final de la edición.

- **Edición lineal.** Aunque también tiene carácter digital por el formato que se emplea para transferir la película fotosensible –Beta SP o Betacam Digital SP– la edición lineal es un tanto más complicada que la no lineal pero también resulta una manera más económica de editar. Es importante aclarar también que esta opción consume una gran cantidad de tiempo y, como se observará en la explicación, prácticamente no admite la posibilidad de error alguno.

Al igual que en el caso anterior, es necesario transferir todo el material filmado mediante el empleo del Telecine. Sin embargo, a partir de entonces, el proceso sigue un camino diferente.

Al momento de editar linealmente, se transfieren las tomas seleccionadas de la película fotosensible algún formato de video, preferiblemente uno de los arriba mencionados. Luego se emplea una reproductora del formato en cuestión y una grabadora: en la primera se reproduce el material bruto y en la segunda se va ensamblando por escenas. No obstante, el más ligero cambio o error implicaría el inicio del proceso nuevamente, cuando menos a partir del punto donde se originó la modificación.

En consecuencia, si el editor empalmó una toma en el lugar en el que debía ir otra o si el director decide luego cambiar alguna secuencia de tomas por otra que funcione mejor, mientras el trabajo se encuentre más avanzado de ese punto de la edición en particular, mayor será la cantidad de trabajo que habrá que re-editar.

Posteriormente, una vez obtenida la copia final, se enlistan las ediciones y se envía una copia de la edición definitiva en formato de video al laboratorio para que sirva como base de trabajo al momento de iniciar el corte del negativo.

Muchos productores independientes con micro-presupuestos emplean esta opción porque inclusive se puede editar en formatos tan económicos y accesibles como lo sería de un VHS a otro.

- **Edición tradicional o analógica.** Es la manera en que se editaban las películas antes de los programas de edición digitales y es la forma más complicada de todas, aunque considerablemente más económica con respecto a la edición no lineal: los equipos sencillos de edición tradicional se pueden rentar o comprar a un costo bastante bajo en comparación con los de la opción no lineal.

Por otra parte, debe tenerse en consideración que este método es, de hecho, el empleado por el editor para ensamblar el corte final que se transmitirá en formato cine, aun en los casos en los que se emplee un programa digital para editar. La única diferencia es que si se emplea esta última opción, las instrucciones detalladas de corte y ensamble son entregadas al editor, quien se encargará de convertir la información digital a formato análogo trabajando con la película directamente. El director no tiene entonces que estar presente en esta etapa del proceso, limitando su función únicamente a la supervisión del ensamblaje final. Además, el editor trabajará en copias de película celuloide y debe tener extremo cuidado de no dañarlas, ya que esto significaría realizar una copia adicional para que pueda continuar su trabajo.

En el caso de la edición tradicional, no se debe revelar ni copiar todo el material filmado, sino únicamente las tomas seleccionadas previamente durante el rodaje. Si posteriormente el director considera que requiere otra toma adicional, se manda a revelar dicha toma específicamente. Naturalmente, esto reduce los costos por concepto de revelado e impresión, además de que no se requiere transferir el material y el uso de Telecine no es necesario.

La edición tradicional requiere de una máquina denominada Moviola, que es una “empalmadora de guillotina” que corta los trozos de película adheridos a dicho instrumento con una cinta adhesiva especial. A su vez, con cada corte, se perforan orificios sobre la cinta para que pueda ser transportada en carretes para su edición y posterior proyección. El proceso es absolutamente manual, por ello el editor debe manipular cada fotograma de la película con precisión y delicadeza.

Una vez cortados los segmentos necesarios, se montan en un aparato conocido como rebobinadora que es colocada sobre una sincronizadora múltiple donde se reproduce imagen y sonido a través de una pequeña pantalla. Allí el editor y el director observan el corte de los planos y los identifican para su posterior ensamblaje en las escenas y secuencias que conformarán el filme.

Luego de haber sido seleccionados, los trozos de película bien identificados se conservan extendidos verticalmente en un recipiente acondicionado especialmente para ello, o son introducidos en latas debidamente identificadas y separadas. Es entonces cuando comienza el proceso de ensamblaje en una mesa de edición horizontal, en la rebobinadora múltiple o empleando ambos sistemas en conjunto: los segmentos de película fotosensible se ensamblan con cinta adhesiva especial y se obtiene el primer corte definitivo.

En Bolívar Films, el uso de estas facilidades tiene un costo de 40 dólares diarios, a los que se debe sumarse el costo del editor como tal que, de acuerdo con Jacko (2006), “(...) generalmente es parte del equipo de producción, porque el director elige su montador de acuerdo a su equipo de trabajo”. En caso de que no sea así, la productora puede suplir al profesional, cuyos honorarios generalmente llegan a 500 dólares semanales.

Posteriormente, el director revisa el primer corte realizado por el editor para corregir errores y eliminar planos o secuencias en caso de que sea necesario. Cuando el director está satisfecho con el resultado final, se produce lo que se denomina “corte fino”: la película en la versión en que será proyectada.

### **II.3.4.2. La edición del sonido**

El sonido es, en cierto sentido, tan importante como la imagen en la realización cinematográfica. Un sonido deficiente impide el goce pleno de un filme, tanto como los efectos sonoros y la música adecuadamente usados favorecen la imagen y la edición (Bernstein, 1997:123).

“Hoy día, las pistas de audio usualmente son editadas en computadoras”, comenta Merrit (1998:162). “Una edición bastante decente de sonido puede obtenerse en un sistema de edición no lineal típico (...) pero, para mejores resultados, deberías contratar, al menos, a un editor de audio y proveerlo de una copia de tu película

editada<sup>59</sup>”. Para mayor comodidad, la copia de trabajo del editor de audio se hace en video; también es necesario entregarle los originales de audio.

El nombre asignado a una computadora para editar audio es *digital audio workstation* –estación de trabajo de audio digital, en español– y las marcas más populares de programas de este tipo son *Pro Tools*, *Digidesign*, *Avid*, *Final Cut* y *Timeline*.

De acuerdo con Bernstein (1997:371-372) los costos por concepto de edición de audio pueden reducirse considerablemente “(...) negociando con los diversos artistas y proveedores antes de iniciado el rodaje”. Igualmente, es necesario calcular una proporción de 15 a una para la mezcla de audio de un largometraje cualquiera. No obstante, esta cifra podría variar dependiendo de las características de cada proyecto particular.

El sonido de post-producción se divide en tres categorías: diálogos, efectos de audio y música. Goodell (1998:273-92) desarrolla cada una de ellas de la siguiente manera:

1. **Diálogos.** La grabación original de los diálogos interpretados durante la producción será debidamente procesada por el editor, siempre bajo la tutela del director o director de post-producción, antes de obtener el resultado a emplear en la copia final de la película. En este caso, el editor debe tener como objetivo la construcción de pistas de diálogo limpias y flexibles, de tal manera que pueda modificar la ecualización, el nivel e inclusive la velocidad de cada una de las voces por separado.

De acuerdo con Andersen (2006) el costo por editar los diálogos empleando el programa *Pro Tools*, oscila entre 35 y 40 dólares por hora:

(...) son procesos de arte, de acuerdo a las especificaciones del cliente y sus preferencias, se adecua la sonorización. Para un largometraje (...) el promedio

---

<sup>59</sup> En el original: “Today, audio tracks are usually edited on computers. A fairly decent sound edit can be achieved on a typical nonlinear picture editing system (...) but for best results, you should hire at least one sound editor and hand them a copy of your edited film”, Merrit (1998:162).

debe ser unas 100 horas, es decir unos siete millones de bolívares. Como nosotros estamos en pro del cine, debemos contribuir con los cineastas, siendo un poco flexibles y el precio podría bajarse un poco.

También es deber del editor “rellenar” los silencios producidos entre los intérpretes o corregir errores de audio referentes al diálogo con sonido ambiente, previamente grabado por el sonidista para este fin. Pero, ¿qué sucede cuando el sonido de algunos audios debe ser desechado por imperfecciones que no pueden corregirse por el editor? En este caso, la única alternativa posible es grabar nuevamente la (s) línea (s) en cuestión: se realizarán las grabaciones en una cabina de audio especialmente acondicionada para tales efectos.

El proceso de insertar nuevo diálogo en una pista de audio definida, se conoce como *dubbing* o *looping*. Para obtener resultados óptimos, la casa de sonido donde se grabará el diálogo, debe contar con sistema *Automatic Dialogue Replacement* (ADR) –Reemplazo Automático de Diálogo, en español– que permite grabar el audio en sincronización con la película durante la post-producción.

No obstante, en aquellos presupuestos en los que este gasto adicional no esté contemplado, el editor de audio puede grabar las líneas directamente en una grabadora convencional tipo DAT, o, de acuerdo con Andersen (2006), en cualquier otro formato de uso común como CD, MiniDV, DV o MiniDisc.

2. **Efectos de audio.** Luego de una discusión detallada entre el director, productor y editor sobre el tópico, se definen los efectos especiales de audio que el filme requiere en su totalidad. Naturalmente, todo se desarrollará a partir de la visión del realizador, quien comenzará ofreciendo una idea generalizada de la estructura sonora de la película y luego abarcará los aspectos más específicos de diversos sonidos que, de acuerdo a su criterio, son necesarios para complementar el aspecto auditivo del proyecto.

En ocasiones, los efectos pueden estar grabados en el material original, como sería el caso de un disparo o el chirrido de unas llantas de automóvil. En dicho caso, se debe determinar si el sonido inicial es el adecuado para producir

el efecto deseado en la audiencia. De lo contrario, el editor de audio deberá trabajarlo digitalmente en la mezcla para aumentar o disminuir su impacto o, sencillamente, limpiarlo de impurezas que pueda contener el original.

El proceso de edición de efectos especiales de audio suele ser bastante complejo y sustentarse en el ensayo y error. En reiteradas ocasiones será necesario añadir nuevas modificaciones a un determinado sonido para producir un resultado satisfactorio. Y esto no necesariamente tiene relación con la fidelidad a la realidad del sonido en cuestión, sino que en muchas veces se ajusta en mayor medida a la experiencia psico-acústica que espera la audiencia de un determinado sonido. Por ejemplo, en el caso del sonido generado al disparar una pistola, no se emplea en las películas el sonido verdadero, sino una mimetización del mismo definida en los inicios del cine sonoro. En consecuencia, las audiencias esperan ese sonido específico y nunca el verdadero al observar una película.

La cantidad de efectos de audio que una escena en particular requiere, varía notablemente de acuerdo al lugar donde tiene lugar la acción y al desarrollo de la misma. Inclusive algo sencillo como la entrada de un hombre a la habitación de un hotel, necesita una gran cantidad de efectos complementarios que van desde el tráfico distante de la ciudad, pasando por la llave penetrando la cerradura y la manija girando, hasta la puerta cerrándose y el nudo de la corbata deshaciéndose. La mayoría de los sonidos se mejoran o generan durante la edición de efectos de audio, con el único objetivo de recrear el ambiente sonoro que la audiencia espera acompañe a una determinada acción.

Por último, es necesario mencionar que muchos de estos sonidos se encuentran actualmente contenidos en librerías de efectos de audio que pueden ocupar sencillamente unos cuantos discos compactos y abarcar una gran cantidad de posibilidades a escoger. De hecho, Andersen (2006) comenta que en la mayoría de los casos, los efectos de audio se solventan mediante este sistema:

Nosotros tenemos una librería que en estos momentos debe tener más de 25 mil títulos de efectos, con cada subcategoría (...) hemos comprado librerías y hemos grabado cosas de películas que se han hecho, sonidos que sobresalen por

su extrañeza. Todas estas cosas se van guardando y se van recuperando para crear un archivo propio.

No obstante, aún es común emplear el método “tradicional” para generar dichos sonidos, método conocido con el nombre de *Foley*<sup>60</sup>.

El *Foley* es el proceso de grabar efectos de audio verdaderos en sincronización directa con la película durante la post-producción. Las grabaciones se realizan en un estudio especialmente acondicionado para tal fin, contentivo de una gran variedad de materiales necesarios para generar prácticamente cualquier sonido imaginable.

En una sesión común de efectos por *Foley*, el artista encargado de producirlos, observa la película un par de veces en una pantalla gigante. Luego, emplea los elementos de utilería para recrear los efectos de audio que son grabados directamente en sincronización con la cinta. El proceso se repite una y otra vez hasta que se obtiene el resultado deseado por el realizador o director de post-producción, según sea el caso. En Venezuela, este método contempla entre 200 y 400 dólares por día del presupuesto total de la película.

Este sistema es ventajoso sobre las librerías de efectos de audio en la medida en que no es necesario realizar mezclas adicionales de sonido porque cada efecto es grabado directamente en la película. Sin embargo, se trata de un método más costoso: se debe rentar un estudio *Foley* y contratar a un artista que se dedique a este tipo de efectos especiales.

3. **Música.** El trabajo del compositor se inicia cuando la película está cortada: es a él a quien le corresponde definir, luego de observar el filme y teniendo en consideración las directrices del realizador, el ambiente musical que acompañará a cada escena. La música no sólo contribuirá con el ambiente de la cinta, sino que además ayudará a desarrollar el relato en su conjunto. Esto puede significar tanto el empleo de canciones previamente existentes, como la composición de nuevas tonadas especialmente creadas para la película en cuestión.

---

<sup>60</sup> Por el nombre del inventor del método, Jack Foley.

## Marco Teórico

El trabajo del compositor se dividirá en varias categorías dependiendo del tipo de música que requiera la película: música ambiente (dominante o subordinada), vocal visual (intérprete en cámara), vocal de fondo (intérprete fuera de cámara) o fuente musical (sonidos producidos por un radio, televisor o instrumento musical).

La composición musical suele ser de gran importancia para una película y es por ello por lo que generalmente se invierte entre 1.5 y 2.5 por ciento del presupuesto total en la producción de este rubro, abarcando compositor, orquesta, banda, estudio de grabación, etc.

Sin embargo, cuando se trata de un proyecto de bajo presupuesto, puede hacerse por mucho menos, como por ejemplo mediante el ofrecimiento de créditos en pantalla a los involucrados en el proceso.

Otra opción económica es el empleo de música electrónica, generada por computadoras, sintetizadores y secuenciadores a bajo costo y alto rendimiento, debido a la diversidad de sonidos y combinaciones que pueden obtenerse mediante el empleo de estos equipos y sin la necesidad de grabar en estudio siquiera para obtener un resultado final de óptima calidad.

Una vez definida la música para la película, el compositor selecciona al editor musical. Éste empleará una copia en video del filme con código de tiempo manchado para determinar el tiempo exacto en el que cada escena será musicalizada.

De esta manera, cada movimiento de cámara, cambio de ángulo, inicio y finalización de diálogo y cambio de acción, será descrito y temporizado a la centésima de un segundo, tomando en cuenta la medida horas, minutos, segundos y fotogramas inclusive. Con esta información detallada, el editor musical deberá llenar un “reporte de temporización musical”, del que a continuación se ofrece un ejemplo:

Reporte de temporización musical

**Escena 52 – 5to Rollo, 2da Marca.** El hombre retorna del bar donde fue apuñalado durante una pelea con dos borrachos. Salió corriendo del bar y ahora cortamos al interior de su habitación de hotel mientras la puerta se abre y...

| <b>TIME CODE</b> | <b>TIEMPO REAL</b> | <b>ACCIÓN</b>        |
|------------------|--------------------|----------------------|
| 04:11:04         | 0:00               | Vemos al hombre.     |
| 04:15:03         | 0:03:96            | Se cierra la puerta. |
| 04:18:05         | 0:07:04            | Se enciende la luz.  |
| 04:24:05         | 0:13:04            | Siguiente escena.    |

Fuente: Goodell (1998:297)

Empleando este tipo de reportes, el editor musical procederá a colocar la música seleccionada en los puntos exactos de la cinta, empleando para ello un equipo especializado que permita grabar y sincronizar audio mediante el uso del time code original de la cinta.

Es importante que el compositor notifique al productor de la película sobre la utilización de algún material musical cuya propiedad intelectual se encuentre en posesión de tercero. De esta forma, el productor procederá a agilizar todos los trámites pertinentes a fin de conseguir los permisos necesarios para emplear legalmente la pieza en cuestión.

Una vez culminado el proceso de edición de audio de manera satisfactoria en sus tres ámbitos –diálogos, efectos y música– se procede a realizar lo que se conoce como la mezcla final. Este trabajo se realiza en un estudio de audio especializado y consiste en la unificación de cada una de las pistas en las que se grabaron los distintos audios para que culminen todos ellos convirtiéndose en una sola pista. Como mínimo, los ingenieros de audio y los mezcladores deberán trabajar con tres pistas: una correspondiente a los diálogos, una a los efectos de audio y otra a la música.

Para llevar a cabo este proceso, es necesario que el estudio de audio posea los requerimientos técnicos apropiados, que incluyen un trablero de mezcla de audio, un

equipo de grabación y reproducción DAT profesional o un grabador/reproductor DA-88 y un grabador óptico de audio.

El personal técnico de ingeniería de sonido, mezclará la grabación y se encargará de realizar la unificación de las pistas de audio en cuatro canales, sincronizándolas entre sí, en conjunto con la película.

De acuerdo con Andersen (2006), una vez culminada la mezcla final, ésta se lleva a un grabador óptico a fin de convertir los sonidos acústicos en ondas eléctricas que se registran en un negativo de 35mm de alto contraste y grano fino. Allí se divide en fragmentos de cinta de 1000 pies equivalentes a nueve ó 10 minutos de proyección cada uno.

Finalmente, cuando dicho negativo, sincronizado con el negativo que contiene las imágenes, es colocado en un proyector óptico de lectura digital, las ondas eléctricas vuelven a descomponerse en sonidos acústicos, lo que permite que el espectador escuche la información auditiva del filme.

#### **II.3.4.3. La primera impresión**

El proceso de producción de todo proyecto audiovisual cinematográfico, culmina con la impresión final de la película: a partir de ella se realizarán las copias necesarias para la posterior distribución y proyección cinematográfica de la cinta. Hasta el momento, el equipo de post-producción ha estado trabajando con reproducciones del original, conocidas como copias de trabajo, a fin de preservar la calidad del negativo original.

De acuerdo con Jacko (2006), para un largometraje de 90 minutos, se pueden “quemar” un promedio de 30 mil pies de película. Este aproximado, calculado en base a un radio de tres tomas por cada escena, debe multiplicarse por el costo de revelado e impresión de cada pie de película que es de 0.85 dólares. De acuerdo con dichos cálculos, la copia de trabajo cuesta 25.500 dólares aproximadamente.

Toda primera impresión –copia cero o *answer print*, como también se le conoce– sigue un conjunto de pasos que comienzan con el revelado y corte del negativo original, trabajo que deberá ser llevado a cabo por un profesional, puesto que en este momento del proceso no habrá oportunidad para cometer errores sin afectar el negativo de la película. Un mal corte o la manipulación inadecuada de éste, podría dañar el material celuloide irremediablemente y, a partir de entonces, todas las copias que se reproduzcan reflejarán el daño.

Si la película fue editada en un sistema no lineal –es decir, si fue transferida en su totalidad a formato digital y almacenada en una computadora para su procesamiento inicial– el cortador del negativo o conformador, contará con una impresión en papel y en video con información precisa de los segmentos específicos que debe seleccionar y el punto exacto en el que deberá diseccionarlos.

En caso de que, por el contrario, la edición se haya ejecutado en un sistema lineal, el listado en cuestión que servirá como guía para el cortador, estará compuesto de las anotaciones del editor, tomando siempre como referencia los números identificativos de cada tira de película. En ambos casos, sin embargo, el cortador se limitará a seguir las indicaciones especificadas para ensamblar la edición de la primera impresión de respuesta (Merrit, 1998: 170-171).

De acuerdo con Stubbs y Rodríguez (2000:95-97), el proceso de cortado del negativo se realiza en un laboratorio con un ambiente controlado de manera estricta, libre de polvo y donde la humedad y la temperatura se mantengan siempre a niveles que no afecten en ningún momento la consistencia del negativo. Si bien en el proceso de edición lineal, el editor emplea una finísima cinta adhesiva especialmente diseñada para ensamblar un segmento de la película con otro, en este proceso, cada tira es unida a la siguiente mediante la utilización de un aparato conocido como segmentadora que, a altas temperaturas, logra fundir una pequeñísima porción de la película –menos de una cuarta parte de un cuadro– a fin de unir el último fotograma de un corte con el primero del siguiente.

En consecuencia, es importante que tanto el director como el editor y cortador, tengan en consideración de antemano que una cuarta parte de cada toma se perderá

durante esta operación y que, por ello, deberán siempre dejar a modo de protección esta cantidad de cinta como respaldo, para cada toma seleccionada.

Otro evento que tiene lugar de forma paralela al corte del negativo original, es la impresión de la pista de sonido óptica a lo largo del borde de un rollo especial de película de 35 milímetros.

Este procedimiento, al que se hizo referencia en el aparte correspondiente a la edición de audio, se conoce como transferencia óptica y se lleva a cabo mediante el empleo de una cámara óptica especial que produce un negativo óptico donde, posteriormente, se imprimirá la pista sonora de las copias a distribuir (Bernstein, 1997: 243).

Por su parte, Goodell (1998: 321-322) explica que un sonido referencial es añadido al inicio de la pista de audio óptica, de modo que el cortador del negativo lo utilice como guía para sincronizar el negativo de la película con el sonido. De hecho, el procedimiento es sencillo y únicamente requiere la alineación del sonido referencial de la primera pista, con el número dos impreso en la guía al inicio de cada rollo de película cinematográfica.

Una vez que se tienen el negativo original y el negativo óptico de audio ensamblados conforme a las directrices de edición de imagen y sonido, el laboratorio procede a realizar la primera impresión compuesta de respuesta o copia cero.

De acuerdo con Jacko (2006), esta impresión es una copia original en la que se combinan, por primera vez, la pista de audio completamente mezclada y la impresión a color del negativo cortado. Merrit (1998:172) explica que “(...) esta copia deberá ser visualizada por el cinematógrafo, el director y el sincronizador del laboratorio. Las correcciones de densidad y color pueden todavía hacerse en este momento<sup>61</sup>”.

---

<sup>61</sup> En el original: “This should be screened by the cinematographer, director and the lab’s timer. Color and density corrections can still be made at this point”.

De esta manera, empleando la impresión de respuesta, el director y el director de fotografía proceden a analizar los cambios de colores que requiere el negativo, a fin de unificar el color del negativo en su totalidad.

Al respecto, Jacko (2006) explica que esta primera impresión no solamente debe tener continuidad de imagen y sonido, sino que igualmente debe poseer “(...) continuidad fotográfica, que se la va a hacer con un clasificador de color (...) quien clasifica el negativo y le va dando luces (...) para darle mayor o menor intensidad”.

Aquellas tomas que así lo requieran, serán procesadas nuevamente por el laboratorio –mediante una computadora especializada conocida como analizador de colores Hazeltine– a fin de darles mayor densidad, brillo u opacidad. Este proceso llega a ser tan específico que incluso pueden intensificarse o disminuirse colores específicos, todo con el fin de que la película presente una estética coherente en la que no se observen variaciones significativas de colores.

De acuerdo con Jacko (2006), esa primera copia se puede corregir hasta un máximo de tres veces sin costo adicional y siempre y cuando los errores reflejados puedan ser adjudicados al laboratorio. De lo contrario, el precio de corrección de color adicional puede ubicarse entre 0.70 y 0.85 dólares por cada pie a procesar, incluyendo en este precio los honorarios del colorista.

Goodell (1998:325) explica que este proceso es llevado a cabo por un técnico del laboratorio mediante la asignación de “puntos” para cada uno de los colores primarios de cada toma, escala que ocupa un rango del cero al 50, oscureciendo la imagen a medida que se eleva.

Pero esta primera impresión de respuesta también persigue otros fines, aparte de la corrección de color. Aunque parezca improbable, en ésta pueden aparecer detalles tales como una mala sincronización de la pista de audio o problemas con el corte del negativo. De igual manera, estas acotaciones serán especificadas por el director y director de fotografía para que sean corregidas antes de producir la impresión definitiva. Por ello, la primera copia de impresión suele ser decepcionante para el director.

Sin embargo, este tipo de eventualidades son poco probables, ya que como explica Jacko (2006):

(...) no debería pensar que pueden haber cuadros colados o mal empataados, porque esos son errores y se supone que en la edición no debe ocurrir eso. Si pasa, no tiene costo si es responsabilidad del laboratorio. Pero si es responsabilidad del director, entonces él debe asumir el costo. la idea es llegar al final con todo perfecto.

Por otro lado, en caso de que la película haya sido rodada en formato 16 milímetros, Goodell (1998:327) observa que luego de obtener la copia definitiva, se deberá proceder a realizar una ampliación del formato para llevarlo a 35 milímetros, mediante un proceso conocido como Blow-up y que cuesta, aproximadamente, 40 mil dólares en Estados Unidos. En Venezuela, el costo es de 1.25 dólares por pie y es un proceso obligatorio, pues de lo contrario la película no podrá ser comercializada, ya que todas las salas de cine trabajan con proyectores de 35 milímetros.

Finalmente, con las correcciones necesarias realizadas, el laboratorio está en capacidad de producir la impresión definitiva, a partir de la cual se generarán todas las reproducciones necesarias para la distribución de la película.

Bernstein (1997:166) explica que en caso de que se desee hacer un número elevado de copias, el laboratorio procederá a realizar un positivo maestro a partir del negativo original ensamblado. Posteriormente, de este positivo maestro se produce un duplicado del negativo o internegativo y a partir de éste, se generan las copias subsecuentes.

Si bien este proceso alcanza en Venezuela los 20 mil dólares para un largometraje de 90 minutos, considerando un dólar el pie por cada interpositivo y otro por cada internegativo.

Aparte de proteger el material original de los posibles daños mediante el copiado, las impresiones adicionales del duplicado del negativo suelen ser más económicas que las generadas a partir del negativo original. De esta manera, el costo por pie de cada copia adicional se reduce a 0.12 dólares.

Otra opción más económica, según explica Jacko (2006), es hacer únicamente un “master de protección”, reduciendo los costos exactamente a la mitad, entre nueve y 10 mil dólares. De esta manera, el negativo original se emplea para hacer las copias respectivas –sin necesidad de hacer un internegativo– y queda el “master de protección” como el original. “Ahora, si le pasa algo al negativo original, hago el *intermediate*, es decir, el internegativo. Haces únicamente un interpositivo (...) por si acaso ocurre algo al negativo”.

Cada copia realizada a partir del duplicado del negativo cuesta dos mil dólares aproximadamente. Sin embargo, estos gastos –junto con el proceso de producción del internegativo, inclusive– suelen ser asumidos por la compañía distribuidora del filme que, en todo caso, tiene conocimiento del número exacto de impresiones adicionales que necesita para cubrir la posible demanda del mercado.

Con la entrega de la impresión definitiva por parte del laboratorio, concluye el proceso de producción del largometraje.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **III.1. OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

##### **III.1.1 Objetivo general**

Analizar el desarrollo de las etapas del proceso de producción de un largometraje independiente en Venezuela y determinar la factibilidad del proyecto desde el punto de vista económico.

##### **III.1.2. Objetivos específicos**

1. Analizar y exponer la historia del cine independiente en Estados Unidos y establecer su relación con la experiencia venezolana.
2. Desarrollar la historia del cine independiente en Venezuela a fin de ubicar el problema planteado en el tiempo y espacio.
3. Analizar y exponer el proceso de realización de una película independiente, desde la concepción de la idea hasta la culminación de la posproducción.
4. Realizar una determinación de costos que indiquen la factibilidad del proyecto y sugieran posibles soluciones a fin de cumplir el Objetivo Específico.

5. Proporcionar un modelo de consulta para todos aquellos interesados en el tema, conformado por un estudio completo, actualizado y perdurable.
6. Contribuir con la investigación a la ejecución de proyectos cinematográficos individuales.
7. Contribuir con la investigación al desarrollo de la industria cinematográfica nacional.

### **III.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Luego de plantear los objetivos que persigue la presente investigación, se determinó que se trata de un trabajo de grado del tipo exploratorio enfocado principalmente en fuentes vivas y referencias bibliográficas extranjeras que relatan casos aplicables de manera universal.

Esta investigación persigue el desarrollo y análisis de una temática cuyo estudio es prácticamente inexistente en el país, sobre todo en décadas recientes. Las investigaciones sobre la historia fílmica venezolana y el proceso de producción de largometrajes en el país, así como los textos especializados y actualizados sobre las etapas de la producción cinematográfica son escasos. Por el contrario, existe una cantidad considerable de material extranjero reciente que abarca tópicos que contribuirán a la consecución de los objetivos planteados.

Para la elaboración del análisis de costos y factibilidad del proyecto, esta investigación se sustentó primordialmente en fuentes vivas que pudieran cubrir los agujeros ocasionados por la falta de material bibliográfico y que, además, ofrecieran una perspectiva lo más actualizada posible sobre el tema de estudio.

La cinematografía venezolana independiente carece de material reciente. La mayoría de las publicaciones referenciales, pertenecen a la década de los setenta y ochenta. Sin embargo, fue posible reconstruir su historia a partir de monografías,

ensayos, trabajos de grado, revistas y páginas de Internet, con un resultado preciso y actualizado.

### **III.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación desarrollada es descriptiva y explicativa, ya que en ella se procede a realizar una descripción de los procesos involucrados en la creación de una película independiente en formato 35 milímetros, así como los implementos necesarios para llevar a cabo el proyecto. Igualmente se aborda la historia del cine independiente en Estados Unidos y Venezuela, a fin de consolidar el marco teórico dentro del cual se expone el análisis final.

Además, se trata de una investigación no experimental, ya que en el desarrollo se procede a realizar una propuesta en la que se propone un plan de trabajo y se ejecuta un análisis de las variables económicas a fin de determinar la factibilidad del proyecto únicamente.

Finalmente, es un estudio longitudinal, puesto que propone el análisis y modificación en base a las variables actuales de realización, que naturalmente pueden ser diferentes en el futuro.

### **III.4. MODALIDAD DE TESIS**

Luego de la revisión del Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social (2000), se pudo constatar que las características del presente trabajo de investigación no lo enmarcan dentro de las especificaciones de las propuestas a cabalidad.

No obstante, la modalidad a la que más se aproxima es la Modalidad III: Proyectos de Producción, submodalidad 2: Proyectos Audiovisuales. Esto, a causa de que se está trabajando en base a una propuesta de factibilidad de proyecto de un

largometraje independiente, aún cuando únicamente se aborde el desarrollo desde el punto de vista económico.

Si bien no se realiza la presentación del proceso de realización de un proyecto cinematográfico en particular, sí se analizan todos los elementos de producción necesarios para producir un modelo aplicable a fin de conocer el método de desarrollo de una producción independiente, lo que permite llevar a cabo un análisis de costos, definir la factibilidad de proyecto y ofrecer las conclusiones sobre la materia.

### **III.5. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **III.5.1. Investigación documental**

##### **III.5.1.1. Arqueo de la información**

La recolección de datos documentales se centró principalmente en el empleo de material bibliográfico especializado y actualizado de origen estadounidense, puesto que en el país actualmente no se cuenta con instrumentos de este tipo. De igual manera, se procedió a la revisión de monografías, ensayos, trabajos de grado, revistas y páginas de Internet –de revisión periódica– a fin de obtener toda la información necesaria para poder ejecutar los objetivos propuestos. De igual manera, el visionado de numerosas películas nacionales y extranjeras fue de gran ayuda en este aspecto.

##### **III.5.1.2. Selección y procesamiento de la información**

Con referencia al marco teórico, la historia del cine independiente en Estados Unidos se realizó tomando como base libros especializados en la materia de origen estadounidense y europeo, aunque complementados con diversos artículos digitales y ensayos, especialmente en lo concerniente a años recientes.

En cuanto a la historia del cine independiente en Venezuela, prácticamente no se encontraron fuentes bibliográficas completas y actualizadas, por lo que este aparte se

realizó a partir de monografías, ensayos, trabajos de grado e información publicada en Internet.

Para los apartes referentes a los recursos necesarios para la producción de un proyecto cinematográfico independiente, se emplearon numerosos libros estadounidenses y europeos, partiendo siempre del precepto de la búsqueda de la información más actualizada. Esto fue posible gracias al carácter universal de la temática y por tratarse de un proceso que se lleva a cabo de la misma forma en prácticamente cualquier parte del mundo.

#### **II.5.1.2. Investigación de campo (entrevistas)**

Una buena parte de la recolección de datos se hizo a través de las fuentes vivas. En ocasiones, las entrevistas sirvieron para complementar ideas o profundizar aún más en un determinado aspecto; en otras, como modelo expositivo sobre la forma de realizar producciones independientes en Venezuela, temática sobre la cual no se encontró bibliografía reciente. También puede decirse que en ocasiones sirvieron como único punto referencial sobre todo para determinar aspectos tales como el análisis de reducción de costos.

Si bien las entrevistas se emplearon en el marco teórico, por las características fundamentales de éste se le dio preponderancia a datos precisos y exactos provenientes de fuentes escritas. En el caso de la historiografía, resultó mucho más beneficioso debido a la precisión de fechas y datos específicos de difícil retención y manejo en la memoria humana; en cuanto al proceso de producción como tal, también se optó por el aspecto bibliográfico en vez de las entrevistas a causa de los tecnicismos y la minuciosidad de los detalles y desarrollos. Además, los autores empleados para ello, proveyeron un carácter universal a las etapas y sub-etapas.

En consecuencia, las fuentes vivas sirvieron principalmente para el análisis de los procesos aplicados, así como la elaboración de la factibilidad del proyecto y los estimados de costos. Era preciso poseer estos datos, cambiantes de por sí, de la manera más actualizada y local posible y ello sólo se consiguió a través de las entrevistas.

Los modelos de preguntas utilizados variaron de acuerdo al entrevistado en cuestión y los puntos de interés para el estudio centrados en cada uno de ellos. Por lo tanto, no podría hablarse de un esquema de preguntas generalizado, aún cuando algunos entrevistados hayan podido responder ciertas interrogantes en común. Esto debido a la enorme diferencia entre los desempeños de los mismos, que fueron desde noveles cineastas, pasando por encargados de financiamientos en entes gubernamentales, hasta especialistas en producción, sonido, laboratorio y alquiler de materiales.

A fin de complementar la información del proceso de producción y definir el estimado de costos y factibilidad del proyecto, se entrevistó a Iván Gittens, Jefe de Producción de Bolívar Films. Igualmente, en la misma suplidoras de bienes y servicios cinematográficos, se realizaron entrevistas con Orlando Andersen, Gerente de Audio y Jorge Jacko, Jefe de Laboratorio.

En Cine Materiales se entrevistó a Pedro Muñoz, Gerente de Operaciones, con el objetivo de obtener información adicional sobre presupuestos de materiales necesarios para llevar a cabo la fotografía principal del proyecto cinematográfico.

En cuanto a las experiencias de las producciones venezolanas, se realizaron entrevistas con Eduardo Arias-Nath, director de *Elipsis*, Jonathan Jakubowicz, director de *Secuestro Express* y Alejandro Bellame, director de *El tinte de la fama* y presidente de la Asociación Nacional de Artistas Cinematográficos.

### **III.6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

Durante esta investigación, el procesamiento y análisis de la información se basó en el contenido de las numerosas fuentes bibliográficas, páginas de Internet y fuentes vivas, a fin de obtener una visión completa del proceso de la factibilidad de llevar a cabo una película de cine independiente.

Inicialmente se trabajó a partir de datos específicos y funcionales de textos especializados en los diferentes puntos abarcados en este trabajo de grado, para luego

## Marco Metodológico

emplear las entrevistas y consultas a páginas web con el fin de complementar y actualizar el contenido de la manera más minuciosa posible.

El objetivo de la investigación fue siempre obtener la mayor cantidad de información precisa posible y las entrevistas fueron realizadas teniendo siempre esta necesidad en consideración.

## CAPÍTULO IV

### FACTIBILIDAD DE PROYECTO

Las experiencias exitosas de realizadores independientes principalmente en el caso de Estados Unidos y Europa y de manera esporádica en algunos países latinoamericanos como México, Argentina y Venezuela más recientemente, tienen una cosa en común: un guión sustancioso que cuenta una historia local con características universales. Se trata de una historia con elementos autóctonos que trascienden barreras ideológicas, lingüísticas y raciales, gracias a una temática común al gran denominador de la humanidad.

La notoria escasez de recursos en la que se encuentra el ámbito independiente, que contrario al sistema financiado por empresas multimillonarias, hace que éste deba tener en consideración en todo momento aquellos elementos que puedan “encarecer” el presupuesto. Por ende, el centro de atención de los cineastas independientes, de acuerdo a los autores consultados durante esta investigación, debe ser la idea como piedra fundamental del proyecto a proponer.

La variable “factibilidad” se encuentra en la mayoría de los casos estrechamente relacionada al elemento financiero y es por ello que las películas independientes se afincan en el desarrollo de buenas historias. En estas, es muy raro observar temáticas ambientadas en épocas pasadas o futuristas, bienes haciendo explosión o siendo destrozados, o siquiera el empleo de tecnología digital de alto coste para producir efectos realmente espectaculares –hombres volando por los aires, monstruos provenientes de extraños planetas o la destrucción de la Casa Blanca por parte de naves alienígenas.

## Factibilidad de Proyecto

Sin duda, estos elementos sorprenden y entusiasman a las audiencias, como avances tecnológicos de un medio artístico-comercial. Sin embargo, en ninguna ocasión garantizar la aceptación por parte de críticos o público y su consecuente éxito en taquilla. Como afirma Bellame (2006) la capacidad de sorpresa del espectador ya ha sido puesta a prueba en numerosas oportunidades y, sin duda, esa fórmula está más de salida que de llegada.

¿Qué elemento es entonces determinante para que una película tenga éxito, si no se trata de una cuestión de actores de nombre, espectaculares directores y alucinantes efectos especiales? En dos palabras: la historia.

De hecho, esto quedó demostrado en Venezuela, donde la producción fílmica es muy limitada y esporádica, producto más del individualismo de algunos cineastas que prácticamente llevan a cabo labores titánicas para poder ver su proyecto finalizado, que de una industria productiva y constante.

Sin embargo, dos de las películas nacionales más exitosas de las últimas décadas incluso, tuvieron la historia como principal fortaleza de sus respectivas producciones. En *Secuestro Express* (J. Jacobowicz, 2005) y *Elipsis* (E. Arias-Nath, 2006), no hay ningún elemento adicional al guión y su correcto desarrollo, son historias urbanas y hasta podría decirse que cotidianas, donde no hay grandes efectos especiales, prácticamente ningún actor de reconocimiento internacional y dos directores que apenas estaban iniciando sus carreras.

Donde hay crisis también existen oportunidades, oportunidades de cambio e innovación, de historias diferentes, de técnicas actualizadas de rodaje y edición y presupuestos reducidos. Es un escenario donde el cine nacional se encuentra estancado, no hay nada que perder y hasta las propuestas más arriesgadas son posibles, porque se trata de reinventarse o seguir caminando con los ojos vendados hacia la paulatina desaparición del escenario fílmico en el país.

#### **IV.1. Concepción de la idea**

Lament, Ródenas y Gallegos (1968:17) hacen énfasis en que la idea es el elemento determinante en el proceso creativo debido a que proporciona unidad, interés, profundidad y originalidad a la película. Por ende, es sin duda el ingrediente más importante del proceso de producción.

Aunque la idea puede bien surgir de historias existentes, como por ejemplo otras películas anteriores, biografías, libros o incluso eventos de la vida real, para efectos del desarrollo de esta investigación, se tomará como modelo el supuesto de que el realizador es quien crea la idea original sin basarse en ningún hecho previo, a fin de reducir los costos por el concepto de negociaciones y cancelación de derechos de autor.

Por otro lado, también se tomarán en consideración las opiniones expuestas por Bellame (2006), en cuanto al desarrollo de una idea factible desde el punto de vista económico. En consecuencia, se considera que la idea primigenia que dará paso al guión no se sustenta en la participación de actores reconocidos, personal tras cámara de fama ni efectos especiales de ningún tipo.

#### **IV.2. Desarrollo del guión literario**

A efectos del desarrollo de este estudio se tomarán las afirmaciones de Bellame (2006) sobre el punto de creación del guión, cuando dice que “(...) puedes hacer una buena película con un buen guión, puedes hacer una mala película con un buen guión, pero es muy difícil hacer una buena película con un mal guión”. En consecuencia, el peso del filme recae sobre su éxito de manera proporcional en que la idea original haya sido planteada de manera adecuada durante la escritura del guión.

En este caso, se supondrá que se trata de un guión de 90 páginas en el cual la historia no requiere la inclusión de efectos especiales, acrobacias, construcción de escenarios para ambientarla o traslados a locaciones en el interior o exterior. Se estaría hablando de un guión donde la trama transcurra en el tiempo actual y pueda desenvolverse de manera adecuada en escenarios naturales y de fácil acceso, como

apartamentos, casas y locales por los cuales no deba pagarse por concepto de alquiler, ni deban ser modificados en gran medida para ambientarlos al proyecto, al igual que áreas de dominio público que no requieran más que la permisología necesaria para usarlos en la filmación.

De esta manera, se asume que el realizador ha seguido de cerca las sugerencias ofrecidas por los autores consultados en el marco teórico, teniendo en cuenta todos aquellos elementos que pueden hacer que la idea sea inviable desde el punto de vista económico. Ha escrito con las restricciones propias del medio independiente, convirtiendo esta aparente desventaja en un punto a su favor, dándole fuerza a su historia, la trama y los personajes.

### **IV.2.1. Desarrollo de los personajes**

En cuanto al desarrollo de los personajes, se asumirán las sugerencias expuestas por Maza y Cervantes (1997:88-93) en el marco teórico, a fin de constituirlos en caracteres de fuerza y proporcionarles el mayor realismo posible. Esto contribuirá a la cohesión del guión, que es realmente lo que se busca en una producción independiente.

Se asumirá que los personajes están escritos de manera tal que puedan ser interpretados por cualquier actor, sin importar que tenga una experiencia extensa en el medio artístico. Igualmente, se considerará el número de interpretes principales y secundarios entre cinco y 10. Esto, igualmente, a fines de centrar la atención del creador en la historia y permitir que los costos de producción se mantengan dentro de los parámetros deseados.

### **IV.2.2. Estructura de la trama y el conflicto**

La estructuración de la trama y el conflicto en el guión se propone de manera tradicional, segmentándolo en tres actos de la siguiente forma:

## Factibilidad de Proyecto

- **Primer Acto.** Abarca las primeras 25 páginas y en ellas se presentan los personajes, las situaciones que atraviesan y el conflicto de la historia.
- **Segundo Acto.** Conformado por las siguientes 45 páginas donde se presentan los distintos obstáculos que se presentan para que el personaje principal logre solventar el conflicto.
- **Tercer Acto.** Últimas 20 páginas de la historia, donde se resuelve el conflicto sin dejar ningún cabo suelto.

Se tomó este esquema sobre otros más arriesgados, debido a que es considerado como la fórmula básica de elaboración de guiones. Quizá una estructuración diferente pueda parecer más atractiva, pero contribuiría con el aumento del presupuesto. Además, esta última queda prácticamente reservada para guionistas con mucha experiencia que puedan romper las reglas porque las conocen a cabalidad. En el caso de los noveles creadores puede resultar mejor apegarse a lo tradicional.

Por último, de igual manera se asume que el realizador está trabajando no sólo en su idea, sino en su guión de manera personal. En caso de que cuente con colaboradores, se trataría de personas dispuestas a trabajar bajo la modalidad de ganancias sobre recaudos generados una vez estrenada la película o de manera gratuita.

El trabajo de elaboración del guión, que comienza con un primer borrador o esbozo y culmina con la copia final, puede ser asumido por el mismo cineasta. Esto reduce los costos por concepto de guionista y beneficia al realizador cinematográfico al permitirle imaginar, a medida que escribe, la factibilidad presupuestaria y las tomas y planos que podría tentativamente ejecutar durante el rodaje.

Por otro lado, si es el mismo director quien trabaja sobre su historia, puede asumirse que conseguirá convertirla luego en el guión técnico y hacer también el cálculo de tiempo del mismo, tareas que de lo contrario requerirían de un personal adicional en la producción.

### **IV.3. Elaboración del guión técnico**

Como se expuso en el marco teórico, el guión técnico puede conformarse por sencillas acotaciones adicionales al guión literario o bien tratarse de un desarrollo explícito compuesto por secuencias y planos. En el caso de las producciones independientes, se considera que se obtendrán mejores resultados mientras mayor tiempo se dedique a la planificación y desarrollo del proyecto durante la fase de pre-producción.

Durante la pre-producción, el realizador independiente puede trabajar solo, prestando atención a todos aquellos puntos de interés cuya elaboración minuciosa contribuya a ahorrar tiempo y dinero durante la filmación de la película.

En esta etapa del proyecto, explican Bellame (2006) y Gittens (2006), no se requiere la presencia del personal profesional, técnico o artístico, por lo que los gastos contemplados en ella pueden controlarse fácilmente y suelen ser mínimos, contrario al escenario planteado durante la producción o post-producción.

Por otro lado, es necesario recordar que en este caso es deber del director, quien de acuerdo a lo propuesto en esta investigación es también quien ha creado el guión literario, la elaboración del guión técnico. Esto obedece a que dicha herramienta de trabajo debe exponer al resto del equipo técnico-creativo, la aproximación con la que el director pretende abordar el proyecto.

Como consecuencia de lo anterior, se propondrá un guión técnico lo más explícito posible para que, de acuerdo a lo expuesto por Naime (1995:51) el rodaje se lleve a cabo de la manera más organizada y fluida posible.

En el caso de los guiones técnicos formales, es posible aplicar dos tipos de modelos: el europeo y el americano. Aunque en Venezuela existe una tendencia a trabajar con el primero, se considera para el presente estudio el segundo como método de trabajo más sencillo y directo.

#### IV.4. Tiempo de filmación en base al guión

En el caso de las producciones que cuentan con suficiente presupuesto, se contempla la figura del supervisor de guión para encargarse del cálculo total del tiempo del guión mediante la lectura de los diálogos y la contemplación de las acciones y movimientos de cámara.

Sin embargo, para los efectos del presente estudio, se asumirá la regla de un minuto por cada página de guión, quedando de esta forma en un proyecto de 90 minutos para un guión de 90 páginas.

Es importante definir un tiempo de duración, puesto que en base a esto se determina no sólo el tiempo total de rodaje, sino todas aquellas variables que dependen directamente de él: alquiler de equipos técnicos, contratación de personal, cantidad de película fotosensible necesaria, etc.

#### IV.5. Itinerario de trabajo

Aunque se trata de una labor asumida generalmente por el productor del proyecto, en el caso propuesto este cargo será asumido por el propio realizador, quien entonces deberá asumir la elaboración del itinerario de trabajo.

A continuación se procederá a exponer el plan de trabajo propuesto por semanas y días, intentando ofrecer un modelo factible y realista con sustento en los conocimientos adquiridos durante el proceso de investigación:

##### Itinerario de trabajo

| <b>Semana</b> | <b>Día</b>              | <b>Evento</b>                               | <b>Personal</b>     |
|---------------|-------------------------|---|---------------------|
| <b>1era</b>   | <b>Lun.</b><br>Lun-Sáb. | <b>Pre-producción</b><br>Proceso de Casting | Realizador, actores |
| 2da           | Lun-Sáb.                | Proceso de Casting                          | Realizador, actores |

## Factibilidad de Proyecto

|                    |                         |                                     |   |
|--------------------|-------------------------|-------------------------------------|---|
| 3ra                | Lun-Sáb.                | Proceso de Casting                  | Realizador, actores   |
| 4ta                | Lun-Sáb.                | Asignación de personal              | Realizador<br>Asistente de Dirección  |
| 5ta - 7ma          | Lun-Sáb.                | Búsqueda de locaciones              | Realizador  |
| 8va                | Lun-Sáb.                | Ensayos actores                     | Realizador<br>Asistente de Dirección<br>Actores   |
| 9na                | Lun-Sáb.                | Ensayos completos                   | Realizador<br>Asistente de Dirección<br>Asistente de Cámara<br>Luminitos<br>Sonidista<br>Actores<br>Utilero<br>Asistentes de producción |
| <b>10ma - 13ra</b> | <b>Lun.</b><br>Lun-Sáb. | <b>Producción</b><br>Rodaje         | Realizador<br>Asistente de Dirección<br>Asistente de Cámara<br>Luminitos<br>Sonidista<br>Actores<br>Utilero<br>Asistentes de producción |
| 14ta               | Lun-Sáb.                | Revelado y visionado                | Realizador<br>Laboratorio   |
| 15ta               | Lun-Mar.<br>Miér-Sáb.   | Telecine<br>Digitalización material | Realizador<br>Laboratorio<br>Realizador<br>Editor   |
| 16ta - 18va        | Lun-Sáb.                | Post-producción                     | Realizador<br>Editor  |
| 19na - 21ra        | Lun-Sáb.                | Edición de audio                    | Realizador<br>Sonidista   |
| 22da               | Lun-Sáb.                | Correcciones finales                | Realizador<br>Editor  |
| 23ra-24ta          | Lun-Sáb.                | Corte del negativo                  | Cortador  |
| 25ta               | Lun-Sáb.                | Corrección de color                 | Realizador<br>Colorista   |
| 26ta               | Lun.                    | Proyección primera imp.             | Realizador<br>Laboratorio   |

#### **IV.6. Plan de rodaje**

Solamente las producciones de presupuestos elevados pueden darse el lujo de contar, más que con semanas, con meses para dedicarle exclusivamente al rodaje del filme. Pero cuando se trata de un proyecto independiente, mientras menos tiempo se emplee durante la fase de producción, mayores serán los ahorros en este aspecto. Y este es un hecho en el que no se puede hacer suficiente énfasis, ya que toda la factibilidad del proyecto descansa precisamente en los números que se manejen en el presupuesto.

Las experiencias de las fuentes consultadas indican que existe una norma en la que se enmarcan las producciones independientes en cuanto a la elaboración del plan de rodaje.

Si bien el número de días dedicado a la producción puede reducirse enormemente a fin de generar un presupuesto de características bien particulares, denominado “ultra-bajo”, lo cierto es que el estándar en la industria cinematográfica independiente cuenta con un número específico y comprobado de la cantidad mínima y máxima de días en las que puede llevarse a cabo de manera satisfactoria el proceso de rodaje.

Merrit (1998:35) explica que en el caso de películas independientes con presupuestos bajos, menores al medio millón de dólares<sup>62</sup>, se trata de un rango que oscila entre un mínimo de 18 y un máximo de 24 días. Pasar de las cuatro semanas de filmación, podría hacer que el proyecto, de acuerdo al presupuesto contemplado, se tornara económicamente inviable, aunque sin embargo numerosas películas venezolanas han sobrepasado dicha cifra.

En todo caso, se asumirá para los efectos de la presente investigación, un plan de rodaje contemplado en cuatro semanas o 24 días, contemplado previamente en el itinerario de trabajo ofrecido para este proyecto.

---

<sup>62</sup> En bolívares equivale a mil setenta y cinco millones de acuerdo al costo del dólar establecido en el mercado regulado venezolano.

## Factibilidad de Proyecto

Por ello, en el itinerario de trabajo se contemplaron dos semanas de ensayos, una con personal intérprete y otra con el personal técnico-creativo sumado a aquél, a fin de que tanto unos como otros conozcan detalladamente los roles que ejecutarán una vez iniciada la fase de producción, el número de errores se minimice y se logre cumplir a cabalidad el plan de rodaje. De lo contrario, los costos del proyecto aumentarían.

### **IV.7. Recursos humanos necesarios**

Durante el rodaje de un largometraje en condiciones ideales, el número de cargos “necesarios” supera el medio centenar de personas. No obstante, como indican Bellame (2006), Jacobowicz (2006) y Gittens (2006), en el caso de las producciones independientes, estos cargos pueden reducirse considerablemente. Esto debido a que la falta de presupuesto obliga al realizador a asumir una posición austera y contar con un buen equipo de trabajo reducido.

Por las características expuestas en el párrafo anterior, en primer lugar muchos cargos quedarán por fuera de la producción, mientras que los esencialmente necesarios, serán asumidos de manera compartida por los integrantes del pequeño equipo de trabajo multifuncional, teniendo en consideración el área de competencia de cada uno de ellos.

En consecuencia, de acuerdo a las experiencias de las fuentes que conforman esta investigación, sumado al análisis e importancia de cada uno de los profesionales y técnicos involucrados tradicionalmente en un proyecto cinematográfico, se considera factible plantearse un equipo de trabajo reducido y conformado por los siguientes elementos y sus funciones adicionales:

- **Realizador.** Además de haber sido el creador tanto del guión literario como técnico, se encargará de ser el director, productor general y coordinador de producción del proyecto.

## Factibilidad de Proyecto

Igualmente, asumirá las funciones propias del director de casting, director de fotografía, operador de cámara, gerente de locación, diseñador de producción, director de arte.

Por todo lo anterior, el realizador estará involucrado en todas las etapas de producción. En el caso de la pre-producción, y de acuerdo con lo estipulado en el cronograma de actividades propuesto, trabajará solo, salvo en aquellas oportunidades en las que requiera la presencia de otros integrantes del equipo.

- **Asistente de dirección.** Aparte de llevar a cabo sus funciones propias, podrá contribuir con el proceso de selección de casting, así como labores propias de fotografía, diseño de producción, dirección de arte y dirección de una segunda unidad en caso de que se prevea tenerla. Asumirá sus labores en las últimas semanas de pre-producción, para colaborar en la asignación de funciones y ensayos, así como a lo largo de todo el proceso de producción.
- **Asistente de cámara.** Es un técnico perteneciente a la casa de alquiler de equipos que realizará sus funciones y las del segundo asistente de cámara, así como aquellas tareas sencillas en las que lo requiera el director en el área de fotografía. Iniciará durante los ensayos en la última semana de pre-producción y a lo largo del rodaje.
- **Equipo de iluminación.** Se trata en este caso de un jefe de iluminación y un asistente, encargados de ejecutar las indicaciones del director o asistente de dirección en todo lo referente a iluminación de escenas. Al igual que en el caso anterior, comienzan labores en la última semana de pre-producción y a lo largo de la filmación de la película.
- **Sonidista.** Únicamente ejecutará las labores propias de su cargo durante la fase de producción y post-producción, aunque de acuerdo al itinerario de trabajo propuesto, inicia funciones durante los ensayos finales en la fase de pre-producción.

## Factibilidad de Proyecto

- **Utileros.** Dos utileros que contribuyan con todo lo relativo a su cargo. Estarán presentes durante los ensayos, aunque sus labores comienzan durante la etapa de rodaje.
- **Editor.** Si bien en las producciones de presupuestos holgados, el editor puede integrarse al equipo de trabajo desde la pre-producción y luego comenzar la edición a medida que se van filmando y revelando las tomas, en este caso se propone que se encuentre presente únicamente durante las semanas de post-producción con la finalidad de reducir los costos por este concepto.
- **Asistentes de producción.** Contemplan cinco asistentes, a los que se les distribuyen las siguientes labores de manera particular: a) asistir al realizador en labores de coordinación de producción; b) asumir las funciones propias del segundo asistente de dirección; c) contribuir con el realizador mediante la supervisión de guión en set; d) asumir las funciones propias del segundo asistente de cámara; e) asumir las funciones del supervisor de vestuario; f) colaborar con el maquillaje y estilismo de los actores; g) contribuir con los utileros, de ser necesario; h) operar el micrófono “boom” y asistir al ingeniero de sonido durante el rodaje; i) encargarse de servicios de alimentación y refrigerios; y todas aquellas otras funciones que el realizador tenga a bien relegar en ellos.

Los asistentes de producción estarán presentes durante la última semana de pre-producción y durante la etapa de producción únicamente.

Naturalmente parecerá que la lista de funciones de los asistentes de producción es extensa en relación a la cantidad de personal propuesto para este cargo. Sin embargo, la mayoría de las responsabilidades asignadas no tienen lugar de manera simultánea, por lo que se trata sin duda de un trabajo arduo y de extrema concentración, pero posible.

Todos los cargos anteriores, a excepción del realizador, recibirán remuneración económica por su desempeño y de acuerdo a los estándares del mercado nacional. Sin embargo, en el caso del personal que conforma el elenco, estos trabajarán a cambio de

experiencia, créditos en pantalla y en último caso, porcentajes de regalías sobre las ganancias generadas por la película.

Las prácticas anteriormente expuestas, en el caso de los intérpretes, responden a las experiencias de las fuentes consultadas durante el desarrollo del marco teórico de esta investigación. De hecho, estas propuestas no son únicamente posibles en el caso de actores que estén iniciando su carrera, sino también para aquellos que tienen experiencia y reconocimiento, siempre y cuando el guión les parezca de interés y logren compenetrarse con el proyecto.

### **IV.8. Recursos técnicos**

#### **IV.8.1. Facilidades**

La oficina de producción está conformada básicamente por los implementos de trabajo: computadora con acceso a Internet, teléfono y fax. Los avances tecnológicos actuales permiten que cada uno de estos implementos pueda ser movilizado, mediante el empleo de computadoras portátiles y teléfonos celulares. Como consecuencia, la oficina de producción puede convertirse en un espacio “virtual”.

Sin embargo, para los efectos de esta investigación se propondrá que la oficina de producción se ubique en un espacio físico concreto. En este caso y a fin de reducir los gastos generados en dicho rubro por concepto de alquiler, la oficina de producción estará ubicada en la casa del realizador.

En cuanto a los escenarios de filmación, se tendrá en consideración lo expuesto por Gittens (2006) sobre el uso de locaciones vivas sobre el de estudio. Aparte de reducir el presupuesto, los escenarios naturales proveen vivacidad y realismo al proyecto y pueden conseguirse de manera gratuita empleando locaciones propias o pertenecientes a familiares y amigos, así como lugares de uso público que no requieran más que la solicitud de los permisos correspondientes tales como calles, parques y centros comerciales.

Por otro lado, el proyecto requerirá de los servicios de alquiler de implementos y personal necesarios para la producción y post-producción.

### **IV.8.2. Equipos**

Si bien los equipos técnicos necesarios para llevar a cabo un proyecto cinematográfico pueden incluir, además del paquete de cámara, iluminación y sonido, la maquinaria de planta eléctrica, grúas y dollies, en el caso de un proyecto independiente suele evitarse la inclusión de estos últimos o limitar su uso al mínimo.

En el caso de este estudio, se prescindirá del equipo y personal correspondiente a planta eléctrica, grúa y dollie, trabajando así solamente con aquellos implementos estrictamente necesarios referentes a cámara, luces y audio.

#### **IV.8.2.1. Paquete de cámara**

En Venezuela, las cámaras de cine 35 milímetros con sonido directo más utilizada en la realización de proyectos cinematográficos, pertenece a la marca italiana Arri y son los modelos BL-2 y BL-4. De acuerdo con Gittens (2006) y Muñoz (2006), la primera tiene un costo de un millón 350 mil bolívares por día, lo que equivale a 628 dólares, y la segunda dos millones 700 mil o 1.256 dólares.

Para largometrajes, el alquiler de este tipo de equipos se hace de manera semanal, pues de esta manera se reducen los costos. Muñoz (2006) explica que “(...) por un paquete de cámara (...) trabajando de lunes a sábado por cuatro semanas (...) de seis se te pueden cobrar hasta tres días”.

En este caso el equipo de cámara incluye todos los implementos para operarla adecuadamente: cinco lentes, filtros, tres magazines, soporte de batería, rack de video assist y un juego de trípodes básicos.

## Factibilidad de Proyecto

Para este proyecto se trabajará con la cámara Arri BL-2, cuyo costo es prácticamente 50 por ciento menor al de la BL-4. Igualmente, siguiendo los parámetros de esta investigación así como los estándares de alquiler mencionados por las fuentes consultadas, se tomará en cuenta que de los 24 días plateados para el rodaje, únicamente se estarían cancelando 12 días.

Por último, hay que tener en consideración que en el país este tipo de equipos no se pueden rentar sin la presencia de personal técnico perteneciente a la casa de alquiler, cuyos honorarios profesionales deben ser asumidos por el realizador.

Los costos por concepto de asistente de cámara se ubican en 120 dólares por jornada de trabajo de 12 horas. Sin embargo, en este caso también se maneja la tarifa por semana a fin de reducir los costos. De esta forma, Muñoz (2006) indica que esta cifra se ubica “(...) entre 30 y 40 por ciento menos de su tarifa habitual (...) es muy manejable y se llegan a números con los que el realizador puede sentirse tranquilo”.

De esta manera, el pago del asistente de cámara queda establecido en 420 dólares semanales.

### **IV.8.2.2. Paquete de iluminación**

Para la iluminación se considera que dos maletas básicas contentivas de cuatro luces portátiles marca Arri y una HMI debe ser suficiente. El alquiler diario de las maletas Arri es de 60 dólares y la HMI 160 dólares, teniendo en cuenta que para largometrajes se aplican las mismas variables del equipo de cámara, donde de cada seis días de renta se cancelan únicamente tres.

Igual sucede en el caso del jefe de electricidad y asistente, que deben ser contratados como representantes del equipo que se está alquilando y cuya tarifa para largometrajes en el mercado nacional queda establecida en 420 dólares por semana.

A esto debe sumársele gastos por concepto de filtros, gelatinas y difusores.

#### **IV.8.2.3. Paquete de sonido**

En este caso es necesario contar con todos los implementos necesarios para lograr capturar el sonido de la filmación de manera óptima. Para ello, se contrata a un sonidista o ingeniero de sonido con su respectiva grabadora y micrófonos.

Para este proyecto se propone el empleo de grabadora y cintas DAT, así como el uso de micrófonos convencionales. En este concepto, el gasto estipulado es de 370 dólares diarios, incluyendo los honorarios del ingeniero de sonido. Por otro lado, semanalmente pueden ubicarse en mil 115 dólares.

#### **IV.8.2.4. Película fotosensible**

En esta investigación se analiza la realización de un largometraje de ficción con película a color en formato 35 milímetros. Si bien adquirir el material fotosensible en Estados Unidos reduce el costo del mismo a más de la mitad, se considerará que el mismo se está comprando de acuerdo a los estándares de precio nacionales.

Muñoz (2006) indica que la empresa que representa es la distribuidora oficial de película Eastman-Kodak en Venezuela y que el costo del modelo Kodak #5298 es de un dólar por cada pie. De esta manera, las latas de 400 pies se ubican en 400 dólares exactamente.

Al momento de elaborar el presupuesto, mucho antes de que comience la producción del proyecto, el realizador debe tener una idea precisa de cuánto material necesitará durante la producción. Para obtener el resultado, debe precisarse la duración del filme de acuerdo al tiempo estimado del guión, así como el radio de filmación de cada escena.

Merrit (1998:93-95) explica que puede aplicarse una fórmula básica a fin de obtener una figura aproximada de la cantidad de película que se necesitará durante el rodaje. Se sustenta en el hecho de que 90 pies de película de 35 milímetros equivalen a un minuto.

## Factibilidad de Proyecto

En consecuencia, debe multiplicarse esta cifra por el tiempo de duración del guión y luego multiplicar el resultado por el número de tomas que se consideran necesarias para lograr una escena.

Aunque de acuerdo con las fuentes consultadas, el mínimo número de tomas debe considerarse en una relación de cinco a una, el estándar de la industria cinematográfica es calcularlo al doble, 10 a una.

Aplicando estos datos al proyecto propuesto, donde la duración del tiempo de guión es de 90 minutos, se obtiene el siguiente resultado:  $90 \times 90 \times 10 = 81.000$ . Esta es la cantidad mínima de película que se requiere en este caso; sin embargo, la cifra se llevará a 90 mil pies a fin de tener material adicional en caso de que se requiera.

De acuerdo a lo anterior, el gasto contemplado por concepto de película fotosensible llega a 90 mil dólares y se requieren 225 latas de película de 400 pies.

### **IV.9. Elaboración del presupuesto**

El presupuesto se elaborará tomando como ejemplo los formatos expuestos por el Departamento de Estadística del CNAC (2003) y el texto especializado de Simon y Weise (2001) y en función de los datos aportados por las fuentes vivas consultadas.

Bernstein (1997:356) explica que “Los factores técnicos que un productor debe considerar en la preparación de un presupuesto son *formato*, *proporción de rodaje* (o *radio de filmación*) y *plan de producción*”, todos ellos desarrollados en puntos anteriores de este capítulo y contemplados para la realización del presente estudio.

A fin de proporcionarle durabilidad a la presente investigación, el presupuesto se realizará en función del dólar. Igualmente, se tomará como valor la tasa oficial regulada del mercado cambiario venezolano, ubicada en 2.150 bolívares por dólar al momento de la elaboración del estudio.

## Factibilidad de Proyecto

Por último, se presentarán dos tipos de presupuesto: uno resumido, donde se expondrán los gastos establecidos por rubro de manera general y otro más extenso, donde el lector podrá encontrar costos específicos por estratos.

### Presupuesto resumido

| <b>RESUMEN DE PRESUPUESTO</b>                    | <b>SUBTTL</b> | <b>TOTAL (\$)</b> | <b>TOTAL (BS)</b> |
|--|---------------|-------------------|-------------------|
| Producción:                                      |               |                   |                   |
| Días de rodaje: 24                               |               |                   |                   |
| Locación:  |               |                   |                   |
| Fecha de rodaje:                                 |               |                   |                   |
| Productor Ejecutivo:                             |               |                   |                   |
| Productor:                                       |               |                   |                   |
| Director:  |               |                   |                   |
| <br>   |               |                   |                   |
| <b>01-00 Derechos de autor</b>                   | <b>0</b>      |                   |                   |
| <b>02-00 Guión</b>                               | <b>100</b>    |                   |                   |
| <b>03-00 Unidad de Producción</b>                | <b>1.500</b>  |                   |                   |
| <b>04-00 Dirección</b>                           | <b>5.520</b>  |                   |                   |
| <b>05-00 Elenco</b>                              | <b>1.000</b>  |                   |                   |
| <b>06-00 Transporte y hospedaje - Producción</b> | <b>7.440</b>  |                   |                   |
| <b>07-00 Transporte y hospedaje - Elenco</b>     | <b>4.700</b>  |                   |                   |
| <b>TOTAL GASTOS SOBRE LÍNEA</b>                  |               | <b>20.260</b>     | <b>43.559.000</b> |
| <br>   |               |                   |                   |
| <b>08-00 Equipo de Producción</b>                | <b>3.000</b>  |                   |                   |
| <b>09-00 Diseño de producción</b>                | <b>1.200</b>  |                   |                   |
| <b>10-00 Construcción de set</b>                 | <b>1.000</b>  |                   |                   |
| <b>11-00 Operadores en set</b>                   | <b>3.360</b>  |                   |                   |
| <b>12-00 Efectos especiales</b>                  | <b>0</b>      |                   |                   |
| <b>13-00 Decorado de set</b>                     | <b>2.850</b>  |                   |                   |

Factibilidad de Proyecto

|                                   |                              |                |                    |
|-----------------------------------|------------------------------|----------------|--------------------|
| <b>14-00 Vestuario</b>            | <b>3.850</b>                 |                |                    |
| <b>15-00 Maquillaje y peinado</b> | <b>1.200</b>                 |                |                    |
| <b>16-00 Iluminación</b>          | <b>8.020</b>                 |                |                    |
| <b>17-00 Cámara</b>               | <b>8.640</b>                 |                |                    |
| <b>18-00 Sonido</b>               | <b>4.040</b>                 |                |                    |
| <b>19-00 Transporte</b>           | <b>1.050</b>                 |                |                    |
| <b>20-00 Gastos de locación</b>   | <b>9.020</b>                 |                |                    |
| <b>21-00 Autos y animales</b>     | <b>0</b>                     |                |                    |
| <b>22-00 Película</b>             | <b>90.000</b>                |                |                    |
|                                   | <b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>      | <b>137.230</b> | <b>295.044.500</b> |
| <b>23-00 Edición</b>              | <b>33.255</b>                |                |                    |
| <b>24-00 Efectos ópticos</b>      | <b>6.163</b>                 |                |                    |
| <b>25-00 Musicalización</b>       | <b>0</b>                     |                |                    |
|                                   | <b>TOTAL POST-PRODUCCIÓN</b> | <b>39.418</b>  | <b>84.748.700</b>  |
| <b>26-00 Seguros</b>              | <b>5.300</b>                 |                |                    |
| <b>27-00 Administrativos</b>      | <b>2.800</b>                 |                |                    |
|                                   | <b>TOTAL OTROS</b>           | <b>8.100</b>   | <b>17.415.000</b>  |
| <b>Total sobre la línea</b>       |                              | <b>20.260</b>  | <b>43.559.000</b>  |
| <b>Total bajo la línea</b>        |                              | <b>184.748</b> | <b>397.208.200</b> |
| <b>Contingencia 10%</b>           |                              | <b>18.474</b>  | <b>39.719.100</b>  |
|                                   | <b>GRAN TOTAL</b>            | <b>223.482</b> | <b>480.486.300</b> |

Factibilidad de Proyecto

**Presupuesto detallado**

**GASTOS SOBRE LA LÍNEA**

|                                   |                         | CANTIDAD    | COSTO (\$) | SUBTTL. TOTAL (\$) | TOTAL (BS.)       |
|-----------------------------------|-------------------------|-------------|------------|--------------------|-------------------|
| <b>01-00 Derechos de autor</b>    |                         |             |            |                    |                   |
| 01-01                             | Opciones                |             |            | 0                  |                   |
| 01-02                             | Compra derechos         |             |            | 0                  |                   |
| <b>TOTAL 01-00</b>                |                         |             |            | <b>0</b>           | <b>0</b>          |
| <br>                              |                         |             |            |                    |                   |
| <b>02-00 Guión</b>                |                         |             |            |                    |                   |
| 02-01                             | Salarios guionistas     |             |            |                    |                   |
|                                   | Tratamiento             |             |            | 0                  |                   |
|                                   | Primer borrador         |             |            | 0                  |                   |
|                                   | Segundo borrador        |             |            | 0                  |                   |
|                                   | Entrega final           |             |            | 0                  |                   |
|                                   | Bono de productividad   |             |            | 0                  |                   |
| 02-02                             | Investigación           |             |            | 0                  |                   |
| 02-03                             | Registro                |             | 0,00       | 0,00               |                   |
| 02-04                             | Copias de guión         | 25 copias   | 4          | 100                |                   |
| 02-06                             | Envíos de guiones       |             |            | 0                  |                   |
| 02-07                             | Cálculo tiempo de guión |             |            | 0                  |                   |
| 02-08                             | Desarrollo              |             |            | 0                  |                   |
| <b>TOTAL 02-00</b>                |                         |             |            | <b>100</b>         | <b>215.000</b>    |
| <br>                              |                         |             |            |                    |                   |
| <b>03-00 Unidad de Producción</b> |                         |             |            |                    |                   |
| 03-01                             | Productor Ejecutivo     |             |            | 0                  |                   |
| 03-02                             | Productor               |             |            | 0                  |                   |
| 03-03                             | Productor Asociado      |             |            | 0                  |                   |
| 03-04                             | Gastos varios           |             |            | 1.500              |                   |
| <b>TOTAL 03-00</b>                |                         |             |            | <b>1.500</b>       | <b>3.225.000</b>  |
| <br>                              |                         |             |            |                    |                   |
| <b>04-00 Dirección</b>            |                         |             |            |                    |                   |
| 04-01                             | Director                |             |            | 0                  |                   |
| 04-02                             | Asistente dirección     | 1 x 24 días | 230        | 5.520              |                   |
| <b>TOTAL 04-00</b>                |                         |             |            | <b>5.520</b>       | <b>11.868.000</b> |
| <br>                              |                         |             |            |                    |                   |
| <b>05-00 Elenco</b>               |                         |             |            |                    |                   |
| 05-01                             | Actores principales     |             |            | 0                  |                   |
| 05-02                             | Actores secundarios     |             |            | 0                  |                   |
| 05-03                             | Extras                  |             |            | 0                  |                   |
| 05-04                             | Director de casting     |             |            | 0                  |                   |
| 05-05                             | Gastos de casting       | 18 días     |            | 1.000              |                   |
| 05-06                             | Coreógrafo              |             |            | 0                  |                   |
| 05-07                             | Asist. Coreógrafo       |             |            | 0                  |                   |
| 05-08                             | Coordinador acrobacias  |             |            | 0                  |                   |
| 05-09                             | Acróbatas               |             |            | 0                  |                   |
| 05-10                             | Costos acrobacias       |             |            | 0                  |                   |
| 05-11                             | Equipo acrobacias       |             |            | 0                  |                   |

## Factibilidad de Proyecto

|                           |   |  |              |                  |
|---------------------------|---|--|--------------|------------------|
| 05-12 Sobretiempo casting | 0 |  |              |                  |
| <b>TOTAL 05-00</b>        |   |  | <b>1.000</b> | <b>2.150.000</b> |

### 06-00 Transporte y hospedaje – Producción

|  |     |       |              |                   |
|--|-----|-------|--------------|-------------------|
| 06-01 Boletos aéreos                           | 0   |       |              |                   |
| 06-02 Hoteles                                  | 0   |       |              |                   |
| 06-03 Taxis                                    | 500 |       |              |                   |
| 06-04 Automóviles                              | 0   |       |              |                   |
| 06-05 Teléfonos                                | 700 |       |              |                   |
| 06-06 Viáticos                    24 días x 13 | 25  | 6.240 |              |                   |
| <b>TOTAL 06-00</b>                             |     |       | <b>7.440</b> | <b>15.996.000</b> |

### 07-00 Transporte y hospedaje – Elenco

|   |     |       |              |                   |
|---|-----|-------|--------------|-------------------|
| 07-01 Boletos aéreos                          | 0   |       |              |                   |
| 07-02 Hoteles                                 | 0   |       |              |                   |
| 07-03 Taxis                                   | 500 |       |              |                   |
| 07-04 Automóviles                             | 0   |       |              |                   |
| 07-05 Teléfonos                               | 0   |       |              |                   |
| 07-06 Viáticos                    24 días x 7 | 25  | 4.200 |              |                   |
| <b>TOTAL 07-00</b>                            |     |       | <b>4.700</b> | <b>10.105.000</b> |

## GASTOS BAJO LA LÍNEA

### 08-00 Equipo de Producción

|  |    |       |              |                  |
|--|----|-------|--------------|------------------|
| 08-01 Productor de línea                   | 0  |       |              |                  |
| 08-02 Coordinador de producción            | 0  |       |              |                  |
| 08-03 Supervisor de guión                  | 0  |       |              |                  |
| 08-04 Contador                             | 0  |       |              |                  |
| 08-05 Consejeros técnicos                  | 0  |       |              |                  |
| 08-06 Asist. Producción        5 x 24 días | 25 | 3.000 |              |                  |
| 08-07 Secretarias                          | 0  |       |              |                  |
| <b>TOTAL 08-00</b>                         |    |       | <b>3.000</b> | <b>6.450.000</b> |

### 09-00 Diseño de producción

|                               |       |  |              |                  |
|-------------------------------|-------|--|--------------|------------------|
| 09-01 Diseñador de producción | 0     |  |              |                  |
| 09-02 Asistentes              | 0     |  |              |                  |
| 09-03 Compras/ Alquileres     | 1.000 |  |              |                  |
| 09-04 Materiales              | 0     |  |              |                  |
| 09-05 Cámara digital          | 200   |  |              |                  |
| <b>TOTAL 09-00</b>            |       |  | <b>1.200</b> | <b>2.580.000</b> |

### 10-00 Construcción de set

|                                   |       |  |              |                  |
|-----------------------------------|-------|--|--------------|------------------|
| 10-01 Coordinador de construcción | 0     |  |              |                  |
| 10-02 Jefe de obra                | 0     |  |              |                  |
| 10-03 Pintores                    | 0     |  |              |                  |
| 10-04 Compras                     | 0     |  |              |                  |
| 10-05 Alquileres                  | 1.000 |  |              |                  |
| 10-06 Equipos                     | 0     |  |              |                  |
| <b>TOTAL 10-00</b>                |       |  | <b>1.000</b> | <b>2.150.000</b> |

### 11-00 Operadores en set

## Factibilidad de Proyecto

|                                   |             |    |       |              |                   |
|-----------------------------------|-------------|----|-------|--------------|-------------------|
| 11-01 Jefe de utileros            | 1 x 24 días | 70 | 1.680 |              |                   |
| 11-02 Utileros                    | 1 x 24 días | 70 | 1.680 |              |                   |
| 11-03 Operador de dollie          |             |    | 0     |              |                   |
| 11-04 Operador de grúa            |             |    | 0     |              |                   |
| 11-05 Alquiler de utilería        |             |    | 0     |              |                   |
| 11-06 Alquiler de dollie          |             |    | 0     |              |                   |
| 11-07 Alquiler de grúa            |             |    | 0     |              |                   |
| 11-08 Alquiler de planta          |             |    | 0     |              |                   |
| <b>TOTAL 11-00</b>                |             |    |       | <b>3.360</b> | <b>7.224.000</b>  |
| <br>                              |             |    |       |              |                   |
| <b>12-00 Efectos especiales</b>   |             |    |       |              |                   |
| 12-01 Coordinador de FX           |             |    | 0     |              |                   |
| 12-02 Asistente                   |             |    | 0     |              |                   |
| 12-03 Creación FX                 |             |    | 0     |              |                   |
| 12-04 Alquileres y gastos         |             |    | 0     |              |                   |
| <b>TOTAL 12-00</b>                |             |    |       | <b>0</b>     | <b>0</b>          |
| <br>                              |             |    |       |              |                   |
| <b>13-00 Decorado de set</b>      |             |    |       |              |                   |
| 13-01 Decorador                   |             |    | 0     |              |                   |
| 13-02 Asistentes                  |             |    | 0     |              |                   |
| 13-03 Compras                     |             |    | 500   |              |                   |
| 13-04 Alquileres                  |             |    | 2.500 |              |                   |
| 14-05 Pérdidas y daños            |             |    | 350   |              |                   |
| <b>TOTAL 13-00</b>                |             |    |       | <b>2.850</b> | <b>6.127.500</b>  |
| <br>                              |             |    |       |              |                   |
| <b>14-00 Vestuario</b>            |             |    |       |              |                   |
| 14-01 Diseñador de vest.          |             |    | 0     |              |                   |
| 14-02 Vestuarista                 |             |    | 0     |              |                   |
| 14-03 Asistentes                  |             |    | 0     |              |                   |
| 14-04 Compras                     |             |    | 1.500 |              |                   |
| 14-05 Alquileres                  |             |    | 2.000 |              |                   |
| 14-06 Alteraciones                |             |    | 0     |              |                   |
| 15-07 Lavandería                  |             |    | 0     |              |                   |
| 15-08 Pérdidas y daños            |             |    | 350   |              |                   |
| <b>TOTAL 14-00</b>                |             |    |       | <b>3.850</b> | <b>8.277.500</b>  |
| <br>                              |             |    |       |              |                   |
| <b>15-00 Maquillaje y peinado</b> |             |    |       |              |                   |
| 15-01 Maquillador                 |             |    | 0     |              |                   |
| 15-02 Asistente                   |             |    | 0     |              |                   |
| 15-03 Estilista                   |             |    | 0     |              |                   |
| 15-04 Compras                     |             |    | 800   |              |                   |
| 15-05 Alquileres                  |             |    | 400   |              |                   |
| <b>TOTAL 15-00</b>                |             |    |       | <b>1.200</b> | <b>2.580.000</b>  |
| <br>                              |             |    |       |              |                   |
| <b>16-00 Iluminación</b>          |             |    |       |              |                   |
| 16-01 Jefe de iluminación         | 1 x 24 días | 70 | 1.680 |              |                   |
| 16-02 Asistentes                  | 1 x 24 días | 70 | 1.680 |              |                   |
| 16-03 Compras                     |             |    | 1.000 |              |                   |
| 16-04 Alquiler luces Arri         | 2 x 24 días | 30 | 1.140 |              |                   |
| 16-05 Alquiler luces HMI          | 1 x 24 días | 80 | 1.920 |              |                   |
| 16-06 Pérdidas y daños            |             |    | 600   |              |                   |
| <b>TOTAL 16-00</b>                |             |    |       | <b>8.020</b> | <b>17.243.000</b> |

## Factibilidad de Proyecto

### 17-00 Cámara

|                         |             |     |       |              |                   |
|-------------------------|-------------|-----|-------|--------------|-------------------|
| 17-01 Dir. Fotografía   |             |     | 0     |              |                   |
| 17-02 Operador cámara   |             |     | 0     |              |                   |
| 17-03 Asistente cámara  | 1 x 24 días | 70  | 1.680 |              |                   |
| 17-04 2do asistente     |             |     | 0     |              |                   |
| 17-05 Fotógrafo         |             |     | 0     |              |                   |
| 17-06 Paquete de cámara | 1 x 24 días | 290 | 6.960 |              |                   |
| 17-07 Equipo adicional  |             |     | 0     |              |                   |
| 17-08 Op. Steadicam     |             |     | 0     |              |                   |
| <b>TOTAL 17-00</b>      |             |     |       | <b>8.640</b> | <b>18.576.000</b> |

### 18-00 Sonido

|                          |             |     |       |              |                  |
|--------------------------|-------------|-----|-------|--------------|------------------|
| 18-01 Ingeniero de audio | 1 x 24 días | 100 | 2.400 |              |                  |
| 18-02 Operador de Boom   |             |     | 0     |              |                  |
| 18-03 Misceláneos        |             |     | 600   |              |                  |
| 18-04 Paquete de audio   | 1 x 24      | 35  | 840   |              |                  |
| 18-05 Walkie-Talkies     |             |     | 0     |              |                  |
| 18-06 Cinta DAT          |             |     | 200   |              |                  |
| <b>TOTAL 18-00</b>       |             |     |       | <b>4.040</b> | <b>8.686.000</b> |

### 19-00 Transporte

|                         |  |  |     |              |                  |
|-------------------------|--|--|-----|--------------|------------------|
| 19-01 Coordinador       |  |  | 0   |              |                  |
| 19-02 Conductores       |  |  | 0   |              |                  |
| 19-03 Trailers          |  |  | 0   |              |                  |
| 19-04 Alquiler          |  |  | 0   |              |                  |
| 19-05 Gasolina y aceite |  |  | 450 |              |                  |
| 19-06 Mantenimiento     |  |  | 500 |              |                  |
| 19-07 Misceláneos       |  |  | 100 |              |                  |
| <b>TOTAL 19-00</b>      |  |  |     | <b>1.050</b> | <b>2.257.500</b> |

### 20-00 Gastos de locación

|                            |  |  |       |              |                   |
|----------------------------|--|--|-------|--------------|-------------------|
| 20-01 Gerente locación     |  |  | 0     |              |                   |
| 20-02 Asistentes           |  |  | 0     |              |                   |
| 20-03 Primeros auxilios    |  |  | 1.000 |              |                   |
| 20-04 Bomberos             |  |  | 0     |              |                   |
| 20-05 Seguridad            |  |  | 0     |              |                   |
| 20-06 Policía              |  |  | 0     |              |                   |
| 20-07 Permisología         |  |  | 1.000 |              |                   |
| 20-08 Estacionamientos     |  |  | 500   |              |                   |
| 20-09 Servicio de catering |  |  | 0     |              |                   |
| 20-10 Mantenimiento        |  |  | 2.200 |              |                   |
| 20-12 Oficina en locación  |  |  | 0     |              |                   |
| 20-13 Equipo de oficina    |  |  | 0     |              |                   |
| 20-14 Alquiler de oficina  |  |  | 0     |              |                   |
| 20-15 Teléfono en loc.     |  |  | 0     |              |                   |
| 20-16 Gastos de envío      |  |  | 0     |              |                   |
| 20-17 Alquiler locación    |  |  | 2.500 |              |                   |
| 20-18 Pre-giras            |  |  | 0     |              |                   |
| 20-19 Alquiler vehículos   |  |  | 0     |              |                   |
| 20-20 Misceláneos          |  |  | 820   |              |                   |
| <b>TOTAL 20-00</b>         |  |  |       | <b>9.020</b> | <b>19.393.000</b> |

## Factibilidad de Proyecto

### 21-00 Autos y animales

|                         |  |  |   |
|-------------------------|--|--|---|
| 21-01 Entr. Animales    |  |  | 0 |
| 21-02 Animales          |  |  | 0 |
| 21-03 Autos en película |  |  | 0 |

**TOTAL 21-00** **0** **0**

### 22-00 Película

|                         |             |   |        |
|-------------------------|-------------|---|--------|
| 22-01 Material virgen   | 90.000 pies | 1 | 90.000 |
| 22-02 Revelado negativo |             |   | 0      |
| 22-03 Impresiones       |             |   | 0      |
| 22-04 Transf. Audio     |             |   | 0      |
| 22-05 Proyecciones      |             |   | 0      |

**TOTAL 22-00** **90.000** **193.500.000**

### 23-00 Edición

|                            |             |      |        |
|----------------------------|-------------|------|--------|
| 23-01 Editor               | 1 x 15 días | 40   | 600    |
| 23-02 Asistente            |             |      | 0      |
| 23-03 Editor de sonido     | 1 x 15 días | 40   | 600    |
| 23-04 Revelado negativo    | 90.000 pies | 0,13 | 11.700 |
| 23-05 Telecine             | 17 horas    | 275  | 4.675  |
| 23-06 Impresión de resp.   | 8.100 pies  | 0,4  | 3.240  |
| 23-07 Transferencia audio  | 8.100 pies  | 0,15 | 1.215  |
| 23-08 Sala de corte        | 15 días     | 40   | 600    |
| 23-09 Cortador             | 1 x 15 días | 75   | 1.125  |
| 23-10 Master interpositivo | 8.100 pies  | 1    | 8.100  |
| 23-11 ADR y Foley          | 5 días      | 280  | 1.400  |

**TOTAL 23-00** **33.255** **71.498.250**

### 24-00 Efectos ópticos

|                           |            |      |       |
|---------------------------|------------|------|-------|
| 24-01 Disolvencias/ Fades | 50         | 20   | 1.000 |
| 24-02 Intepos.-Interneg.  | 2.000 pies | 2    | 4.000 |
| 24-03 Créditos iniciales  | 1 minuto   | 375  | 375   |
| 24-04 Créditos finales    | 450 pies   | 1,75 | 787,5 |

**TOTAL 24-00** **13.249.375**

### 25-00 Musicalización

|                  |  |  |   |
|------------------|--|--|---|
| 25-01 Compositor |  |  | 0 |
|------------------|--|--|---|

**TOTAL 25-00** **0** **0**

### 26-00 Seguros

|                           |  |              |                   |
|---------------------------|--|--------------|-------------------|
| 26-01 3% total bajo línea |  | <b>5.300</b> | <b>11.393.764</b> |
| 26-02 Paquete de prod.    |  |              |                   |
| Negativo                  |  | 0            |                   |
| Equipo                    |  | 0            |                   |
| Utilería                  |  | 0            |                   |
| Escenarios                |  | 0            |                   |
| Daños tercer.             |  | 0            |                   |

## Factibilidad de Proyecto

|                                    |             |    |                |                    |
|------------------------------------|-------------|----|----------------|--------------------|
| Eq. Oficina                        |             | 0  |                |                    |
| 26-03 Personal                     |             | 0  |                |                    |
| 26-04 Alquiler de vehículo         |             | 0  |                |                    |
| 26-05 Compensaciones               |             | 0  |                |                    |
| 26-06 Errores y omisiones          |             | 0  |                |                    |
| <b>TOTAL 26-00</b>                 |             |    | <b>5.300</b>   | <b>11.393.764</b>  |
| <br>                               |             |    |                |                    |
| <b>27-00 Administrativos</b>       |             |    |                |                    |
| 27-01 Asesoría legal               |             | 0  |                |                    |
| 27-02 Administrador                |             | 0  |                |                    |
| 27-03 Teléfono/ Fax                | 1 x 3 meses | 40 | 120            |                    |
| 27-04 Fotocopias                   |             |    | 300            |                    |
| 27-05 Envíos                       |             |    | 0              |                    |
| 27-06 Alquiler de oficina          |             |    | 0              |                    |
| 27-07 Mobiliario                   |             |    | 0              |                    |
| 27-08 Misceláneos                  |             |    | 1.000          |                    |
| 27-09 Computadora                  | 1           |    | 1.200          |                    |
| 27-10 Acceso Internet              | 1 x 3 meses | 60 | 180            |                    |
| 27-11 Software                     |             |    | 0              |                    |
| 27-12 Mensajero                    |             |    | 0              |                    |
| 27-13 Estacionamiento              |             |    | 0              |                    |
| 27-14 Almacén                      |             |    | 0              |                    |
| 27-15 Celabración final            |             |    | 0              |                    |
| <b>TOTAL 27-00</b>                 |             |    | <b>2.800</b>   | <b>6.020.000</b>   |
| <br>                               |             |    |                |                    |
| <b>Contingencia 10%</b>            |             |    | <b>18.474</b>  | <b>39.719.100</b>  |
| <br>                               |             |    |                |                    |
| <b>GRAN TOTAL</b>                  |             |    | <b>223.482</b> | <b>480.486.300</b> |
| <br>                               |             |    |                |                    |
| <b>Total sobre la línea</b>        |             |    | <b>20.260</b>  | <b>43.559.000</b>  |
| <b>Total bajo la línea</b>         |             |    | <b>184.748</b> | <b>397.208.200</b> |
| <b>Total sobre y bajo la línea</b> |             |    | <b>232.482</b> | <b>480.486.300</b> |

## CAPÍTULO V

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El objetivo de este trabajo es demostrar que es posible realizar un proyecto cinematográfico en formato 35 milímetros en Venezuela, teniendo como soporte el elemento creativo, la creciente democratización de los medios de producción y la búsqueda de reducción de costos. Estas tres variables han demostrado ser determinantes en el proceso de realización de películas independientes en Estados Unidos y Europa, así como en el país con experiencias recientes.

El presupuesto realizado demuestra lo propuesto, teniendo en consideración que los realizadores nacionales disponen de prácticamente el doble del dinero establecido en el costo para la ejecución de un proyecto fílmico en facilidades crediticias del Estado. Sin embargo, naturalmente no todos los cineastas obtienen dichos beneficios y deben recurrir a métodos alternos de financiamiento; por ello, la presentación de un presupuesto en el que la constante, es la reducción de costos.

Es necesario recordar que se trata de un presupuesto realizado de acuerdo a ciertas variables y, por ende, no aplicable a todos los casos. Pero, más que un modelo universal, lo que intenta ser es uno demostrativo, a fin de generar los cambios necesarios que permitan el avance y expansión del cine venezolano.

Una vez realizada la investigación, se puede decir que los objetivos planteados se cumplieron. En cuanto al objetivo general, fue analizar la factibilidad de proyecto de una película independiente desde la concepción de la idea hasta la post-producción, además de los objetivos específicos que incluían la exposición de la historia del cine independiente en Estados Unidos y su relación con la experiencia venezolana, la determinación de costos y las posibles alternativas presupuestarias, la creación de un modelo de consulta sobre el tema actualizado y perdurable y la contribución a la ejecución de posibles proyectos cinematográficos futuros.

El cine en Venezuela ha recorrido desde sus inicios un camino lleno de dificultades e inconstancia, por lo que nunca ha podido consolidarse como una industria. Se trata de un producto individual, esporádico y artesanal que en la mayoría

## Conclusiones y Recomendaciones

de los casos requiere de una cuantiosa inversión monetaria que pocas veces arroja resultados satisfactorios en el aspecto económico.

El estancamiento del cine venezolano en las últimas décadas responde no tanto a las temáticas desarrolladas, sino en general al poco desarrollo y factibilidad de costo de las historias y a la pobreza creativa y técnica al momento de producir y postproducir el proyecto.

En parte, esto responde al hecho de que la gran mayoría de las propuestas cinematográficas en el país son de carácter independiente y su financiamiento proviene principalmente de organismos estatales cuya política presupuestaria no responde ni al interés creativo de la historia ni a su factibilidad económica. Esto, sumado al hecho de que el realizador no está en la obligación de reponer el dinero aportado por el Estado para la consecución de su proyecto, ha permitido en ocasiones el rodaje de películas sin mayores expectativas desde el punto de vista comercial. Han sido condenadas al fracaso antes de nacer.

Precisamente este último punto nunca debería dejar de ser determinante, puesto que se habla de “la industria cinematográfica”, que en cuanto a industria debería tratarse de un evento que, sin perder su interés artístico, conserve siempre el comercial. El realizador debería esperar recaudar con su película, al menos, los fondos necesarios que le permitan emprender un nuevo proyecto. Además, con la producción constante, el cineasta obtiene la experiencia y madurez necesaria para que su obra trascienda en el tiempo.

En este aspecto son determinantes las recientes experiencias llevadas a cabo por noveles directores como Jonathan Jacobowicz con *Secuestro Express* (2005) y Eduardo Arias-Nath con *Elipsis* (2006), quienes lograron financiar sus proyectos mediante la inversión privada, consiguieron la distribución de grandes corporaciones extranjeras y despertaron el interés del público en sus respectivas producciones.

La propuesta de esta investigación, ejemplificada en los casos arriba mencionados, es darle el mayor peso posible a la idea, tener en consideración las

## Conclusiones y Recomendaciones

limitaciones propias del entorno fílmico en el país al momento de desarrollar el guión y el empleo de técnicas de producción y post-producción innovadoras.

La búsqueda de fondos para financiar un proyecto cinematográfico demostró ser el punto de mayor dificultad en el proceso de realización. Esto responde no sólo al hecho de que las películas son consideradas inversiones de alto riesgo con retorno monetario a mediano o largo plazo, sino también a que los realizadores pocas veces se plantean los elementos mencionados en el párrafo anterior al momento de ejecutar sus producciones. Lo que puede ser un evento factible, muchas veces se convierte en uno imposible debido a planteamientos poco verosímiles por parte de los realizadores.

Cuando se propone darle mayor preponderancia al desarrollo de la idea, se piensa en la experiencia de proyectos como los llevados a cabo por el grupo danés Dogma en los noventa. En sus películas no hay más que un buen guión; no cuentan con acrobacias ni explosiones espectaculares, ni actores o directores reconocidos y aun así logran trascender estas limitantes y, con presupuestos realmente reducidos, hacer que sus películas ganen reconocimiento en el mundo entero e, inclusive, replantearan la manera de hacer cine independiente.

En cuanto a las limitantes del entorno fílmico del país, se propone que el realizador se plantee producciones posibles desde numerosos puntos de vista económico y logístico. Naturalmente, rodar una película que se ambiente en épocas pasadas o futuras o en la que tengan lugar grandes efectos especiales, puede no resultar la mejor opción de acuerdo a las condiciones presupuestarias del país. Escribir un guión con estos factores en consideración logra que el creador centre sus puntos de interés en la historia como tal y no en elementos adicionales que, en definitiva, únicamente contribuirán a encarecer los costos de producción.

Con respecto a la actualización de las técnicas de filmación en cuanto a planos y encuadres, así como de composición de secuencias en el caso de la edición, se propone únicamente la adecuación a tendencias actuales universales. El ejemplo sería la técnica empleada en *Secuestro Express*

(J. Jacobowicz, 2005) y *Requiem For a Dream* (J. Aronofsky, 2000) o *Elipsis* (Arias-Nath, 2006) y *Memento* (C. Nolan, 2000).

## Conclusiones y Recomendaciones

En conclusión, las recomendaciones que puede ofrecer esta investigación pueden resumirse en algunos objetivos concretos que debe plantearse el realizador antes de emprender su proyecto cinematográfico:

- Búsqueda de temáticas locales de carácter universal al momento de crear sus historia, dándole preponderancia al guión sobre todas las cosas y evitando en éste la inclusión de cualquier elemento que encarezca la producción, tales como efectos especiales o eventos atemporales. La simplificación de la historia permite su mejor desarrollo.
- Reducción del personal requerido para la producción y post-producción, de manera tal que un pequeño pero profesional equipo de trabajo pueda desempeñarse de forma multifuncional.
- Búsqueda de actores y personal técnico profesional que estén dispuestos a participar en el proyecto a cambio de créditos en pantalla, experiencia en el medio artístico o sumas relativamente bajas de pago.
- Empleo de técnicas de producción y post-producción diferentes e innovadoras, que permitan revitalizar el ámbito cinematográfico nacional y ofrezcan alternativas a las audiencias.
- Empleo de equipos de bajo costo durante las etapas de producción y post-producción, tales como programas de edición no lineal profesionales en computadoras personales.
- Beneficio de los planes de financiamiento gubernamentales implementados a través del CNAC, que actualmente permite optar por un crédito de producción de prácticamente 500 mil dólares. De igual manera, el realizador puede aplicar para fondos adicionales por concepto de completación del proyecto y por un monto cercano a los 100 mil dólares.

## Conclusiones y Recomendaciones

- Reducción de los costos presupuestados a la mínima expresión posible de manera realista y sin dejar de contemplar con detalle cada uno de los rubros incluídos en el presupuesto. Posteriormente, presentar una opción del mismo con costos aumentados, a fin de obtener la mayor cantidad de fondos posibles de los entes gubernamentales.
- Considerar a corto y mediano plazo el empleo de formatos de video digital de alta resolución para grabar las películas. Esto reduce considerablemente el costo por concepto de cámara, película fotosensible y laboratorio. Además, ha demostrado ser una propuesta válida y exitosa en diferentes partes del mundo y, recientemente, en nuestro país.

Como podrá observarse, ninguno de los puntos mencionados se encuentra en conflicto con el elemento determinante en toda producción cinematográfica, que no es precisamente la inclusión de efectos especiales grandiosos ni la participación de figuras reconocidas –ante o detrás de cámaras– en el rodaje. La historia y su correcto desarrollo es lo que verdaderamente mueva al público, independientemente de todo lo demás.

El cine venezolano se encuentra actualmente en una encrucijada: reinventarse, adecuándose a los nuevos tiempos y tendencias, o morir.

## **BIBLIOGRAFÍA**

## Bibliografía

### Fuentes bibliográficas:

1. A.A.V.V. (2005). CNAC: 10 Años Aliados con el Cine Nacional, CNAC, Caracas.
2. A.A.V.V. (1992). Diccionario de la Lengua Española, vols. I y II, Real Academia Española, España.
3. A.A.V.V. (1992-93). Enciclopedia Hispánica, vol. 4, Encyclopædia Britannica Publishers, Inc., Estados Unidos.
4. A.A.V.V. (2000). Festival del cine venezolano, 1991, 1997, ANAC y Cinematéca Nacional, Caracas.
5. A.A.V.V. (1997). Filmografía venezolana, Fundación Cinemateca Nacional, Caracas.
6. A.A.V.V. (1996). Ley de Cinematografía Nacional, Centro Nacional Autónomo de Cine, Caracas.
7. A.A.V.V. (2000) Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.
8. Aberdeen, J. (2000). Hollywood Renegades, primera edición, Cobblestone Entertainment. Los Angeles.
9. Acosta J.; Aray E.; Cisneros C. y Otros (1997). Panorama histórico del cine en Venezuela 1.896-1.993, Fundación Cinematéca Nacional, Caracas.
10. Aguirre J. – Bisbal M. (1980). El Nuevo Cine Venezolano, Ateneo de Caracas, Venezuela.

## Bibliografía

11. Armes, R. (1976). Panorama histórico del cine, Serie Cine, Fundamentos, España.
12. Baiz, F. (1998). Nuevos instrumentos para la estructura del guión, Fundación Cinemateca Nacional, Caracas.
13. Bernstein, S. (1997). Producción cinematográfica. Alhambra Mexicana, México.
14. Biord, R. (2001). Reglas de juego para los informes y trabajos de grado, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.
15. Buñuel, L. (1971). Un perro andaluz-La edad de oro, Ediciones Era, México.
16. Caropreso, L. (s.f.). Breve historia del cine nacional 1909-1964, Cinemateca Nacional, Venezuela.
17. Chalbaud R. – Cabrujas J. (1991). El pez que fuma, Letras y Comunicación, Venezuela.
18. Chion, M. (2000) Cómo se escribe un guión, octava edición, Cátedra Signo e Imagen, Madrid.
19. Cook, C. (1997). Diccionario de Términos Históricos. Biblioteca de Consulta Alianza Editorial, España.
20. Costa, A. (1985). Saber ver cine, I Edición, Paidós, Barcelona.
21. Deleuze, G. (1983). La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1, Paidós Comunicación, España.
22. Goodell, G. (1998). Independent Feature Film Production, St. Martin's Griffin, New York.

## Bibliografía

23. Hernández T.; Lucién O.; Marrosu A. y Otros (1990). Pensar en cine, serie En Foco, CONAC, Caracas.
24. Hilliard, R. (2000). Guionismo para radio, televisión y nuevos medios, International Thompson Editores, México.
25. Izaguirre, R. (1983). Cine Venezolano, Fondo Editorial Cinemateca Nacional/ Fondo de Fomento Cinematográfico, Caracas.
26. Izaguirre, R. (s.f.). El cine en Venezuela, col. Temas Culturales Venezolanos, Oficina Central de Información, Venezuela.
27. Lamet D.; Ródenas J. y Gallego D. (1968). Lecciones de cine, Tomo I, Mensajero del Corazón de Jesús, Bilbao.
28. Landau C. – White T. (2000). What they don't teach you at film school, Hyperion, New York.
29. Marner, J. (1972). Directing motion pictures, Screen Books, Estados Unidos.
30. Marrosu, A. (1987). Cine en Venezuela de 1946 a 1986, Instituto de Investigaciones de la Comunicación, UCV, Caracas.
31. Maza, M. – Cervantes, C. (1997). Guión para medios audiovisuales: cine, radio y televisión, segunda reimpresión, Alhambra Mexicana, México.
32. Merrit, G. (1998). Film Production, The Complete Uncensored Guide to Independent Filmmaking, Lone Eagle Publishing Co., Estados Unidos.
33. Miranda, J. (1982). En off, cine y narrativa en Venezuela, col. Libros de Azul, Universidad de Los Andes, Mérida.
34. Naime, A. (1995). El cine: 204 respuestas, Alhambra Mexicana, México.

## Bibliografía

35. Paul, J. (2005). Digital Video Hacks, O'Reilly Media Inc., Estados Unidos.
36. Peary, D. (1998). Cult Movies, Random House, Estados Unidos.
37. Penzo, J. (2000). Veinte años por un cine de autor, Cinemateca Nacional y ANAC, Caracas.
38. Polionato, A. (1980). Cine y comunicación, segunda edición, Serie Temas Básicos, México.
39. Romero, R. (1995). El cine independiente y experimental, col. 100 años de cine, Royal Books, España.
40. Russo, E. (1998). Diccionario de cine, Paidós, Argentina.
41. Simon D. – Wiese M. (2001). Film & Video Budgets, Michael Wiese Productions, Estados Unidos.
42. Serger, L. (1997). Cómo convertir un buen guión en un guión excelente, Ediciones Rialp, S.A., España.
43. Stubbs, L. – Rodríguez, R. (2000). Making Independent Films, Allworth Press, Canadá.
44. Vanoye, F. (1996). Guiones modelo y modelos de guión, primera edición, Paidós, España.
45. Villalba, S. – Payán, M. (1996). Guía del cine independiente americano de los 90, Ediciones Nuer, España.
46. Zettl, H. (2000). Manual de Producción de Televisión, International Thompson Editores, México.

## Bibliografía

### Fuentes digitales:

#### CD-ROM:

1. A.A.V.V. (2000). Diccionario de Historia de Venezuela [CD], Fundación Polar, Caracas.

### Artículos impresos:

1. Hundley, J. “Filth Elder”, en *Mean Magazine*, Julio-Agosto 2000.

### Artículos de Internet:

1. AA.VV. “Ask My Hollywood: Digital Do’s and Dont’s”, en *Movie Maker* #37, Julio 2003, [www.moviemaker.com/issues/37/37\\_mrholly.html](http://www.moviemaker.com/issues/37/37_mrholly.html)
2. AA.VV. “ ‘Elipsis’, hecha en Venezuela con el sello 20th Century Fox”, 08 de marzo de 2006, en [www.cantv.net/Entretenimiento/resena.asp?id=102264&cat=4&Fresena=TRUE](http://www.cantv.net/Entretenimiento/resena.asp?id=102264&cat=4&Fresena=TRUE)
3. Agencia Bolivariana de Noticias. “Eduardo Arias-Nath quiere llevar a la pantalla nuevas propuestas”, 27 de noviembre de 2006, [www.abn.info.ve/go\\_news5.php?articulo=63697](http://www.abn.info.ve/go_news5.php?articulo=63697)
4. Allen, T. “Directors debate: How Valuable is Film School?”, en *Movie Maker* #09, Septiembre 1994, [www.moviemaker.com/issues/09/09\\_index.html](http://www.moviemaker.com/issues/09/09_index.html)
5. Bachar J. y Lagos T. “The Exhibition Revolution”, en *Movie Maker* #41, Enero 2000, [www.moviemaker.com/issues/41/microcinema.html](http://www.moviemaker.com/issues/41/microcinema.html)
6. Berry, G. “Beyond Blair Witch”, en *Movie Maker* #46, Junio-Julio 2000, [www.moviemaker.com/issues/38/38\\_spec.html](http://www.moviemaker.com/issues/38/38_spec.html)

## Bibliografía

7. Berry, G. "Roadmaps to the Digital Age", en *Movie Maker #41*, Enero 2000, [www.moviemaker.com/issues/41/digital-bookshelt.html](http://www.moviemaker.com/issues/41/digital-bookshelt.html)
8. Brennan, M. "Film is better than HD" (s/f), en [www.hd24.com/](http://www.hd24.com/)
9. Broderick, P.; Bachar, J.; Noegel, S. y Otros. "The Making of a Movie Movement", en *Movie Maker #30*, Septiembre 1998, [www.moviemaker.com/issues/30/30\\_broderick.html](http://www.moviemaker.com/issues/30/30_broderick.html)
10. Carney, R. "The State of Independent Film, Part I", en *Movie Maker #26*, Octubre 1997, [www.moviemaker.com/issues/26/26\\_carney.html](http://www.moviemaker.com/issues/26/26_carney.html)
11. Carney, R. "The State of Independent Film, Part II", en *Movie Maker #27*, Enero 1998, [www.moviemaker.com/issues/27/27\\_carney.html](http://www.moviemaker.com/issues/27/27_carney.html)
12. Chacón, R. "Un padrino latinoamericano" (2005), en [www.eluniversal.com/estampas/anteriores/021005/encuentros.shtml](http://www.eluniversal.com/estampas/anteriores/021005/encuentros.shtml)
13. Green, B. "Interview with Thomas Vinterberg" (s/f), en [www.dogme95.dk/news/interview/index.htm](http://www.dogme95.dk/news/interview/index.htm)
14. Hamlin, A. "It Came From Roger Corman",
15. en *Movie Maker #42*, Febrero 2000, [www.moviemaker.com/issues/42/corman-interview.html](http://www.moviemaker.com/issues/42/corman-interview.html)
16. Knudsen, O. "The Man Who Would Give Up Control" (s/f), en [www.dogme95.dk/news/interview/trier\\_interview.htm](http://www.dogme95.dk/news/interview/trier_interview.htm)
17. Mood, J. "Changing the Rules of DV", en *Movie Maker HOP #18*, Diciembre 2003, [www.moviemaker.com/hop/18/digital.html](http://www.moviemaker.com/hop/18/digital.html)
18. Schepelern, P. "Film According to Dogma" (s/f), en [www.dogme95.dk/news/interview/schepelern.htm](http://www.dogme95.dk/news/interview/schepelern.htm)

## Bibliografía

19. Thompson, R. "The Digital Revolution Storms Park City", en *Movie Maker* #37, Julio 2003, en [www.moviemaker.com/issues/37/37\\_digital.html](http://www.moviemaker.com/issues/37/37_digital.html)
20. Torres, V. "El cine venezolano no tiene presencia en el imaginario cultural del país", en *Caleidoscopio*, de *Venezuela Analítica*, 2000, [www.analitica.com/va/entretenimiento/quepasa/9955197.asp](http://www.analitica.com/va/entretenimiento/quepasa/9955197.asp)
21. Rose, A. "Is the Future of Film... Film?", en *Movie Maker* #46, Primavera 2002, [www.moviemaker.com/issues/46/film.html](http://www.moviemaker.com/issues/46/film.html)
22. Rundle, P. "An aesthetic choice" (1999), en [www.dogme95.dj/news/interview/levring\\_interview.htm](http://www.dogme95.dj/news/interview/levring_interview.htm)
23. Rundle, P. "It's too late" (1999), en [www.dogme95.dk/news/interview/vinterberg\\_interview2.htm](http://www.dogme95.dk/news/interview/vinterberg_interview2.htm)
24. Rundle, P. "We are all sinners" (1999), en [www.dogme95.dk/news/interview/trier\\_interview2.htm](http://www.dogme95.dk/news/interview/trier_interview2.htm)
25. Rundle, P. "Why cheat yourself?" (1999), en [www.dogme95.dk/news/interview/jacobsen\\_interview.htm](http://www.dogme95.dk/news/interview/jacobsen_interview.htm)
26. Veneruso, T. "High Definition of ultra-low budget filmmaking" (1999), en [www.indie.imdb.com](http://www.indie.imdb.com)
27. Von Trier L. y Vinterberg T. "The Vow of Chastity" (s/f), en [www.dogme95.dk/the\\_vow/vow.html](http://www.dogme95.dk/the_vow/vow.html)
28. S/A. "Digital Cinema Technology is Our Technology", partes 1 y 2 (2005), en [www.techon.nikkeibp.co.jp/english/NEWS\\_EN/20050812/107623/](http://www.techon.nikkeibp.co.jp/english/NEWS_EN/20050812/107623/)

### Portales de Internet:

## Bibliografía

1. All Movie Guide en [www.allmovie.com](http://www.allmovie.com)
2. Amazon, tienda en línea en [www.amazon.com](http://www.amazon.com)
3. American Cinematographer en [www.theasc.com/magazine](http://www.theasc.com/magazine)
4. APA Style de la American Psychological Association en [www.apastyle.org/electext.html](http://www.apastyle.org/electext.html)
5. Banco Central de Venezuela en [www.bcv.org.ve](http://www.bcv.org.ve)
6. Biografía de Clemente de la Cerda en [www.venezuelatuya.com/biografias/clemente\\_de\\_la\\_cerda.htm](http://www.venezuelatuya.com/biografias/clemente_de_la_cerda.htm)
7. Borrador, la película en [www.borrador.com](http://www.borrador.com)
8. Cine clandestino en [www.en.wikipedia.org/wiki/Underground\\_film](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Underground_film)
9. Cine Digital en [www.2-pop.com](http://www.2-pop.com)
10. Cine Digital en [www.nextwavefilms.com](http://www.nextwavefilms.com)
11. Cine independiente en [www.en.wikipedia.org/wiki/Independent\\_film](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Independent_film)
12. Cine Venezolano en [www.members.tripod.com/~carlospi/](http://www.members.tripod.com/~carlospi/)
13. Cinema Sites en [www.cinema-sites.com](http://www.cinema-sites.com)
14. Cinemateca Nacional en [www.cinemateca.org.ve](http://www.cinemateca.org.ve)
15. Cinematografía y Videología nacional en [www.platino.gov.ve/sinadic/cine.htm](http://www.platino.gov.ve/sinadic/cine.htm)
16. Centro Nacional Autónomo de Cine (CNAC) en [www.cenac.org.ve](http://www.cenac.org.ve)

## Bibliografía

17. Consejo Nacional de la Cultura (CONAC) en [www.conac.gov.ve](http://www.conac.gov.ve)
18. Dogme95 en
18. [www.dogme95.dk](http://www.dogme95.dk)
19. Elipsis, la película en [www.elipsis.net](http://www.elipsis.net)
20. Entertainment Laws en [www.laig.com/law/entlaw](http://www.laig.com/law/entlaw)
21. Festivales de Cine en [www.filmfestivals.com](http://www.filmfestivals.com)
22. Film Look en [www.filmlook.com](http://www.filmlook.com)
23. Filmmaker Software en [www.film](http://www.film)
23. [akersoftware.com](http://akersoftware.com)
24. Formato HD en [www.hd24.com](http://www.hd24.com)
25. Fundavisual Latina en [www.fundavisual.org.ve](http://www.fundavisual.org.ve)
26. Historia del Cine en [www.en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_cinema](http://www.en.wikipedia.org/wiki/History_of_cinema)
27. Indiewire en [www.indiewire.com](http://www.indiewire.com)
28. Internet Movie Database en [www.imdb.com](http://www.imdb.com)
29. Mercado cambiario 1982-1996 en [www.geocities.com/WallStreet/Floor/2339/tasacamb.htm](http://www.geocities.com/WallStreet/Floor/2339/tasacamb.htm)
30. Movie Maker en [www.moviemaker.com](http://www.moviemaker.com)
31. Next Wave Films en [www.nextwavefilms.com](http://www.nextwavefilms.com)
31. Octaedro en [www.octaedro.org.ec](http://www.octaedro.org.ec)

## Bibliografía

32. Plan B, la película en [www.maraca.info](http://www.maraca.info)
33. Programa Ibermedia en [www.programaibermedia.com](http://www.programaibermedia.com)
34. PK Baseline en [www.pkbaseline.com](http://www.pkbaseline.com)
36. Punto y Raya en
35. [www.puntoyraya.baditri.com](http://www.puntoyraya.baditri.com)
36. Sundance Channel en [www.sundancechannel.com](http://www.sundancechannel.com)
37. Sundance Institute en [www.sundance.net](http://www.sundance.net)
38. Swisse Effects en [www.swisseffects.com](http://www.swisseffects.com)
40. Festival 120 seconds en
39. [www.120seconds.com](http://www.120seconds.com)
40. Festival Vertical Pool en [www.verticalpool.com](http://www.verticalpool.com)
41. Festival Road Dance en [www.roadance.com](http://www.roadance.com)
42. Festival Slamdance Anarchy On-Line en [www.slamdance.com/anarchy](http://www.slamdance.com/anarchy)
43. Festival Sync On-Line Festival [www.thesync.com/festival](http://www.thesync.com/festival)
44. Universidad Católica Andrés Bello en [www.ucab.edu.ve](http://www.ucab.edu.ve)
45. Wikipedia en [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

### **Trabajos de grado:**

## Bibliografía

1. Bolívar, F. – Ramírez F. (1988). Nuestro ayer cinematográfico, Tesis de Arte, Universidad Central de Venezuela, Caracas.
2. Briceño G. (1997). Producción cinematográfica en Venezuela desde 1989 hasta 1995. Estructura, funcionamiento y posibilidades, Tesis de Arte, Universidad Central de Venezuela, Caracas.
3. Castro, N. (2000).  
Abriendo puertas instalación de un taller de producción audiovisual para jóvenes del interior del país, Tesis de Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.
4. El Jesser, L. – Ferreira, I. (1998). Bolívar Films en Retrospectiva: Producción Cinematográfica: Período 1940-1952, Tesis de Arte, Universidad Central de Venezuela, Caracas.
5. Flores, D. – Terán, P. (1999).  
Situación de distribución y exhibición del cine venezolano en el área metropolitana de Caracas (Período 1990-1997), Tesis de Arte, Universidad Central de Venezuela, Caracas.
6. La Rosa, M. (1997).  
Fondo de Fomento Cinematográfico de Venezuela (Foncine) 1982-1994, Tesis de Arte, Universidad Central de Venezuela, Caracas.
7. Maurera, D. (1980). Historia del cine venezolano, Tesis de Arte, Universidad Central de Venezuela, Caracas.

### **Fuentes vivas:**

1. Andersen, Orlando (2006). Entrevista personal realizada el día 06 de marzo de 2006.

## Bibliografía

2. Arias-Nath, Eduardo (2007). Entrevista vía e-mail realizada el 22 de enero de 2007.
3. Bellame, Alejandro (2006). Entrevista personal realizada el día 12 de junio de 2006.
4. Gittens, Iván (2006). Entrevista personal realizada el día 18 de mayo de 2006.
5. Jacko, Jorge (2006). Entrevista personal realizada el día 19 de mayo de 2006.
6. Jacobowicz, Jonathan (2006). Entrevista vía e-mail realizada el 14 de febrero de 2006.
7. Muñoz, Pedro (2006). Entrevista personal realizada el 18 de mayo de 2006.

**ANEXOS**

### 1.1 CÁMARAS DE CINE



Cámara 35mm Arri BL 2



Cámara 16mm Arri 765



Cámara de 16mm Arri 353 B



Cámara de 16mm Arri 3



Cámara de 16mm Arri SR 3



Lentes Arri Tecnología Carl Zeiss



Display externo para cámaras de cine



Cabeza Arri WRS



SteadyCam para cámaras de cine

## 1.2 CÁMARAS DIGITALES

Anexos



Sony HD 201



Panasonic HD 2027-V



Sony HD-WF900



Sony DVCAM 20D-35



Canon XLS-2



Canon XL-H1



ARRIFLEX D-20



Anexos

Arriflex D-20



Panasonic AGDVX 100



Sony DVCAM 100



JVC HD 100-B



Sony DVCAM 3CCD

Panasonic HD VX

Anexos



Panasonic GV HVX200



Sony HDV



Canon XLS-2



Sony HVR-Z1E



Sony HD FX-1



Sony HDR-FX1E

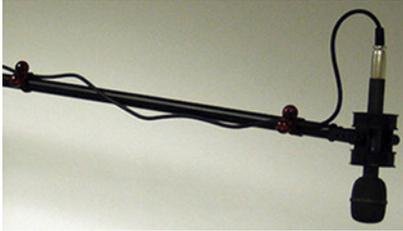


## Anexos

Sony HD VX2000

Panasonic P2 HDV

### 1.3 EQUIPOS DE GRABACIÓN Y PROCESADO DE AUDIO



Micrófono boom



Kit de micrófonos



Anexos

Micrófonos inalámbricos “lavalier”



Audífonos profesionales



Grabador portátil DAT



Grabador/ Reproductor formato DAT Tascam DVRA 1000



Anexos



Consola de audio Yamaha 02 R-96

Mixer CMX-32



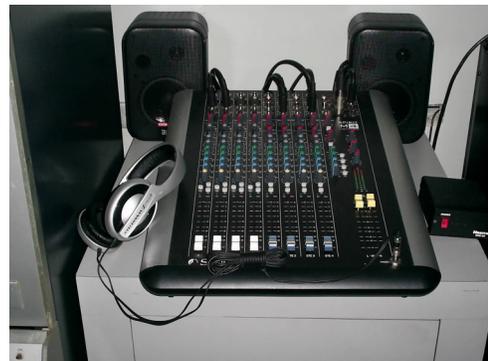
Mixer Rubicon



Ecuiladores y mezcladores



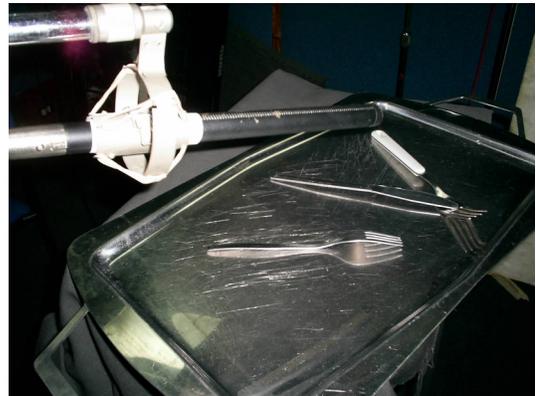
Sala de grabación/ Edición de audio



Mixer transferencia de audio



Transferencia óptica de audio



Estudio Foley

1.4 LUCES



Luz exteriores Arri 12



Luz exteriores Arri 60



Luz exteriores Arri 150



Luz de exteriores Arri 1000



Luz Arri lite 2000



Luz de exteriores Arri 5000



Arri Compact 4000



Mini Flood



Arrisun 120



Arri Minisun



Arri X-Ceramic



Arri 400 Lite



Arri Mini Flood



Studio Ceramic 250

Anexos



Arri Softbank de tungsteno

Arrikit Studio



Arrikit Fresnel



Ruby 7



Exteriores HMI 600



Anexos

Maleta de luces Diva 200



Skypanel Vonderseite



Kinoflo con Power Outlet



KinoFlo Kit



305



Anexos

Softbank Kit



Soflightt



Softlight 1000



HMI Boxlight



Medidores de temperatura





Kit de iluminación

## 1.5 MATERIAL SOPORTE DE FILMACIÓN Y GRABACIÓN

Anexos



Película fotosensible



Formato BetaCam



Formato BetaCam Digital

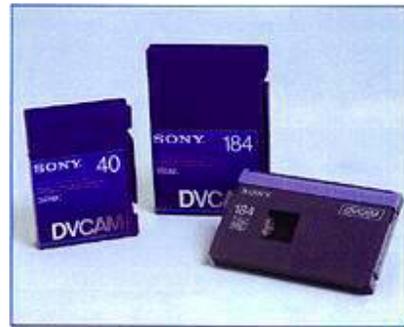


# Anexos

Formato DVCPRO



Formato DVCPRO HD



Cintas formato DVCAM



Formato de video digital MiniDV



Formato MiniDV HD



Formatos digitales de uso profesional y semiprofesional



Cintas de audio digital DAT



## 1.6 GRÚAS Y DOLLIES



Grúa Mini Jib





Grúa Mini Scorpio



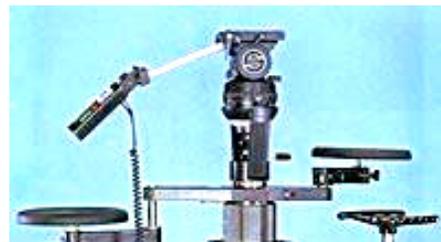
Sky JL1



Dolly con grúa



Grúa Girafee Classic



Dolly Jimmy Jib



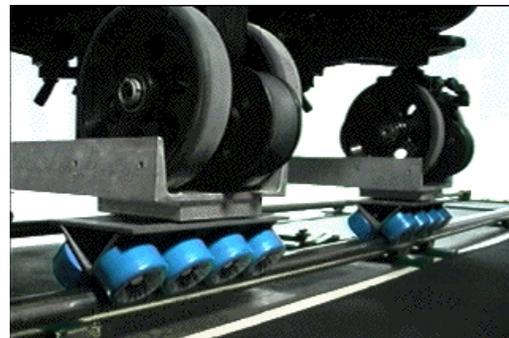
Dolly

Dolly Panther



Dolly track

Riel de Dolly



1. 7 PROCESADO DE PELÍCULA CINEMATOGRAFICA Y CINTAS DE VIDEO

Anexos



Máquina de transferencia ArriScan



ArriLaser



Arri LCPRO Filmprojector

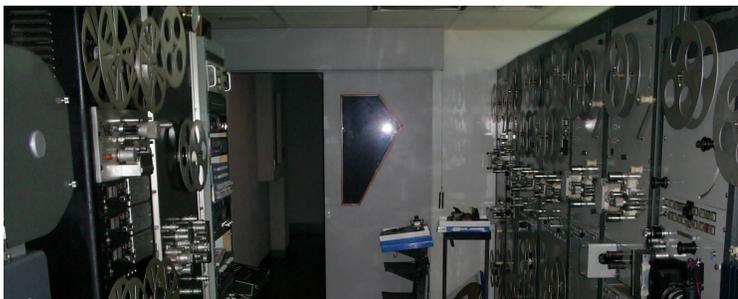
Sala de edición profesional



Anexos



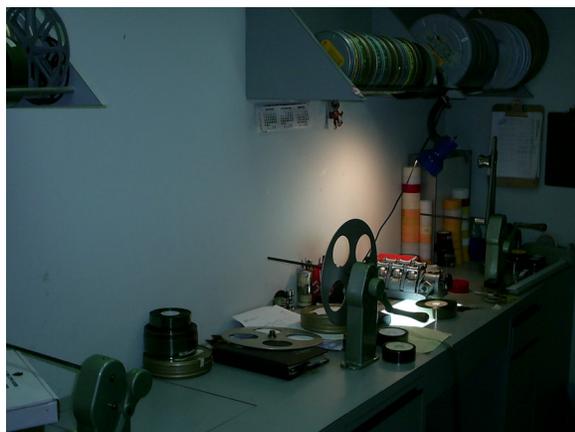
Sala de edición profesional



Sala de transferencia



Máquina transferencia Telecine

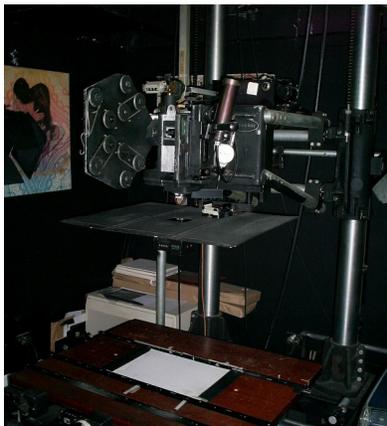


Transferencia óptica

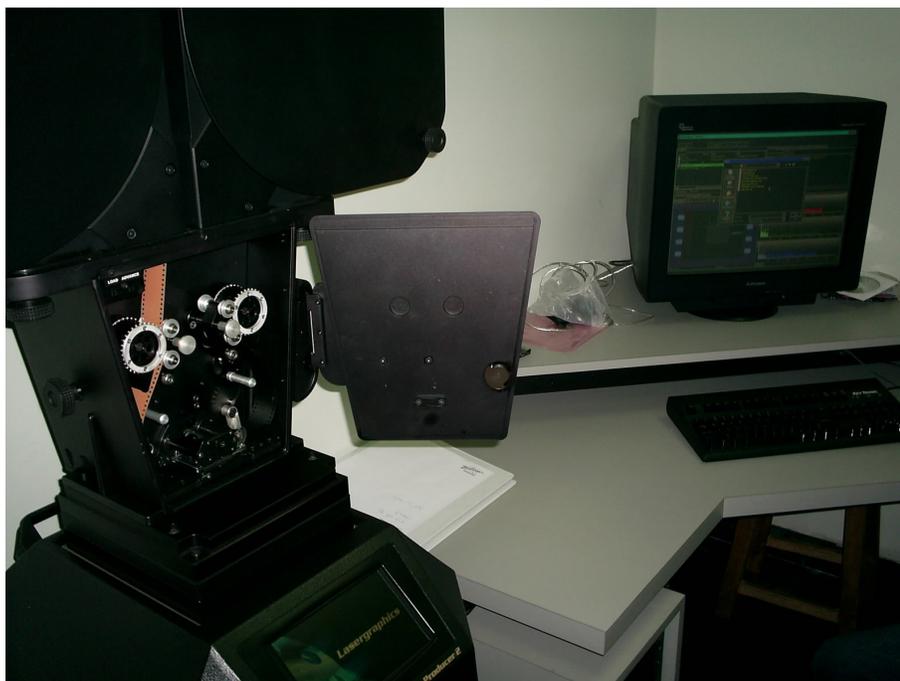


Anexos

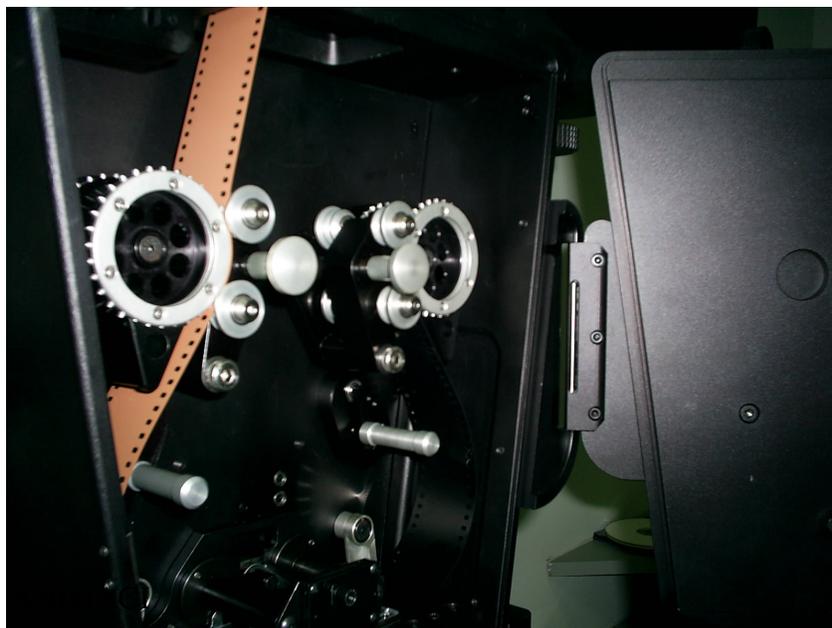
Títulos y animaciones



## Anexos



Creación digital de títulos y animaciones, transferencia a película



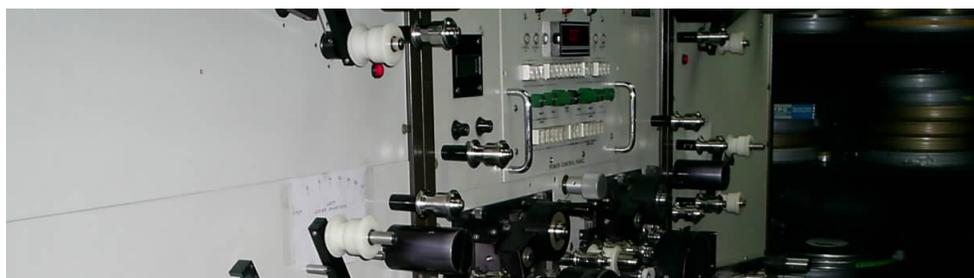
## Anexos

Visualizadora, sala de edición profesional



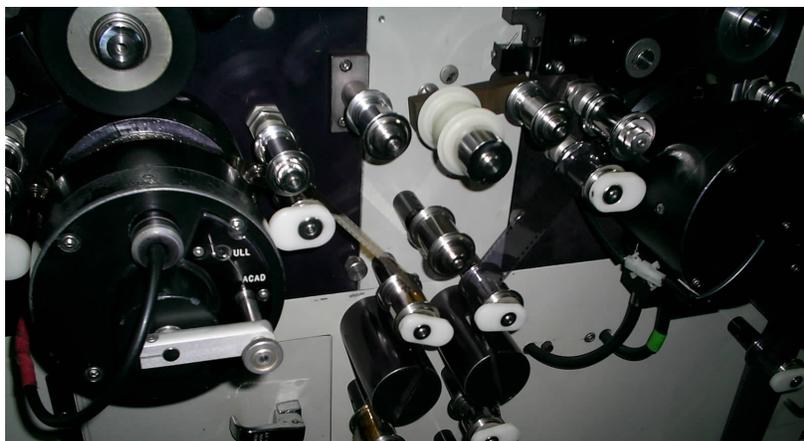
# Anexos

Corrector de color



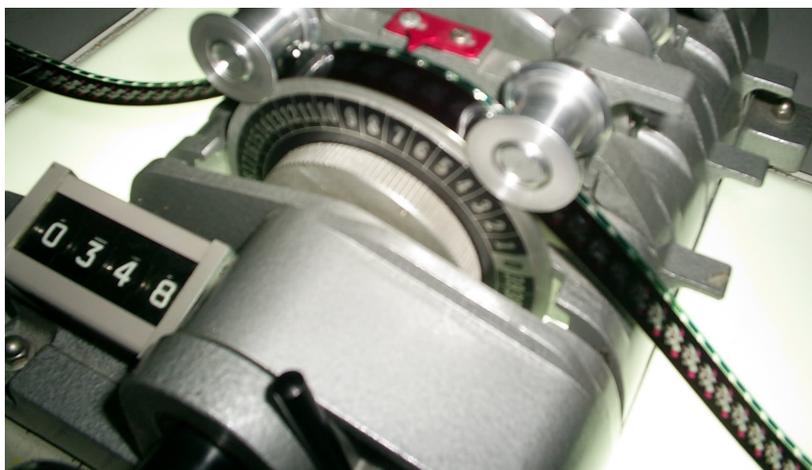
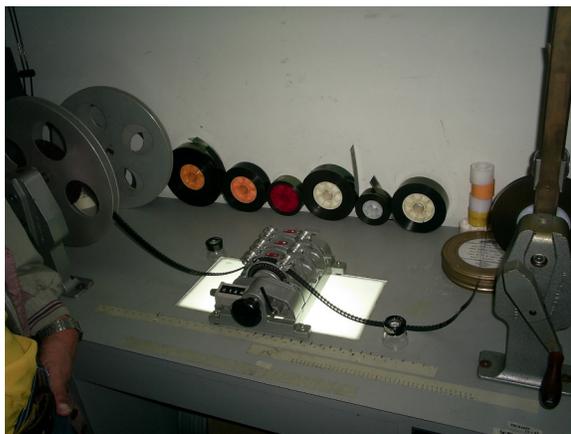
## Anexos

### Mantenimiento, restauración y copiado



## Anexos

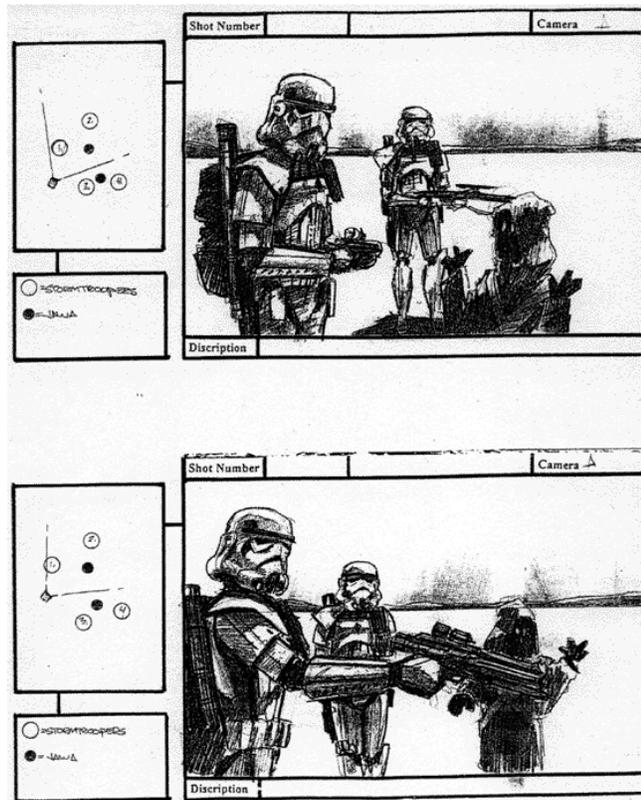
### Visionado, corte y empalme de película



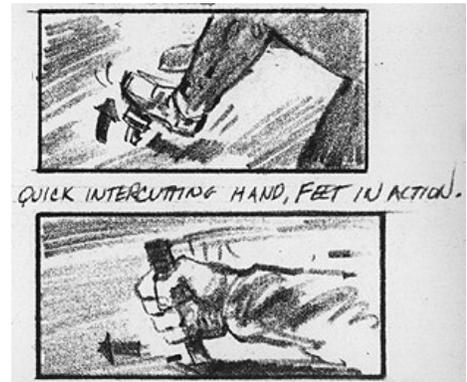
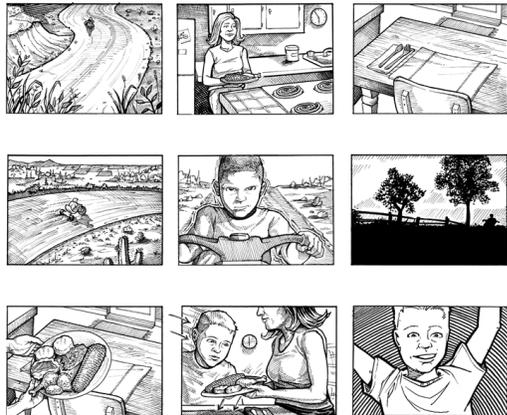
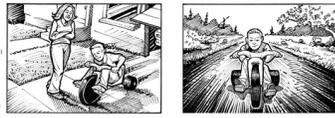


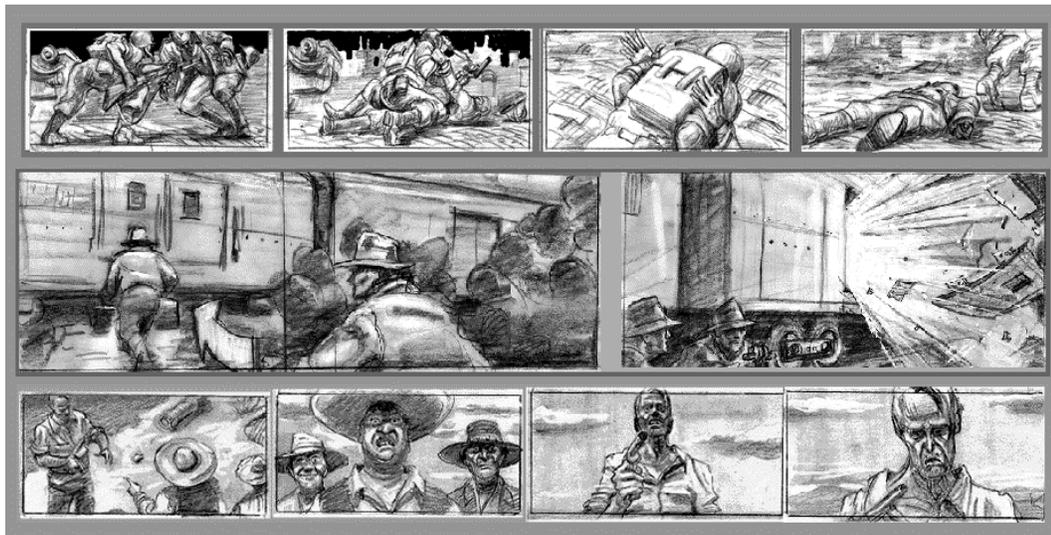
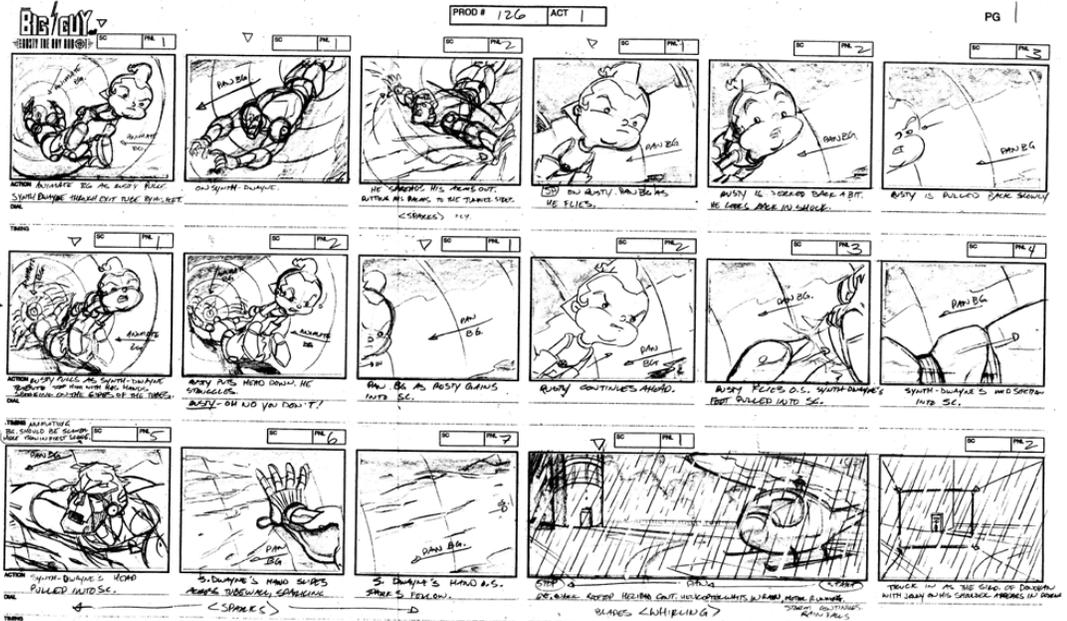
1.8 STORYBOARDS

# Anexos



**CHRIS FAIRBANKS**  
**STORYBOARDS**  
 8-12 hour turnaround on B&W via email  
 48 hour turnaround on color boards  
 Expressions and humor a specialty  
 Emergencies are welcome  
 me@chrisfairbanks.com

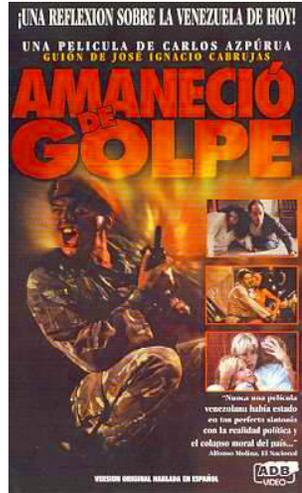




1.9 MATERIAL POP PELÍCULAS VENEZOLANAS



Promocional *Punto y Raya*



Promocional *Amaneció de Golpe*

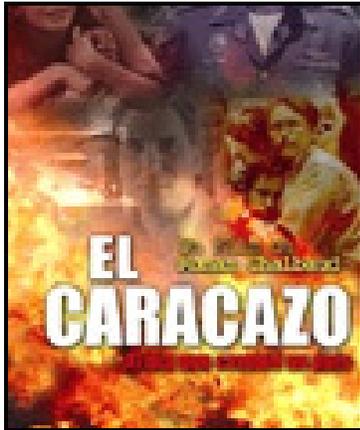


Promocional *Borrón y cuenta nueva*



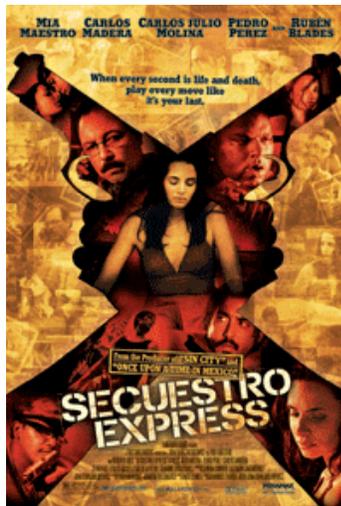
Promocional *Una casa con vista al mar*





Promocional *El Carachazo*

Promocional *Huelepega*



Promocional *Secuestro Express*

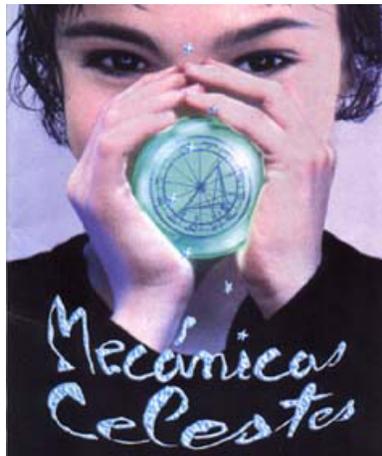


Promocional *Yotama se va volando*

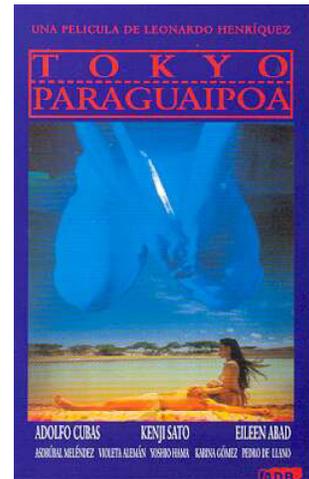


Promocional *Garimpeiros*

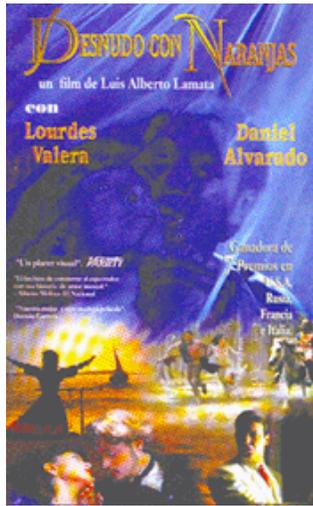
Promocional *Bésame Mucho*



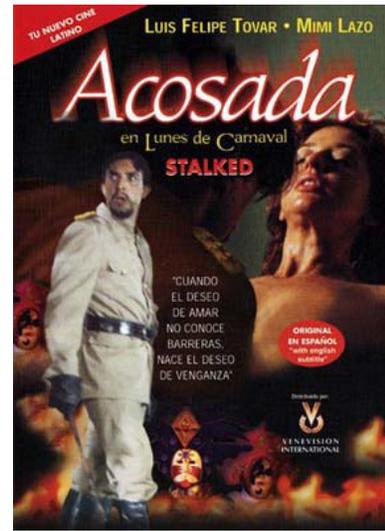
Promocional *Mecánicas Celestes*



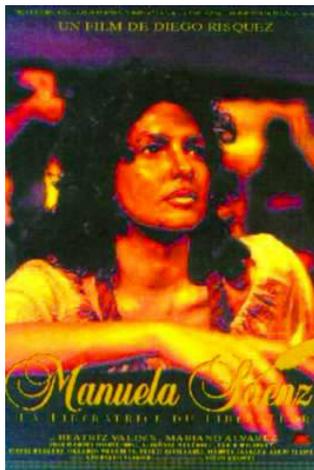
Promocional *Tokio, Paraguaipoa*



Promocional *Desnudo con Naranjas*



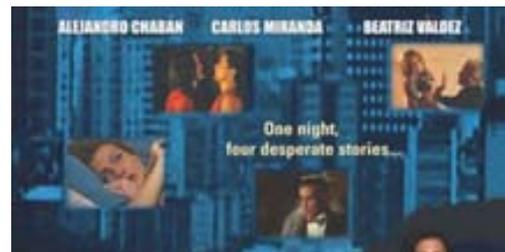
Promocional *Acosada...*



Promocional *Manuela Sáenz*



Promocional *Pandemonium*



Promocional *Florentino y El Diablo*

Promocional *Amor en Concreto*



## Anexos

### Desglose de producción

**Sample Page from Script Timing**

| <b>Title</b>         | <b>Page</b>   |              |             |
|----------------------|---|--------------|-------------|
| <b>Scene numbers</b> | <b>Sets and action</b>  | <b>Pages</b> | <b>Time</b> |
| 104                  | <i>Interior Richard's Castle</i><br>Richard tells Alexis how he lost his kingdom. | 3½           | 3:05        |
| 105-106              | <i>Interior Richard's Castle</i><br>Alexis follows Richard                        | ¾            | 0:27        |

# Anexos

Hoja de cálculo de tiempo de guión

| Call Sheet      |            |        |               |       |          |
|-----------------|------------|--------|---------------|-------|----------|
| Date:           | Director:  |        | Shoot Day: of |       |          |
| Title:          | First AD:  | Phone: | Sunrise:      |       | Sunset:  |
| Company: Phone: | Second AD: | Phone: | Weather:      |       |          |
| Producer:       | UPM:       |        | Crew          |       |          |
|                 |            |        | Parking       |       |          |
| SET DESCRIPTION | SCENES     | CAST   | D/N           | PAGES | LOCATION |
|                 |            |        |               |       |          |
|                 |            |        |               |       |          |
|                 |            |        |               |       |          |

Anexos

Hoja de llamado para personal

**Sample Cue Sheet**

|                          |              |                |              |                   |           |
|--------------------------|--------------|----------------|--------------|-------------------|-----------|
| Title _____              |              | Mixer _____    |              | Page ____ of ____ |           |
| Production Company _____ |              | Director _____ |              |                   |           |
| <b>Track</b>             | <b>Track</b> | <b>Track</b>   | <b>Track</b> | <b>Track</b>      |           |
| SFX-1                    | SFX-2        | SFX-3          | SFX-4        | SFX-5             |           |
|                          |              |                |              |                   | 0 DISTANT |
|                          |              |                |              |                   | TRAFFIC   |

Anexos

Reporte indicando efectos de audio

|   |   |   |
|---|---|---|
| SIGUE DE LA PÁG. NÚM.   | PÁGINA NÚM. <i>1</i>                        | SIGUE A LA PÁG. NÚM. <i>2</i>                             |
| LOS NÚMEROS DE PÁGINAS DEBEN ANOTARSE EN TODAS LAS NOTAS Y DEMÁS DOCUMENTOS AL RESPECTO |   |   |
| COMPAÑÍA PRODUCTORA <i>Positive partners</i>  | ESTUDIOS O LOCACIÓN <i>Baker streettube</i> | PRODUCCIÓN NÚM. <i>4587</i>                               |
| PRODUCCIÓN <i>Green Hills</i>   | DIRECTOR <i>Tom Davies</i>                  | CINEFOTÓGRAFO <i>Steve Bernstein</i> FECHA <i>1/10/87</i> |
| COLOR O   |   |   |

# Anexos

## Reporte de negativo

|                   |                     |          |        |         |         |          |                |              |
|-------------------|---------------------|----------|--------|---------|---------|----------|----------------|--------------|
| DATE:             | 1st Unit            | 2nd Unit | Travel | Holiday | Retakes | Rehearse | TOTAL          | Day of Week: |
| # Days Scheduled: |                     |          |        |         |         |          |                | Weather:     |
| # of Days Actual: |                     |          |        |         |         |          |                | On Schedule: |
| Producer:         | Director:           |          |        |         |         |          | Behind:        | Days         |
| Exec. Producer:   | Date Started:       |          |        |         |         |          | Ahead:         | Days         |
|                   | Sched. Finish Date: |          |        |         |         |          | Crew Call:     |              |
| Shooting Day #:   | Est. Finish Date:   |          |        |         |         |          | Shooting Call: |              |
| Sets:             | Locations:          |          |        |         |         |          | First Shot:    |              |

## Anexos

### Reporte de producción

#### Sample Page Continuity Breakdown

Title \_\_\_\_\_ Producer \_\_\_\_\_ Breakdown  
page \_\_\_\_\_  
Set/location \_\_\_\_\_ Director \_\_\_\_\_ Script pages: \_\_\_\_\_  
Scene nos. 18, 18A, 37 Day or night D \_\_\_\_\_ 15, 34  
*Synopsis:* POV shot from office building, down the street to the warehouse.  
*Camera zooms in on warehouse as car stops in front.*

# Anexos

## Reporte de continuidad

| Date          |          |        |        |          |        |            |            |  |          |               |            |          |          |  |
|---------------|----------|--------|--------|----------|--------|------------|------------|--|----------|---------------|------------|----------|----------|--|
| DAY OR NIGHT  | D        | D      | D      | D        | D      | D          | N          |  | D        | D             | D          | D/N      | N        |  |
| PAGE COUNT    | 1 1/8    | 1 1/8  | 1 1/8  | 1 1/8    | 3      | 3 3/8      | 1 1/8      |  | 1 1/8    | 9/8           | 2          |          | 3        |  |
| SCENE NUMBERS | 8A       | 8B     | 178    | 87<br>88 | 104    | 105<br>106 | 110<br>116 |  | 2<br>61  | 3<br>62<br>63 | 219        |          | 62<br>65 |  |
|               |          |        |        |          |        | 107<br>108 | 308        |  |          |               | 218<br>287 |          |          |  |
| Title         | THE WAND |        |        |          |        |            |            |  |          |               |            |          |          |  |
| PRODUCER      |          |        |        |          |        |            |            |  |          |               |            |          |          |  |
| DIRECTOR      | S FORT   | S FORT | S FORT | S FORT   | S FORT | S FORT     | S CASTLE   |  | S CASTLE | S CASTLE      | ANEAN      | L CASTLE |          |  |

Anexos

Reporte de producción

| TABLE 13 |       | Sample Editing Log |       |
|----------|-------|--------------------|-------|
| Company  | _____ | Page number        | _____ |
| Title    | _____ | Camera roll no.    | _____ |
| Producer | _____ | Edge no. prefix    | _____ |
| Director | _____ | Lab roll no.       | _____ |
| Editor   | _____ | Order no.          | _____ |

Anexos

Reporte de edición

| Sample Camera and Sound Reports |                        |
|---------------------------------|------------------------|
| <b>Camera Report</b>            | <b>Sound Report</b>    |
| Date _____ Title _____          | Date _____ Title _____ |
| Company _____                   | Company _____          |
| Director _____                  | Producer _____         |
| Cameraperson _____              | Director _____         |

Reporte de cámara y sonido

**ENTREVISTAS A  
FUENTES VIVAS**

**ENTREVISTA A IVÁN GITTENS  
JEFE DE PRODUCCIÓN DE BOLÍVAR FILMS**

### **1. ¿Cuáles son los costos por concepto de alquiler de estudio?**

El alquiler del estudio, que tiene ocho por doce y de altura tiene seis metros y medio, yo lo alquilo para filmaciones en un millón doscientos diarios, por doce horas. Cumplidas las doce horas, el 10 por ciento cada hora adicional. Yo te saco la cuenta de siete de la mañana a siete de la noche. Pero, ¿qué pasó? que de repente se te complicó la cosa, un técnico te llegó tarde, un equipo, se te echó a perder una luz, cualquier accidente que ocurre normalmente en una filmación, bueno yo te comienzo a cobrar no desde las siete sino desde las nueve o las diez. Yo te dejo eso así para que lo negociemos. A veces trabajas dos y tres días y más las horas extras, entonces negociamos. Mira son tanto por el estudio y tanto por las horas extra, lo negociamos, no me pagas las horas extra pero me pagas las jornadas diarias empleadas. Y te sale más económico, porque si te cobro horas de estudio, te va a salir cuatro días más, por decirte un ejemplo. Esa es la negociación que yo hago con los clientes de Bolívar Films.

El estudio se alquila solo, sin tramollistas ni iluminación. Claro, está el jefe de estudio para que negocies directamente con él si necesitas pintar el estudio o colocar un backing. Él trabajaría contigo directamente.

La mayoría de la gente realiza sus filmaciones en locaciones vivas, en la calle o en casas y apartamentos. Eso de pedir el estudio casi no lo solicitan, es muy raro, porque quieren que todo se vea más vivo, el estudio siempre da una sensación muy fría y se nota en cámara.

### **2. ¿Cuáles son los costos de paquete de cámara y qué implementos incluye?**

Para alquiler de cámara de 16 milímetros, es un millón trescientos, pero en ese precio entra: el video assist, los lentes, que son el 9.5, el 12, el 16, el 25, el 50 y el 12-120, que es de zoom. Si me pides lentes adicionales, te cobraría por lente adicional pues. Eso y el rack para el video assist, más dos magazines, te sale por un millón. Los filtros para los lentes son adicionales, pero si los tengo aquí, puede ser que te los ceda, con tal de que los tenga aquí.

Lo otro es que eso, si tú vas a necesitar la cámara cinco días, por cinco días, yo te cobro tres días. De cada semana de cinco días, le estaríamos restando dos. Todo depende de la situación, porque si yo tengo los días ocupados y tú me haces pedir tres o cuatro semanas, 24 días, cuidado y si hay una semana que no te la cobro. Es la SR2 de Arri.

Para alquiler de cámara de 35 milímetros, sería la Arri BL2 con sonido directo que sale por un millón doscientos cincuenta por día, incluye los mismos implementos que la 16 milímetros

La Arri 3, que produce ruido, como cámara de apoyo, cuesta un millón trescientos cincuenta diarios

Yo te pongo un asistente de cámara que es obligatorio, porque si no el equipo no sale de las instalaciones. Calcula el costo en doscientos cincuenta por día para el personal.

### **3. ¿Cuál es el equipo de audio recomendado para un largometraje? ¿Cuáles son sus costos?**

Ahorita se está usando mucho más balita que el propio boom, el boom te lo dejan en el techo de referencia, para agarrar el ambiente. Pero el uso del lavalier da la ventaja de que es menos sensible al ruido porque lo tienes al cuerpo, lo único que hay que estar pendiente es del roce, porque hay gente que se roza mucho. Igualmente, en el paquete de audio, de cada cinco días se cancelan únicamente tres.

**4. ¿Cuáles son los costos de implementos de utilería básicos?**

Dos millones y medio para armar un set básico, incluyendo backings, etc, incluyendo la mano de obra.

**5. En su opinión, ¿cuál es el personal técnico mínimo para una película de bajo presupuesto?**

Para una película de bajo presupuesto yo trabajaría mínimo con 12 personas, que serían el escenógrafo, el asistente, el carpintero, el utilero, el asistente del utilero, el chofer, el sonidista, el camarógrafo, el asistente de cámara, el director y el primer y segundo asistente de dirección y el vestuarista. Claro, algunas funciones de este tipo pueden ser asumidas por el equipo de producción, pero en mi experiencia este es el personal mínimo necesario para realizar un largometraje.

**6. ¿Trabaja Bolívar Films bajo la modalidad de co-producción?**

Es muy poca la figura de co-producción. Sin embargo, es posible llegar a un acuerdo en cuanto al procesado del material en laboratorio, a cambio de créditos y ganancias compartidas. Esto se ha hecho en el pasado, es la modalidad de sociedad. Por ejemplo, la película de Román Chalbaud, El Caracazo, se hizo con la modalidad de asociación o co-producción. Estamos abiertos a la posibilidad de hacerlo, las dos últimas películas de Diego Rísquez se realizaron en sociedad con Bolívar Films, inclusive en el intercambio de materiales como luces y paquete de cámara. Sin embargo, quien toma la decisión finalmente es el presidente de la empresa, el señor Villegas, siempre se busca la vuelta para llegar a un acuerdo, porque de lo contrario no se podría siquiera hacer cine aquí.

**7. ¿Posee Bolívar Films cámaras de video en formato HD? ¿Cuál es su costo por concepto de alquiler?**

Tenemos cámaras de alta resolución de video HD Z01, tenemos cuatro, el costo es 400 mil bolívares por día, más el costo del operador, que es de 250 mil. Este operador tiene conocimientos básicos de encuadres, etc. Viene con trípode y cámara únicamente y en este caso se aplica la misma regla que en los otros casos, se pagan únicamente tres de cada cinco días contratados.

**8. ¿Cuál es, en su opinión, el papel que juega Bolívar Films en la producción de largometrajes venezolanos?**

Sabiendo de la situación que está corriendo en el país, Bolívar Films siempre se ha cuidado porque en los 34 años que tengo en esto me he dado cuenta que tú arrancas una película y a los dos o tres años del montaje y la post-producción, pues yo digo que, aunque todos los cineastas se pongan bravos conmigo, cuando tú vienes a ver la película, ya está fuera de moda. El realizador quiere hacerlo todo, desde la dirección a la edición y musicalización, no existe un equipo de trabajo. Lo ideal sería que el director hiciera únicamente el trabajo de dirección y luego entregara la lata al productor para que éste se encargara de la post-producción, pero aquí no sucede de esta forma. El director es todo y esto no puede ser así, el director no puede contar una historia solo, debe hacerlo con el apoyo de un equipo completo. Claro, esto puede responder a razones presupuestarias, pero el director no puede asumir la posición de ser el único personal.

Lo digo y siempre se ponen bravos conmigo, los directores aquí son pobres y para hacer cine se necesita mucho dinero. Y después terminan pidiendo ayuda en todos lados para terminar el proyecto. Si tú vas a hacer una película tienes que tener real. Pero aquí en Venezuela se presta eso porque todavía hay mucha gente que lo hace por amor, porque le fascina el cine y le importa poco si le pagan mucho o poco.

El cine debe tener la posibilidad de convertirse en industria autofinanciada, porque no es únicamente un medio artístico, sino comercial también.

## **9. ¿Cuál considera usted es el futuro de las películas con los avances del video digital?**

Para mí, yo sigo haciendo cine, a mí me gusta el 35mm, que es donde de verdad está lo sabroso, que estás esperando a que salga el material para ver cómo fue que quedó todo. Ahora, ¿qué pasa con el video? la tecnología avanza, avanza, avanza, chévere, tú ves la toma, agarras el cassette y lo echas para atrás y sigues. Es como un juego, no se puede decir que se trate de una cosa tan profunda como es el cine. Es una cosa que uno lo lleva por dentro, como el aspecto romántico de hacerlo en 35 o 16 milímetros.

El video digital realmente nos hemos dado cuenta, quienes hemos trabajado tanto tiempo en cine, de que prácticamente está a la vuelta de la esquina, rugiéndonos en la cueva. En el material que es donde se gasta tanto, se ahorra en el video que se trata de una avanzada en ese aspecto.

El futuro del cine va a ser hacer video-cine. Dependiendo del director de fotografía puede inclusive hacer la iluminación en video para que su sientas que se trata de una película de cine, yo lo capto así. A veces ni siquiera puede uno darse cuenta de que una película fue hecha en video o cine, precisamente por los avances de la tecnología de procesado en post-producción.

Secuestro Express fue un boom en ese aspecto y todo el mundo lo comenta, puede ser una ventana a través de la cual los realizadores del futuro puedan encontrar una manera de hacer sus películas viables.

**ENTREVISTA A JONATHAN JACUBOWICZ  
CINEASTA REALIZADOR DE “SECUESTRO EXPRESS”  
MEDIANTE CORREO ELECTRÓNICO**

**1. ¿En qué formato realizó usted Secuestro Express?**

DVCAM

**2. ¿Qué razones lo llevaron a emplear el formato de video digital sobre los tradicionales 16 o 35mm (estéticas, económicas, etc.)?**

El tamaño de la cámara, el realismo de sus características estéticas y el bajo costo del formato.

**3. ¿Cuáles son, en su opinión, las ventajas y desventajas de emplear el formato de video digital al hacer un largometraje con miras a estrenarlo en cine?**

El cine es un medio demasiado arcaico para hacer películas hoy en día, pero sin duda su calidad de imagen es aún superior. Cuando la calidad de imagen del HD alcance la del cine (unos 2 años, máximo), el cine pasará al mismo museo de las máquinas de escribir.

**4. En su opinión, ¿qué significado puede tener el formato de video digital HD en el futuro del cine venezolano, cómo puede afectarlo y modificarlo?**

Lo puede hacer mucho más grande, pues es mucho más económico. Y puede invitar a una renovación estética que rompa con el estancamiento que tiene desde hace tres décadas.

**5. ¿Cómo fue el presupuesto total de Secuestro Express? ¿Cuánto costó realizar la fotografía principal y la post-producción?**

Eso es confidencial.

**6. ¿Cómo fue el proceso de recaudación de fondos para financiar el proyecto? ¿Quiénes lo apoyaron? ¿Qué tan difícil fue el proceso de completación de fondos?**

Inversionistas privados en un 100%. Fue sumamente difícil. No hay nadie más interesado que yo en que se haga y esa debe ser la motivación del realizador.

**7. ¿Cuál fue la relación costo-rentabilidad en taquilla de Secuestro Express en Venezuela? ¿Y en el exterior?**

Confidencial.

**8. ¿A qué se debió, en su opinión, el éxito en taquilla de Secuestro Express en Venezuela y el boom que causó en el mercado, no sólo nacional sino internacional? ¿Qué características identifica contribuyeron a que esto sucediera?**

Creo que el guión y los personajes, el ritmo, la música y las extrañas maravillas de Caracas se comunicaron con el público.

**9. ¿Considera usted que forma parte o encabeza una generación de relevo en el cine venezolano? ¿Por qué?**

Ojalá no seamos los últimos. Es difícil saberlo.

**10. Según su experiencia, ¿cuál diría es el equipo técnico mínimo con el que se puede llevar a cabo un proyecto de presupuesto reducido, bajo e, inclusive, ultra-bajo?**

Yo hice varios cortos sólo con mis actores. Hoy en día eso no es tan difícil. Para un largo, creo que con un Director de Fotografía, un Sonidista y un maquillador y director de arte, se tiene suficiente.

**11. ¿Cuál es en su opinión el elemento clave al momento de realizar una película independiente?**

El guión. Si no se tiene nada que decir, no se debe decir nada.

## **ENTREVISTA A ORLANDO ANDERSEN**

### **GERENTE DEPARTAMENTO DE SONIDO BOLÍVAR FILMS**

**1. ¿Cuál es el costo del paquete de audio necesario para llevar a cabo una producción cinematográfica?**

Te voy a decir una cosa, nosotros no manejamos esos precios para películas, sino para comerciales y el costo aproximado se ubica entre 800 y un millón doscientos por día, del

paquete completo. Eso incluye al ingeniero, el grabador, los micrófonos que sean necesarios para el día, pues no hay un parámetros establecidos.

Ahorita estamos cubriendo principalmente el mercado de comerciales y no al de largometrajes y generalmente la gente que se dedica a hacerlo, ofrece paquetes por semana cuyo precio es un tanto más bajo, ubicándose entre 800 y un millón por día, incluyendo al ingeniero inclusive. Aunque podemos hacerlo en caso de que se necesite, porque tenemos los aparatos necesarios para hacerlo. Generalmente una película lleva mucho tiempo y debe programarse el cronograma con antelación.

## **2. En su opinión, ¿cuál sería el equipo técnico y personal mínimo de audio para un largometraje cinematográfico?**

Mira, normalmente deberías tener que trabajar con un ingeniero de audio, con un asistente que puede ser asistente y microfonista o buscar un pasante para que sea el asistente. Y de equipos completos, para obtener un audio de óptima calidad.

## **3. ¿Cuáles son los costos que maneja usted por concepto de edición de audio para una película?**

Entre las últimas cosas que hemos trabajado, trabajamos el doblaje de secuencias completas de Secuestro Express, que es una película venezolana. Para no tener que trasladar a los actores a estados unidos, donde se terminó el proceso de post-producción, ellos doblaron aquí ocho o nueve personajes.

Nosotros siempre tratamos de hacer un paquete que nos favorezca a ambos, tanto al director como al estudio, siempre se busca un precio que atraiga a ambas partes.

Un día de alquiler del estudio Foley, debería estar entre 400 y 800 mil bolívares diarios, incluyendo al artista Foley.

Nosotros trabajamos con DAT, CD, con lo que sea o con lo que alcance el dinero. Algunos traen en CD, MiniDV, DV, MiniDisc, dependiendo de en lo que hayan trabajado.

Nosotros tenemos una librería que en estos momentos debe tener más de 25 mil títulos de efectos, con cada subcategorías. Nosotros hemos comprado librerías y hemos grabado cosas de películas que se han hecho, sonidos que sobresalen por su extrañeza,, todas esas cosas se van guardando y se van recuperando para crear un archivo propio.

El costo por ambientar una película completa, yo cobro por sonorizarla sin parcializar el precio por lo que se vaya a utilizar, son procesos de arte, de acuerdo a las especificaciones del cliente y sus preferencias, se adecua la sonorización. Para un largometraje estamos hablando de un promedio de 70 a 80 mil bolívares por hora y el promedio debe ser unas 100 horas, es decir unos siete millones de bolívares. Como nosotros estamos en pro del cine, debemos contribuir con los cineastas, siendo un poco flexibles y el precio podría bajarse un poco.

El costo de ambientación de una película, que incluye el empleo del estudio Foley y la realización de dubs, puede rondar los siete millones de bolívares.

El DAT está hecho específicamente para grabar audio, pero la calidad que tú obtienes en una cámara de este tipo, se supone que cuando te diriges a los manuales de ambos

aparatos, es exactamente lo mismo: 48 megahertz a 16 bits de profundidad, o sea que deberías tener por lo menos una calidad mínima de DAT en la cámara.

Claro, si tú lo vas a utilizar como back up o a modo referencial, que es como nosotros lo hemos venido haciendo, está bien. Pero hay algunos clientes que son bien específicos y te dicen “mira a mi no me gusta el audio de la cámara” y entonces pues hay que cambiarlo. Pero, si estás haciendo video y tienes el sonido sincronizado, te ahorras un tiempo, sobre todo si piensas emplearlo en la edición, es un ahorro grandísimo porque no tienes que estar sincronizando claqueta con claqueta. Y mucha gente, sobre todo en largometrajes, le entregan al estudio de sonido, pues mira esta es la edición y estos son los DAT. Haz la edición.

#### **4. ¿Cuál es el sistema de edición de audio que usted emplea?**

Nosotros tenemos como principal sistema de edición de audio Pro Tools, es un sistema mundialmente reconocido, muy amigable y seguro, es decir que estamos utilizando lo mismo que emplean en Hollywood ahorita.

#### **5. Describa brevemente el proceso de transferencia óptica de audio**

Luego de la última mezcla, se lleva a un grabador óptico que procesa directamente sonido. El proceso sonoro es electro-acústico, los micrófonos convierten la onda en electricidad donde se mantiene hasta que pasa al sistema digital donde se convierte en digital, del digital se vuelve a convertir en corriente para ir hasta el grabador óptico que a su vez lo hace en una forma de modulación, va vibrando, creando modulaciones que luego se transforman en sonido al ser leídas en las salas de cine.

Se pasa a un negativo de 35 milímetros de alto contraste y grano fino.

#### **6. ¿Cuál cree usted es el futuro del cine en Venezuela?**

Yo creo que el futuro del cine... por un buen tiempo todavía vas a ver películas en los cines. Hacia un futuro un poquito más allá, terminará siendo un proceso digital totalmente. Hoy en Venezuela estamos investigando, probando si se quiere, cuál es el sistema que más nos viene al momento de producir una película. Los directores buscan una forma más económica de producir, evidentemente el video es más económico y resulta que a la larga puede ser más beneficioso para tu presupuesto. Ese es evidentemente el futuro.

Cuando todos los grandes directores están empleando ese formato, que son incluso mejores para hacer efectos digitales, la diferencia está en los costos de los equipos que se emplean. Hay una brecha de tecnología que no sé si podremos cubrirla algún día tal y como la manejan los grandes directores norteamericanos.

Cada vez estamos observando una mayor democratización de los medios de producción y procesado cinematográfico y ahí, en verdad, se encuentra el futuro de los nuevos cineastas. Yo no sé si necesariamente se trate de algo bueno, pero lo que sí sé, es que es algo que no se puede negar.

## **7. ¿Cuál cree usted que es la diferencia entre el formato de cine como tal y el formato de video de alta resolución?**

Dependiendo de qué es lo que quiere la gente. Hay gente que te dice, mira no quiero utilizar un Pro Tools porque no muevo nada. es decir, mueves cosas en la computadora, en la interfase de usuario, pero no tienes la sensación en las manos. Yo me imagino que a un camarógrafo le debe pasar algo similar. Teniendo las cámaras que cada vez son más pequeñas, sobre todo las cámaras digitales que tienen un tamaño bien reducido, pues de haber tenido una cámara aparatosa, grande, con un chasis grande, pasar a tener esto que de repente es tan liviano, pues a lo mejor no se acostumbran. Por supuesto que hay otras cosas, como la textura y la profundidad, el 3-D que da la cámara de cine, es diferente a la que te da una cámara de video, que es más chata, tiene quizá demasiada profundidad, pero la distancia focal no es la misma. Inclusive para iluminar, tú iluminas distinto en video que en cine, tal vez ese romanticismo permanezca. Ahora, yo te digo que una cosa que es realmente importante, es el formato de la cámara. Hay cámaras que les puedes cambiar lentes adicionales, incluso fotográficos, que le dan una morbidez distinta a la fotografía. Pues yo creo que esos cambios vienen, pero claro no todos se van a acostumbrar, osea que hay personas que no van a poder manipular la nueva tecnología.

El cambio es un hecho, porque ha habido una democratización –no sé si buena o mala– en cuanto a lo que se puede hacer con el cine. Tú hoy en día te compras una máquina G5, le montas un Final Cut y ya tienes una máquina de editar películas en tu casa. Un músico, antes tenía que ir a un estudio a grabar, que era donde estaban los implementos adecuados para hacerlo y hacerlo bien, hoy en día, entre el Midi y el Pro Tools, los tipos trabajan en sus casas, bien sea en un cuarto, en un garaje o cualquier sitio chiquitico, pero ahí trabajan y bien. Entonces es lo que te digo, se ha democratizado el cine. Antes te obligaban a venir a un estudio de sonido de cine porque era donde estaban las máquinas de 35 mm, porque ahí se montaban las bandas en 35 mm en una Moviola, pues eso ya está desapareciendo. Son muy pocas la utilización que esos equipos tienen hoy en día. Hoy en día te mandan todo en CD o DVD, todo ha cambiado, es otro esquema de trabajo. Eso antes no podías ni soñarlo: una persona que tiene unos medios como para comprar los equipos, pues fácilmente puede hacer el trabajo en su casa con un conocimiento mínimo del programa, eso es lo que te digo de la democratización de la tecnología. Los sistemas son cada vez más amigables, y si entiendes la morfología que tienen dichos programas, pues puedes hacer de todo con ello. De hecho, los nuevos estudiantes de cine ya están aprendiendo con esos instrumentos.

Estas cámaras, entre otras cosas, tienen esos trucos que les han inventado, tienen aspecto cine, aspecto 24 fps cine, es un aspecto, claro, pero engaña la retina con lo que está acostumbrado a ver el espectador, de modo que no se vea tan video como tal. A fin de cuentas, todos vamos a caer en que eso es lo que estamos viendo –y lo que vamos a ver en el futuro– y en consecuencia es lo que nos va a terminar gustando. Hay gente joven que lo que conoce es eso nada más, inclusive. Mientras más avance el tiempo y menos conocimiento tenga la gente de esos formatos que existieron antes, pues más fácil será adaptarse a las nuevas tecnologías.

Hoy en día, los proyectores que están haciendo de video, están buscando ese alto contraste que puede tener la película de cine, para que el video tenga un alto grado de contraste, evitando que las tomas luzcan lavadas y proporcionando más riqueza a los colores. Tienes entonces una respuesta bastante buena, muy similar en video a lo que esperarías ver en formato cine. a la larga, será la digital y la electrónica lo que nos lleve a todos lados.

## **ENTREVISTA CON PEDRO MUÑOZ**

### **GERENTE DE OPERACIONES CINE MATERIALES**

#### **1. ¿Cuáles son los costos por concepto de paquete de cámara que ustedes manejan?**

Obviamente manejar un proyecto de largometraje, habría que pensar en la parte de cámara, que a fin de cuentas es lo vital en el proyecto. Primero definir si es una cámara sonora, pensar en una Arri BL4, hay que definir la parte de la óptica, partiendo de cinco lentes básicos, hay otras necesidades de lentes como otros lentes más largos, como un zoom o algunos lentes angulares y los demás accesorios, cuántas magazines, cuántas baterías.

Arri BL4, 5 lentes básicos, 2 o 3 magazines, rack de video assist, soporte de batería, un set de trípode, pequeño, medio y largo y los filtros básicos.

Trabajando de lunes a sábado, por cuatro semanas, la tarifa que se maneja en este tipo de proyectos se aplican tarifas por semana. Por ejemplo, un paquete de cámara, de seis se te pueden cobrar hasta tres días. ocho millones de bolívares semanales.

En caso de que la cámara sea 16 milímetros, el costo se mantiene aproximadamente, aunque en este caso podría pensarse en seis millones semanales.

La Arri 3, para planos y contraplanos, tomas de apoyo, con los implementos básicos y video assist por llamado un millón trescientos.

En estos proyectos, la partida de técnicos es muy manejable. Ellos tienen una tarifa que los identifica por cada jornada de trabajo de 12 horas. Pero esto es para comerciales, en el caso de un largometraje, tienen que manejarte la tarifa de semana, porque de lo contrario los costos en personal se llevan el presupuesto por el medio. Ellos están concientes de esto. Ese costo es muy manejable, puede inclusive reducirse entre 30 y 40 por ciento menos de su tarifa diaria habitual, siempre definiendo cuántas horas de trabajo diarias cumplirán, cuánto devengarán por cada hora extra, cuántos días a la semana deberán trabajar, etc. Pero en fin, eso es muy manejable y se llegan a números con los que el realizador se puede sentir tranquilo.

El camarógrafo lo pone el cliente, nosotros ponemos un asistente. Siempre enviamos dos, aunque eso depende de si el cliente los requiere o no. Obviamente en cada departamento tiene que haber una persona de nosotros, como representación de los intereses de la empresa.

## **2. ¿Cuáles son los requerimientos de luces y máquina para un largometraje de bajo presupuesto y sus costos?**

Los costos varían, pero una maleta de luces básica, un kit de cuatro luces te cuesta 120 mil bolívares diarios. Las HMI te pueden costar entre 350 y 400 mil bolívares diarios. Por semana se aplica el mismo esquema de la cámara, se pueden cobrar entre dos y medio y tres días de cada seis. Es muy manejable.

En los largometrajes se manejan muchas necesidades de soporte de gelatinas. Este tipo de proyectos tienes que pensar en rollos de gelatina, en pedazos grandes y en buen estado, porque se consume mucha gelatina. Por lo menos necesitas la básica y tienes que comprarla. Un rollo de gelatina puede costarte 220 mil bolívares. 1.37 de ancho por 7 mts de largo. Gelatinas de conversión de difusión, etc.

## **3. En cuanto al equipo de máquina, ¿qué facilidades poseen ustedes?**

Dollies convencionales los hay. Dollies para largometrajes, por ejemplo el Space. Las necesidades de rieles dependen del largometraje y se alquila con dos rieles básicos, es decir seis metros. El costo por día asciende a 400 mil bolívares.

En cuanto a grúas, la Super Panther o un Cine Jib o un Jimmy Jib, donde sólo se fija la cámara. Aproximadamente cuesta 700 mil diarios, siempre se aplica un descuento porcentual.

El generador cuesta 600 mil bolívares diarios. El operador de estos equipos, cuesta 200 por llamado, al igual que los maquinistas.

**4. ¿Ustedes venden película de 16 y 35 milímetros? ¿Cuál es el costo?**

Somos distribuidores oficiales de Eastman-Kodak, las latas vienen de 400 pies a un costo en 35 mm se ubica en 789.232 bolívares. Las más comunes tienen el mismo costo. En 16 mm una lata de película tiene un costo de 450 mil bolívares.

**ENTREVISTA A JORGE H. JACKO**

**DIRECTOR TÉCNICO DE LABORATORIO Y EFECTOS VISUALES DE**

**BOLÍVAR FILMS**

**1. ¿Qué servicios de edición ofrecen ustedes y cuáles son sus costos?**

Hay dos formas de editar, bien sea en cine o en video. Una es con película, la cual tiene un costo la copia de trabajo hecha en cine, y la otra es en video, donde tú tienes que hacer la transferencia en un telecine para editar en modo no lineal. Son las dos formas que se utilizan para hacer este tipo de trabajo. Ahora, los costos, propiamente dichos, de la edición, son unos... Ahora, los elementos que necesitas para editar también tienen otros costos.

Si tú filmas 90 minutos, se supone que una película de 90 minutos, tú estás filmando por lo menos tres a uno, en película tú estás filmando 270 minutos. En el caso de la edición

no lineal en computadora, tú tienes todo el material, osea que tú transfieres 270 minutos y eso vienen siendo 25 horas de telecine. El costo de telecine a una sola luz, está en 275 dólares la hora.

En el caso si editas en cine, en una Moviola, se acostumbra no copiar todo el material sino todo lo que sean tomas seleccionadas únicamente, aquellas en las que el director dice se copia o no se copia durante el rodaje y entonces eso se reduce a lo mejor a unos 30 mil pies de copias de trabajo. Esa copia de trabajo te está costando 30 mil por 0.17, aproximadamente 30 mil pies por 0.15, te sale alrededor de los nueve millones de bolívares.

El laboratorio, dentro de este precio, que te cuesta 0.13 el pie el revelado del negativo, con la mano de obra incluida ahí hasta entregarte tu copia de trabajo.

Cuando tú vas a editar cine-cine, tú necesitas una sala de edición, donde hay una máquina que se llama Moviola. El arrendamiento de esa sala es 40 dólares diarios. El operador de la máquina, que es un editor, generalmente es parte del equipo de producción, porque el director elige su montador de acuerdo a su equipo de trabajo. El montaje puede variar de precios de acuerdo a la categoría del montador, pero semanalmente puede cobrar un millón de bolívares, aproximadamente, un editor promedio por cinco días de trabajo.

En el caso de la edición no lineal, luego del telecine, tienes que hacer la edición en máquina. Ahí hay muchas opciones, puede ser que el editor tenga él mismo su propia máquina y edite ahí en su oficina, que puede ser su propia casa. Ahora si tienes que llegar a un sitio como este, donde se te va arrendar la sala, entonces la sala no tiene precio, pero si tiene precio la hora de edición, que se calcula en 80 mil bolívares mínimo en la máquina no lineal por hora.

## **2. ¿Cuál es el costo de la impresión de respuesta? ¿Cuántas correcciones permite?**

0.40 el pie, en cuanto a correcciones de color. Cuando tú haces la primera copia, se supone que esa primera copia tú puedes hacer hasta tres correcciones de color. Es decir, una primera copia, se visiona en proyección, entonces se realizan las primeras correcciones y probablemente existan unas correcciones de afinamiento para tener la copia final. El precio de esta primera copia, donde está incluida la copia de respuesta, te vale entre 0.70 y 0.85 el pie, dependiendo del proyecto. Incluye en el precio el costo del colorista. Esa copia, tú como cliente, la vas a poder corregir entre dos y tres veces. Si está mal hay que corregirlo, siempre y cuando sean debido a problemas del laboratorio.

No debería estar, no debería pensar que pueden haber cuadros colados o mal empatados, porque esos son errores y se supone que en la edición no debe ocurrir eso. Si pasa, no tiene costo si es responsabilidad del laboratorio. Pero si es responsabilidad del director, entonces él debe asumir el costo. La idea es llegar al final con todo perfecto.

## **3. En el caso de la edición no lineal, ¿por qué debe revelarse todo el negativo y aplicar el proceso de telecine al material completo?**

Hay que revelar el negativo completo, todo el rollo, porque no se sabe exactamente dónde se encuentra el material específico. Ahora, en la edición no lineal, se copia todo

porque es mucho más fácil transferir una torta de imágenes de 1.200 pies que separar pedacitos y empezar a ponerle colas para que los códigos de tiempo vayan cayendo y entonces, la transferencia en vez de hacerse más corta y ahorrarte dinero, se te hace más larga y te cuesta más. Y además, esa es una de las ventajas del no lineal, que tú tienes todo el material en la pantalla y resulta que esa toma que en el rodaje no te gustó la actuación ahí, esa que dijiste que no se copiaba, cuando estás editando y tú revisaste la toma que elegiste, que supuestamente era la buena, vienes y ves otra y resulta que la reacción de una parte de eso funciona mejor en el intercut, eso que no querías al principio. En cambio, cuando estás editando en cine y no te funciona la toma, entonces tienes que pasar una nota específica, buscar el material, copiarlo y entregarlo, invertir un día completo de trabajo, algo que no es tan inmediato como el trabajo no lineal. Por eso no se debe considerar que cuando vas a no lineal, tú vas a copiar únicamente tomas seleccionadas, porque en verdad no ahorras nada, en pocas palabras. En cine sí, por supuesto. Si vas a cine, la norma no es copiar todo, es copiar únicamente lo seleccionado y nada más.

#### **4. ¿Cuál es la diferencia entre la impresión de respuesta y la copia cero?**

Todo el resultado final de la película, se va a lograr en una primera copia. La llamamos copia cero o answer print, primera copia. En esencia es lo mismo, la primera copia. ¿Y qué es la primera copia? La conjunción, después del montaje de la película y compaginando todo el negativo de acuerdo a como tú editaste la película, hacer una copia y esa copia tendrá que tener su continuidad de audios e imágenes sincronizadas. Y también tiene que tener la continuidad fotográfica, que la vas a hacer con un clasificador de color que es quien clasifica el negativo y le va dando luces al negativo para darle mayor o menor intensidad a las luces y darle una continuidad fotográfica a la película. Pero esto también depende del look que el director y director de fotografía quieran darle a la película. Por eso el director de fotografía participa activamente en esa primera parte, clasificando el material. Mira estas secuencias yo las quiero cálidas, esta secuencia la quiero fría. Entonces eso tiene un significado, tienes que llevar ese material a esa tonalidad, aunque no se haya fotografiado así originalmente.

#### **5. ¿Cómo es el proceso y costos de realización del internegativo para copias adicionales del material?**

De 90 minutos, el internegativo cuesta 18 mil dólares, siendo un dólar el pie y un dólar el pie por cada interpositivo e internegativo, es decir, dos dólares el pie. Ahora, si tú quieres hacer lo que llaman un master de protección, es decir hacer sólo el master que son nueve mil dólares y copio con el negativo original. Ahora, si le pasa algo al negativo original, hago el intermedate, es decir, el negativo. Haces únicamente un interpositivo de protección, por si acaso le ocurre algo al negativo. Cada duplicado adicional, sale a 0.12 dólares el pie.

#### **6. ¿Qué tipo de efectos ópticos ofrecen ustedes?**

Efectos ópticos, desde los más sencillos a los más complejos. Desde disolvencias, fades, congelados, reducciones, ampliaciones, etc. y efectos 3-D y todas esas cosas. Nosotros no damos precios unitarios, sino que manejamos un costo total del proyecto. Unitariamente, una disolvencia puede costar 20 dólares.

Se realizan en un interpositivo e internegativo. Las disolvencias en interpositivos y los fades, por ejemplo, en internegativos.

**7. ¿Cuál es el costo de la transferencia de video a cine? ¿Y del Blow-up?**

En un largo, la transferencia de video a cine de 35 milímetros, sale en 300 dólares el minuto. El proceso de Blow-up en 1.25 dólares el pie.

**8. ¿Cuáles son los costos por concepto de créditos?**

Depende del largo, pero eso tiene un precio de 1.75 para el croll final por cada pie.

En los créditos iniciales, depende de la complejidad de los mismos. Si está ya listo son 350 dólares el minuto, si debo armarlos yo, la preparación es por hora y cuesta 75 dólares cada hora.

**9. ¿Qué elementos piensa usted se deben tener en consideración al momento de seleccionar a un laboratorio para el procesado del material?**

Yo diría que lo primero que debe buscar un realizador en el laboratorio, es confianza en esa organización. Luego, buscar la relación calidad-precio, porque hay gente que dice que quiere gastar muy poco y tener una calidad excelente y eso es imposible. Debe haber un equilibrio en el que el costo que estás pagando tenga una respuesta de calidad óptima. Confianza con el laboratorio, calidad adecuada y costos acordes a la inversión que estás haciendo.

**ENTREVISTA A ALEJANDRO BELLAME**

**CINEASTA Y PRESIDENTE**

**ASOCIACIÓN NACIONAL DE AUTORES CINEMATOGRAFICOS**

**1. De acuerdo a su opinión ¿qué ha sucedido con el cine venezolano en las últimas décadas?**

Yo creo que debemos hablar desde nuestra temática, nuestro problema, nuestra localidad, pero con un carácter universal para ser entendidos y apreciados en cualquier parte del mundo.

Hay una matriz de opinión que ya no es tan cierta, pero que es demasiado fuerte y que viene desde los años setenta sobre el cine venezolano y yo creo que ya no es así. Por ejemplo, que las películas son siempre sobre los mismos temas y yo no lo creo. Yo creo que hay temas que son reiterados, pero que responden a una realidad social y que no se pueden evadir. Hubo una tendencia, sobre todo en los años noventa, a hacer películas que evadían precisamente el tema social porque querían escapar de esa matriz de opinión. Yo creo que la experiencia demostró que el problema no eran precisamente los temas. Esas películas trataban de escapar de esa realidad social, pero que no

necesariamente cambiando de tema solucionaban el problema. El problema está más bien en cómo esos temas son enfocados, con qué estilo, con qué lenguaje. Es diferente que tú trates esos temas de una manera sociológica que los trates de una manera cinematográfica. El problema no está en el tema, el problema está en el tratamiento, en el carácter, yo puede hacer una película sobre el tema que quiera, pero debe ser una película, no un tratado de sociología. El problema del cine venezolano es que no se hace cine, sino tratados de sociología y antropología. Entonces la temática no es el problema, hay que tocar todos los temas posibles y no puedes evadir aquellas que más nos atañen como país, que son temas de carácter social. El asunto es que tienes que hacerlo de una manera cinematográfica.

## **2. ¿Qué importancia juega el guión en una producción independiente?**

Es obvio, pero el guión es básico, es la base. Sin embargo, no lo es todo. Puedes hacer una buena película con un buen guión, puedes hacer una mala película con un buen guión, pero es muy difícil hacer una buena película con un mal guión. Yo creo mucho en el guión, en la historia; sin embargo, el guión no solamente se construye sobre el papel, sino en la medida en que vas realizando la película. Muchas cosas se van agregando o quitando. Inclusive el guión puede terminar de construirse en la sala de montaje, en la edición. Sin embargo, si vamos a hablar del guión estrictamente como guión, creo que es fundamental. Toda la importancia posible. El grupo Dogma es muy buen ejemplo de cómo el guión pesa muchísimo a la hora de realizar una película. Estas películas, digamos, técnicamente son muy pobres porque precisamente le dan mucha importancia al guión. Y vemos como cada vez más las grandes producciones súper millonarias de efectos especiales, adolecen precisamente de un buen guión y cada vez más el público se siente aburrido con ellas. Ya los efectos especiales, los grandes despliegues de producción, no tienen el mismo efecto que tenían al principio, cuando digamos eran una novedad. Ya la gente no se impresiona tanto y saben que cualquier cosa es posible en la pantalla. No le resto importancia a la dirección de arte y a los efectos especiales cuando son necesarios, pero creo que todos esos agregados en una licuadora, sin una buena historia por detrás, no funcionan para nada... sobre todo historias que conectan a los seres humanos, yo creo en eso, creo que el público está ahí para sorprenderse y conectarse emocionalmente con lo que observa. Si tienes una buena historia, es muy posible que tengas una buena película. Lo que es difícil es hacer una buena película con una mala historia.

En el caso de los estudios, hacen películas que persiguen un objetivo muy claro, que es vender y más nada. Y para ello, se valen de los ingredientes que consideran les van a rendir ese fruto. Ponen un par de monstruos de actores y lo llenan de efectos especiales. Esa digamos, es la receta básica del cine hollywoodense. Grandes estrellas y grandes despliegues de producción y efectos especiales. Lo bueno sería que eso además tuviera buenas historias, pero las buenas historias no abundan. Es muy diferente a lo que es el cine de autor, el cine que nace de la necesidad de un artista por expresar algo buscando la mejor forma para hacerlo.

En Venezuela, el realizador debe sentarse a escribir el guión teniendo en consideración la factibilidad de la historia de acuerdo al enfoque. No se puede plantear desde un

principio historias que no puedan funcionar luego de acuerdo al presupuesto y a la plataforma de producción. La historia puede funcionar mejor si el guionista tiene en cuenta para qué industria o condiciones de producción está escribiendo.

### **3. ¿Qué importancia tiene para usted el proceso de pre-producción?**

Es más sencillo porque no es tan intenso y complicado como el rodaje, donde hay tantas cosas en juego. La filmación es el momento en el que todo se define, se echan las cartas para ver cuál es el destino de la película. Prácticamente todo está en el rodaje, porque ése es el tercer acto donde todo comienza a concluir hasta un clímax. Pero la pre-producción es fundamental para tener éxito en el rodaje. Mientras más planificación tú tengas, menos imprevistos tendrás y más control podrás asumir sobre el trabajo. Es importante que haya una buena pre-producción y sobre todo para el cine venezolano, que se hace en unas condiciones de mucha limitación, es necesario tener una buena pre-producción. Invertir todo el tiempo que sea suficiente para tener todo bien planificado.

### **4. ¿Qué importancia tiene para usted el proceso de post-producción?**

Con los pocos recursos que teníamos, la estrategia fue lograr la película completamente filmada. Había tenido la oportunidad de ver la experiencia de otras personas que había equivocado la estrategia en ése sentido, que se habían quedado con la película por la mitad y eso es lo peor que te puede pasar, porque si te quedan escenas por rodar de la película, muy difícilmente puedas conseguir el dinero a la mitad del rodaje o puedas continuar filmando esto dos años después. Lo primero es garantizar que la película esté completamente filmada en las latas. Esta fue la estrategia y pensando que después de filmada y una vez editada la película, se podría requerir a fuentes de financiamiento para la terminación. Luego de que la película está ya editada, se llevó a la convocatoria de terminación del CNAC y obtuvo recursos adicionales que permitieron llevar la película a la fase de laboratorio.

Es como una escalera, llegamos al siguiente descanso, donde tendré que acudir nuevamente al CNAC o a algún patrocinio para lanzar la película decentemente. Pero digamos, la estrategia fue esa, ir quemando etapas por completo y no quedar a la mitad de ningún proceso. Filma la película, después de filmarla tratas de conseguir, con lo que puedas mostrar, la terminación y luego el lanzamiento.

### **5. ¿Cuál calcula usted ha sido el costo total del proyecto?**

Entre 500 y 700 mil dólares.

### **6. ¿Cómo fue el proceso de búsqueda de financiamiento?**

El CNAC normalmente daba entre el 30 y 40 por ciento del presupuesto de la película. Sin embargo, uno ese 30 y 40 por ciento tiene que estirarlo para convertirlo en mucho más. Si bien tú abarcas con eso el 70 o el 80 por ciento de tu presupuesto, se debe a que tú has hecho muchísimos sacrificios y además te has conseguido con diversos aportes a

causa de tus gestiones particulares. Luego hay un porcentaje, como el 15 o 20 por ciento por parte de la gente que alquila los equipos en modalidad de co-producción. Esas son las proporciones.

En el caso mío, la primera opción siempre fue acudir a los mecanismos del estado, es decir el CNAC. Ahí obtuvimos un financiamiento para el montaje del proyecto, ahí garantizamos el dinero para la producción, un poco amarrado a que se consiguiera el resto del financiamiento por otras vías. Lo resolví con el dinero del CNAC, la co-producción de una casa de renta de quipos y servicios de producción, con mi aporte privado y el aporte de los amigos en cuanto a trabajo y cosas que podían dar, algún mínimo patrocinio, ese tipo de cosas. Tú tienes que ingeniártelas, vender tu proyecto, enamorar a todo el mundo para que crean en tu proyecto tanto como tú.

Para mí, esta etapa es la más difícil del proceso de realización.

### **7. De acuerdo con su experiencia, ¿cuál sería el quipo técnico mínimo de trabajo para una producción independiente?**

Yo creo que puedes hacer una película con unas cuatro o cinco personas. Yo diría que el mismo director podría hacer fotografía y cámara, podría prescindir, de tener la capacidad, del director de fotografía y el camarógrafo. Uno o dos electricistas, sonidista y nada más. Todas las demás cosas tú las puedes resolver.

### **8. ¿Cuál cree usted es el ingrediente necesario en una producción independiente?**

Si tienes una buena historia, puedes atrapar lo que sea. Lo más determinante es una buena historia que siendo una inquietud muy honesta de tu parte como autor, logre una conexión con tu realidad, con tus espectadores, con la gente. Ahí está básicamente la clave de todo. Tú tienes primero que plantearte historias honestas y posibles, la factibilidad también es importante, revisar bien qué quieres decir, decirlo de una manera absolutamente honesta como autor, buscando que esa historia esté construida de tal manera que se conecte con el espectador emocionalmente.

### **9. ¿Qué opinión le merece la reciente incursión del formato de video digital en la industria cinematográfica?**

Creo que no se nota la diferencia cuando la historia es buena. Punto y Raya tiene tan buenas actuaciones y es tan viva en su desarrollo de la historia, que te olvidas de la mala calidad visual que tiene, fotográficamente y estéticamente es horrible. Si tienes una buena historia, el formato no se siente. Dogma es la demostración de eso. Las buenas historias pasan por encima de cualquier falla técnica y cualquier estética. Creo que es un formato muy válido en nuestra realidad, hace que todas las películas sean posibles y posible terminarlas, te ahorras muchísimo dinero en la etapa de rodaje, te garantiza un rodaje cómodo, no tienes la limitación de la película. Es un formato muy válido. Ahora, por otro lado, siento que eso debe estar condicionado a qué historia quieres contar. Creo que hay historias que se prestan más para ser contadas con la textura del video y otras

que es necesario contarlas en 35 milímetros. Es más para historias urbanas, con el código visual.

**10. ¿Cómo piensa usted que la nueva Ley de Cine contribuirá al desarrollo de la industria cinematográfica en el país?**

La Ley de Cine es el resultado de una lucha de muchísimos años de los cineastas y los gremios. Esto no es una ley gubernamental, es una ley producto de la constancia y el esfuerzo de muchos años.

Los cineastas planteamos la reforma de la Ley, contamos con el apoyo y plataforma del CNAC y se aprobó en una Asamblea Nacional dividida, pero se aprobó por unanimidad. Esta Ley es fundamental, no para un sector en particular político, sino para un país y un sector cinematográfico que es plural y multitendencial.

Las expectativas se centra en que es la primera vez que la Ley incluya las fuentes de financiamiento para el cine nacional, lo que va a permitir que el cine venezolano tenga constancia y continuidad en el tiempo. El problema del cine venía siendo precisamente en estos dos puntos. No es lógico que el cineasta no pueda madurar su obra ni aprender sobre sus errores si lo hace a lo largo de tanto tiempo. El cineasta necesita ejercitarse y esta Ley puede brindar la posibilidad de que los cineastas tengan una fuente constante que les permita realizar sus películas de manera continua.

**ENTREVISTA A EDUARDO ARIAS-NATH  
DIRECTOR DE “ELIPSIS”  
MEDIANTE CORREO ELECTRÓNICO**

**1. ¿A qué se debió en su opinión el éxito de taquilla y la aceptación de la película Elipsis en el contexto cinematográfico venezolano?**

Tres de los factores que ayudaron a la taquilla y a la aceptación de Elipsis dentro del contexto cinematográfico venezolano fueron: 1) una producción de alta calidad y una administración muy cuidadosa de los pocos recursos disponibles, 2) una propuesta diferente desde el punto de vista narrativo y estético, y 3) un plan de publicidad y mercadeo de primer mundo.

**2. ¿Qué importancia tiene para usted el desarrollo del guión en la realización de una película independiente?**

El guión es la semilla de toda producción, sea independiente o de estudio. Sin guión, no hay película.

**3. ¿Qué razones lo llevaron a emplear el formato de video digital de alta definición sobre el tradicional de 35mm al momento de realizar Elipsis?**

Practicidad y presupuesto.

**4. ¿Qué impacto cree usted tendrá el video de alta definición y la creciente democratización de la tecnología cinematográfica para el futuro de la industria fílmica en el país?**

Será un impacto muy positivo para la industria ya que los costos son mucho mas bajos y la calidad es excelente.

**5. En su experiencia ¿cómo fue el proceso de recaudación de fondos para Elipsis?**

Fue una experiencia muy ardua e intensa. Me dediqué 9 meses a levantar el financiamiento para la película. Me reuní con mas de 300 personas y empresas para presentarles el proyecto.

**6. ¿Cuál considera usted que es el equipo técnico-creativo mínimo con el que se puede realizar un proyecto independiente?**

Lo único que hace falta es una cámara y una historia que contar. El resto es decoración.

**7. En su opinión, ¿cuál es el estado en el que se encuentra el cine venezolano actualmente?**

El cine venezolano se encuentra actualmente en un estado muy interesante ya que hay mucho dinero y mucho talento en el país, pero por alguna razón, los dos no se han podido encontrar.

**8. Según su experiencia, ¿cómo fue y qué importancia tuvo en su caso el proceso de pre-producción?**

Luego del guión, la pre-producción es lo mas importante en una película. Es allí donde se planifica la producción y en donde se deben de cometer la mayor cantidad de errores antes de comenzar a rodar. La pre-producción (casting, guión técnico, locaciones, contratación de cabezas de departamento, alquiler de equipos, etc.) estuvo en mis hombros por varios meses hasta que pude levantar el financiamiento para tener a un equipo que me ayudara. La pre-producción oficial de Elipsis fue muy corta, tan solo 3 semanas (cuando se recomienda mínimo 3 meses), pero muy efectiva y eficiente.

**9. ¿Y el proceso de post-producción?**

El proceso de post-producción de Elipsis fue veloz y organizado. Hay que recordar que TODA la película (desde pre-producción, pasando por el rodaje hasta la post-producción y promoción) fueron tan solo 7 meses. Eso es extremadamente rápido dentro de cualquier patrón de comparación en la industria de cine a nivel mundial. El hecho de haber rodado en alta definición facilito enormemente todo el proceso. La película se comenzó a montar en paralelo al rodaje de la película. Luego me tome 1 mes para afinar el montaje. Al tener el corte final, se le paso la película al compositor quien comenzó a componer la música en paralelo a la post-producción de sonido e imagen que se realizo en Filmosonido en Chile y al diseño del plan de publicidad y mercadeo (incluyendo el trailer y los afiches). La película luego se envió a Technicolor en Montreal para la ampliación a 35mm.

**10. ¿Cómo cree usted que la Ley de Cine modificará la forma de hacer cine en el país?**

La nueva ley de cine promete cosas muy buenas para los realizadores venezolanos. Ya que la ley es relativamente nueva, solo tendremos que esperar a que la gente o la entidad que esta a cargo de ponerla en practica lo haga de manera eficiente.

**11. ¿En cuáles elementos cree usted deben afincarse los realizadores venezolanos para producir proyectos que despierten el interés, en un contexto de limitaciones como en el que se encuentra el cine nacional, y puedan competir con las producciones de grandes presupuestos financiadas por los estudios estadounidenses?**

Un guión escrito con ojo cinematográfico y no telenovelesco es clave. Además, hay que enfocarse en el lenguaje cinematográfico y olvidarse del lenguaje televisivo que tanto ha afectado la forma de contar historias en nuestro cine.

| <b>Semana</b> | <b>Día</b>            | <b>Evento</b>                                  | <b>Personal</b>   |
|---------------|-----------------------|--|---|
| 1era          | Lun.<br>Lun-Sáb.      | <b>Pre-producción</b><br>Proceso de Casting    | Realizador, actores   |
| 2da           | Lun-Sáb.              | Proceso de Casting                             | Realizador, actores   |
| 3ra           | Lun-Sáb.              | Proceso de Casting                             | Realizador, actores   |
| 4ta           | Lun-Sáb.              | Asignación de personal                         | Realizador<br>Asistente de Dirección  |
| 5ta - 7ma     | Lun-Sáb.              | Búsqueda de locaciones                         | Realizador  |
| 8va           | Lun-Sáb.              | Ensayos actores                                | Realizador<br>Asistente de Dirección<br>Actores   |
| 9na           | Lun-Sáb.              | Ensayos completos                              | Realizador<br>Asistente de Dirección<br>Asistente de Cámara<br>Electricista<br>Sonidista<br>Actores<br>Utilero<br>Asistentes de producción        |
| 10ma - 13ra   | Lun.<br>Lun-Sáb.      | <b>Producción</b><br>Rodaje                    | Realizador<br>Asistente de Dirección<br>Asistente de Cámara<br>Jefe de Iluminación<br>Sonidista<br>Actores<br>Utilero<br>Asistentes de producción |
| 14ta          | Lun.<br>Lun-Sáb.      | <b>Post-producción</b><br>Revelado y visionado | Realizador<br>Laboratorio   |
| 15ta          | Lun-Mar.<br>Miér-Sáb. | Telecine<br>Digitalización material            | Realizador<br>Laboratorio<br>Realizador<br>Editor   |
| 16ta - 18va   | Lun-Sáb.              | Post-producción                                | Realizador<br>Editor  |
| 19na - 21ra   | Lun-Sáb.              | Edición de audio                               | Realizador<br>Sonidista   |

|           |          |                         |                           |
|-----------|----------|-------------------------|---------------------------|
| 22da      | Lun-Sáb. | Correcciones finales    | Realizador<br>Editor      |
| 23ra-24ta | Lun-Sáb. | Corte del negativo      | Cortador                  |
| 25ta      | Lun-Sáb. | Corrección de color     | Realizador<br>Colorista   |
| 26ta      | Lun.     | Proyección primera imp. | Realizador<br>Laboratorio |

**RESUMEN DE PRESUPUESTO****SUBTTTL TOTAL (\$ TOTAL (BS)**

Producción:  
Días de rodaje: 24  
Locación:  
Fecha de rodaje:  
Productor Ejecutivo:  
Productor:  
Director:

|  |                |                   |
|--|----------------|-------------------|
| <b>01-00 Derechos de autor</b>                   | <b>0</b>       |                   |
| <b>02-00 Guión</b>                               | <b>100</b>     |                   |
| <b>03-00 Unidad de Producción</b>                | <b>1.500</b>   |                   |
| <b>04-00 Dirección</b>                           | <b>5.520</b>   |                   |
| <b>05-00 Elenco</b>                              | <b>1.000</b>   |                   |
| <b>06-00 Transporte y hospedaje - Producción</b> | <b>7.440</b>   |                   |
| <b>07-00 Transporte y hospedaje - Elenco</b>     | <b>4.700</b>   |                   |
| <b>TOTAL GASTOS SOBRE LÍNEA</b>                  | <b>20.260</b>  | <b>43.559.000</b> |
| <b>08-00 Equipo de Producción</b>                | <b>3.000</b>   |                   |
| <b>09-00 Diseño de producción</b>                | <b>1.200</b>   |                   |
| <b>10-00 Construcción de set</b>                 | <b>1.000</b>   |                   |
| <b>11-00 Operadores en set</b>                   | <b>3.360</b>   |                   |
| <b>12-00 Efectos especiales</b>                  | <b>0</b>       |                   |
| <b>13-00 Decorado de set</b>                     | <b>2.850</b>   |                   |
| <b>14-00 Vestuario</b>                           | <b>3.850</b>   |                   |
| <b>15-00 Maquillaje y peinado</b>                | <b>1.200</b>   |                   |
| <b>16-00 Iluminación</b>                         | <b>8.020</b>   |                   |
| <b>17-00 Cámara</b>                              | <b>8.640</b>   |                   |
| <b>18-00 Sonido</b>                              | <b>4.040</b>   |                   |
| <b>19-00 Transporte</b>                          | <b>1.050</b>   |                   |
| <b>20-00 Gastos de locación</b>                  | <b>9.020</b>   |                   |
| <b>21-00 Autos y animales</b>                    | <b>0</b>       |                   |
| <b>22-00 Película</b>                            | <b>90.000</b>  |                   |
| <b>TOTAL PRODUCCIÓN</b>                          | <b>137.230</b> | <b>#####</b>      |
| <b>23-00 Edición</b>                             | <b>33.255</b>  |                   |
| <b>24-00 Efectos ópticos</b>                     | <b>6.163</b>   |                   |
| <b>25-00 Musicalización</b>                      | <b>0</b>       |                   |
| <b>TOTAL POST-PRODUCCIÓN</b>                     | <b>39.418</b>  | <b>84.748.700</b> |
| <b>26-00 Seguros</b>                             | <b>5.300</b>   |                   |
| <b>27-00 Administrativos</b>                     | <b>2.800</b>   |                   |
| <b>TOTAL OTROS</b>                               | <b>8.100</b>   | <b>17.415.000</b> |
| <b>Total sobre la línea</b>                      | <b>20.260</b>  | <b>43.559.000</b> |
| <b>Total bajo la línea</b>                       | <b>184.748</b> | <b>#####</b>      |

**Contingencia 10%**

**18.474 39.719.100**

**GRAN TOTAL**

**223.482 #####**

## GASTOS SOBRE LA LÍNEA

|                                       | CANTIDAD | COSTO (\$)         | SUBTTI | TOTAL (\$ TOTAL (BS.)) |
|---------------------------------------|----------|--------------------|--------|------------------------|
| <b>01-00 Derechos de autor</b>        |          |                    |        |                        |
| 01-01 Opciones                        |          |                    | 0      |                        |
| 01-02 Compra derechos                 |          |                    | 0      |                        |
|                                       |          | <b>TOTAL 01-00</b> |        | 0 0                    |
| <b>02-00 Guión</b>                    |          |                    |        |                        |
| 02-01 Salarios guionistas             |          |                    |        |                        |
| Tratamiento                           |          |                    | 0      |                        |
| Primer borrador                       |          |                    | 0      |                        |
| Segundo borrador                      |          |                    | 0      |                        |
| Entrega final                         |          |                    | 0      |                        |
| Bono de productividad                 |          |                    | 0      |                        |
| 02-02 Investigación                   |          |                    | 0      |                        |
| 02-03 Registro                        |          | 0,00               | 0,00   |                        |
| 02-04 Copias de guión 25 copias       |          | 4                  | 100    |                        |
| 02-06 Envíos de guiones               |          |                    | 0      |                        |
| 02-07 Cálculo tiempo de guión         |          |                    | 0      |                        |
| 02-08 Desarrollo                      |          |                    | 0      |                        |
|                                       |          | <b>TOTAL 02-00</b> |        | 100 215.000            |
| <b>03-00 Unidad de Producción</b>     |          |                    |        |                        |
| 03-01 Productor Ejecutivo             |          |                    | 0      |                        |
| 03-02 Productor                       |          |                    | 0      |                        |
| 03-03 Productor Asociado              |          |                    | 0      |                        |
| 03-04 Gastos varios                   |          |                    | 1.500  |                        |
|                                       |          | <b>TOTAL 03-00</b> |        | 1.500 3.225.000        |
| <b>04-00 Dirección</b>                |          |                    |        |                        |
| 04-01 Director                        |          |                    | 0      |                        |
| 04-02 Asistente dirección 1 x 24 días |          | 230                | 5.520  |                        |
|                                       |          | <b>TOTAL 04-00</b> |        | 5.520 11.868.000       |
| <b>05-00 Elenco</b>                   |          |                    |        |                        |
| 05-01 Actores principales             |          |                    | 0      |                        |
| 05-02 Actores secundarios             |          |                    | 0      |                        |
| 05-03 Extras                          |          |                    | 0      |                        |
| 05-04 Director de casting             |          |                    | 0      |                        |
| 05-05 Gastos de casting 18 días       |          |                    | 1.000  |                        |
| 05-06 Coreógrafo                      |          |                    | 0      |                        |
| 05-07 Asist. Coreógrafo               |          |                    | 0      |                        |
| 05-08 Coordinador acrobacias          |          |                    | 0      |                        |
| 05-09 Acróbatas                       |          |                    | 0      |                        |
| 05-10 Costos acrobacias               |          |                    | 0      |                        |
| 05-11 Equipo acrobacias               |          |                    | 0      |                        |

|                            |                    |   |              |                  |
|----------------------------|--------------------|---|--------------|------------------|
| 05-12 Sobretiempos casting |                    | 0 |              |                  |
|                            | <b>TOTAL 05-00</b> |   | <b>1.000</b> | <b>2.150.000</b> |

**06-00 Transporte y hospedaje - Producción**

|                      |                    |     |              |                   |
|----------------------|--------------------|-----|--------------|-------------------|
| 06-01 Boletos aéreos |                    | 0   |              |                   |
| 06-02 Hoteles        |                    | 0   |              |                   |
| 06-03 Taxis          |                    | 500 |              |                   |
| 06-04 Automóviles    |                    | 0   |              |                   |
| 06-05 Teléfonos      |                    | 700 |              |                   |
| 06-06 Viáticos       | 24 días x 13       | 25  | 6.240        |                   |
|                      | <b>TOTAL 06-00</b> |     | <b>7.440</b> | <b>15.996.000</b> |

**07-00 Transporte y hospedaje - Elenco**

|                      |                    |     |              |                   |
|----------------------|--------------------|-----|--------------|-------------------|
| 07-01 Boletos aéreos |                    | 0   |              |                   |
| 07-02 Hoteles        |                    | 0   |              |                   |
| 07-03 Taxis          |                    | 500 |              |                   |
| 07-04 Automóviles    |                    | 0   |              |                   |
| 07-05 Teléfonos      |                    | 0   |              |                   |
| 07-06 Viáticos       | 24 días x 7        | 25  | 4.200        |                   |
|                      | <b>TOTAL 07-00</b> |     | <b>4.700</b> | <b>10.105.000</b> |

**GASTOS BAJO LA LÍNEA**

**08-00 Equipo de Producción**

|                                 |                    |    |              |                  |
|---------------------------------|--------------------|----|--------------|------------------|
| 08-01 Productor de línea        |                    | 0  |              |                  |
| 08-02 Coordinador de producción |                    | 0  |              |                  |
| 08-03 Supervisor de guión       |                    | 0  |              |                  |
| 08-04 Contador                  |                    | 0  |              |                  |
| 08-05 Consejeros técnicos       |                    | 0  |              |                  |
| 08-06 Asist. Producción         | 5 x 24 días        | 25 | 3.000        |                  |
| 08-07 Secretarias               |                    | 0  |              |                  |
|                                 | <b>TOTAL 08-00</b> |    | <b>3.000</b> | <b>6.450.000</b> |

**09-00 Diseño de producción**

|                               |                    |       |              |                  |
|-------------------------------|--------------------|-------|--------------|------------------|
| 09-01 Diseñador de producción |                    | 0     |              |                  |
| 09-02 Asistentes              |                    | 0     |              |                  |
| 09-03 Compras/ Alquileres     |                    | 1.000 |              |                  |
| 09-04 Materiales              |                    | 0     |              |                  |
| 09-05 Cámara digital          |                    | 200   |              |                  |
|                               | <b>TOTAL 09-00</b> |       | <b>1.200</b> | <b>2.580.000</b> |

**10-00 Construcción de set**

|                                   |  |       |  |  |
|-----------------------------------|--|-------|--|--|
| 10-01 Coordinador de construcción |  | 0     |  |  |
| 10-02 Jefe de obra                |  | 0     |  |  |
| 10-03 Pintores                    |  | 0     |  |  |
| 10-04 Compras                     |  | 0     |  |  |
| 10-05 Alquileres                  |  | 1.000 |  |  |

|                                   |                    |    |              |                  |
|-----------------------------------|--------------------|----|--------------|------------------|
| 10-06 Equipos                     |                    | 0  |              |                  |
|                                   | <b>TOTAL 10-00</b> |    | <b>1.000</b> | <b>2.150.000</b> |
| <b>11-00 Operadores en set</b>    |                    |    |              |                  |
| 11-01 Jefe de utileros            | 1 x 24 días        | 70 | 1.680        |                  |
| 11-02 Utileros                    | 1 x 24 días        | 70 | 1.680        |                  |
| 11-03 Operador de dollie          |                    |    | 0            |                  |
| 11-04 Operador de grúa            |                    |    | 0            |                  |
| 11-05 Alquiler de utilería        |                    |    | 0            |                  |
| 11-06 Alquiler de dollie          |                    |    | 0            |                  |
| 11-07 Alquiler de grúa            |                    |    | 0            |                  |
| 11-08 Alquiler de planta          |                    |    | 0            |                  |
|                                   | <b>TOTAL 11-00</b> |    | <b>3.360</b> | <b>7.224.000</b> |
| <b>12-00 Efectos especiales</b>   |                    |    |              |                  |
| 12-01 Coordinador de FX           |                    |    | 0            |                  |
| 12-02 Asistente                   |                    |    | 0            |                  |
| 12-03 Creación FX                 |                    |    | 0            |                  |
| 12-04 Alquileres y gastos         |                    |    | 0            |                  |
|                                   | <b>TOTAL 12-00</b> |    | <b>0</b>     | <b>0</b>         |
| <b>13-00 Decorado de set</b>      |                    |    |              |                  |
| 13-01 Decorador                   |                    |    | 0            |                  |
| 13-02 Asistentes                  |                    |    | 0            |                  |
| 13-03 Compras                     |                    |    | 500          |                  |
| 13-04 Alquileres                  |                    |    | 2.500        |                  |
| 14-05 Pérdidas y daños            |                    |    | 350          |                  |
|                                   | <b>TOTAL 13-00</b> |    | <b>2.850</b> | <b>6.127.500</b> |
| <b>14-00 Vestuario</b>            |                    |    |              |                  |
| 14-01 Diseñador de vest.          |                    |    | 0            |                  |
| 14-02 Vestuarista                 |                    |    | 0            |                  |
| 14-03 Asistentes                  |                    |    | 0            |                  |
| 14-04 Compras                     |                    |    | 1.500        |                  |
| 14-05 Alquileres                  |                    |    | 2.000        |                  |
| 14-06 Alteraciones                |                    |    | 0            |                  |
| 15-07 Lavandería                  |                    |    | 0            |                  |
| 15-08 Pérdidas y daños            |                    |    | 350          |                  |
|                                   | <b>TOTAL 14-00</b> |    | <b>3.850</b> | <b>8.277.500</b> |
| <b>15-00 Maquillaje y peinado</b> |                    |    |              |                  |
| 15-01 Maquillador                 |                    |    | 0            |                  |
| 15-02 Asistente                   |                    |    | 0            |                  |
| 15-03 Estilista                   |                    |    | 0            |                  |
| 15-04 Compras                     |                    |    | 800          |                  |
| 15-05 Alquileres                  |                    |    | 400          |                  |
|                                   | <b>TOTAL 15-00</b> |    | <b>1.200</b> | <b>2.580.000</b> |

**16-00 Iluminación**

|                           |             |    |       |              |                   |
|---------------------------|-------------|----|-------|--------------|-------------------|
| 16-01 Jefe de iluminación | 1 x 24 días | 70 | 1.680 |              |                   |
| 16-02 Asistentes          | 1 x 24 días | 70 | 1.680 |              |                   |
| 16-03 Compras             |             |    | 1.000 |              |                   |
| 16-04 Alquiler luces Arri | 2 x 24 días | 30 | 1.140 |              |                   |
| 16-05 Alquiler luces HMI  | 1 x 24 días | 80 | 1.920 |              |                   |
| 16-06 Pérdidas y daños    |             |    | 600   |              |                   |
| <b>TOTAL 16-00</b>        |             |    |       | <b>8.020</b> | <b>17.243.000</b> |

**17-00 Cámara**

|                         |             |     |       |              |                   |
|-------------------------|-------------|-----|-------|--------------|-------------------|
| 17-01 Dir. Fotografía   |             |     | 0     |              |                   |
| 17-02 Operador cámara   |             |     | 0     |              |                   |
| 17-03 Asistente cámara  | 1 x 24 días | 70  | 1.680 |              |                   |
| 17-04 2do asistente     |             |     | 0     |              |                   |
| 17-05 Fotógrafo         |             |     | 0     |              |                   |
| 17-06 Paquete de cámara | 1 x 24 días | 290 | 6.960 |              |                   |
| 17-07 Equipo adicional  |             |     | 0     |              |                   |
| 17-08 Op. Steadicam     |             |     | 0     |              |                   |
| <b>TOTAL 17-00</b>      |             |     |       | <b>8.640</b> | <b>18.576.000</b> |

**18-00 Sonido**

|                          |             |     |       |              |                  |
|--------------------------|-------------|-----|-------|--------------|------------------|
| 18-01 Ingeniero de audio | 1 x 24 días | 100 | 2.400 |              |                  |
| 18-02 Operador de Boom   |             |     | 0     |              |                  |
| 18-03 Misceláneos        |             |     | 600   |              |                  |
| 18-04 Paquete de audio   | 1 x 24      | 35  | 840   |              |                  |
| 18-05 Walkie-Talkies     |             |     | 0     |              |                  |
| 18-06 Cinta DAT          |             |     | 200   |              |                  |
| <b>TOTAL 18-00</b>       |             |     |       | <b>4.040</b> | <b>8.686.000</b> |

**19-00 Transporte**

|                         |  |  |     |              |                  |
|-------------------------|--|--|-----|--------------|------------------|
| 19-01 Coordinador       |  |  | 0   |              |                  |
| 19-02 Conductores       |  |  | 0   |              |                  |
| 19-03 Trailers          |  |  | 0   |              |                  |
| 19-04 Alquiler          |  |  | 0   |              |                  |
| 19-05 Gasolina y aceite |  |  | 450 |              |                  |
| 19-06 Mantenimiento     |  |  | 500 |              |                  |
| 19-07 Misceláneos       |  |  | 100 |              |                  |
| <b>TOTAL 19-00</b>      |  |  |     | <b>1.050</b> | <b>2.257.500</b> |

**20-00 Gastos de locación**

|                         |  |  |       |  |  |
|-------------------------|--|--|-------|--|--|
| 20-01 Gerente locación  |  |  | 0     |  |  |
| 20-02 Asistentes        |  |  | 0     |  |  |
| 20-03 Primeros auxilios |  |  | 1.000 |  |  |
| 20-04 Bomberos          |  |  | 0     |  |  |
| 20-05 Seguridad         |  |  | 0     |  |  |
| 20-06 Policía           |  |  | 0     |  |  |
| 20-07 Permisología      |  |  | 1.000 |  |  |
| 20-08 Estacionamientos  |  |  | 500   |  |  |

|                            |  |  |                         |
|----------------------------|--|--|-------------------------|
| 20-09 Servicio de catering |  |  | 0                       |
| 20-10 Mantenimiento        |  |  | 2.200                   |
| 20-12 Oficina en locación  |  |  | 0                       |
| 20-13 Equipo de oficina    |  |  | 0                       |
| 20-14 Alquiler de oficina  |  |  | 0                       |
| 20-15 Teléfono en loc.     |  |  | 0                       |
| 20-16 Gastos de envío      |  |  | 0                       |
| 20-17 Alquiler locación    |  |  | 2.500                   |
| 20-18 Pre-giras            |  |  | 0                       |
| 20-19 Alquiler vehículos   |  |  | 0                       |
| 20-20 Misceláneos          |  |  | 820                     |
| <b>TOTAL 20-00</b>         |  |  | <b>9.020 19.393.000</b> |

### **21-00 Autos y animales**

|                         |  |  |            |
|-------------------------|--|--|------------|
| 21-01 Entr. Animales    |  |  | 0          |
| 21-02 Animales          |  |  | 0          |
| 21-03 Autos en película |  |  | 0          |
| <b>TOTAL 21-00</b>      |  |  | <b>0 0</b> |

### **22-00 Película**

|                         |             |   |                           |
|-------------------------|-------------|---|---------------------------|
| 22-01 Material virgen   | 90.000 pies | 1 | 90.000                    |
| 22-02 Revelado negativo |             |   | 0                         |
| 22-03 Impresiones       |             |   | 0                         |
| 22-04 Transf. Audio     |             |   | 0                         |
| 22-05 Proyecciones      |             |   | 0                         |
| <b>TOTAL 22-00</b>      |             |   | <b>90.000 193.500.000</b> |

### **23-00 Edición**

|                            |             |      |                          |
|----------------------------|-------------|------|--------------------------|
| 23-01 Editor               | 1 x 15 días | 40   | 600                      |
| 23-02 Asistente            |             |      | 0                        |
| 23-03 Editor de sonido     | 1 x 15 días | 40   | 600                      |
| 23-04 Revelado negativo    | 90.000 pies | 0,13 | 11.700                   |
| 23-05 Telecine             | 17 horas    | 275  | 4.675                    |
| 23-06 Impresión de resp.   | 8.100 pies  | 0,4  | 3.240                    |
| 23-07 Transferencia audio  | 8.100 pies  | 0,15 | 1.215                    |
| 23-08 Sala de corte        | 15 días     | 40   | 600                      |
| 23-09 Cortador             | 1 x 15 días | 75   | 1.125                    |
| 23-10 Master interpositivo | 8.100 pies  | 1    | 8.100                    |
| 23-11 ADR y Foley          | 5 días      | 280  | 1.400                    |
| <b>TOTAL 23-00</b>         |             |      | <b>33.255 71.498.250</b> |

### **24-00 Efectos ópticos**

|                           |            |      |       |
|---------------------------|------------|------|-------|
| 24-01 Disolvencias/ Fades | 50         | 20   | 1.000 |
| 24-02 Intepos.-Interneg.  | 2.000 pies | 2    | 4.000 |
| 24-03 Créditos iniciales  | 1 minuto   | 375  | 375   |
| 24-04 Créditos finales    | 450 pies   | 1,75 | 787,5 |

|                                    |             |    |                    |                |                    |
|------------------------------------|-------------|----|--------------------|----------------|--------------------|
|                                    |             |    | <b>TOTAL 24-00</b> |                | <b>13.249.375</b>  |
| <b>25-00 Musicalización</b>        |             |    |                    |                |                    |
| 25-01 Compositor                   |             |    | 0                  |                |                    |
|                                    |             |    | <b>TOTAL 25-00</b> | <b>0</b>       | <b>0</b>           |
| <b>26-00 Seguros</b>               |             |    |                    |                |                    |
| 26-01 3% total bajo línea          |             |    | <b>5.300</b>       |                | <b>11.393.764</b>  |
| 26-02 Paquete de prod.             |             |    |                    |                |                    |
| Negativo                           |             |    | 0                  |                |                    |
| Equipo                             |             |    | 0                  |                |                    |
| Utilería                           |             |    | 0                  |                |                    |
| Escenarios                         |             |    | 0                  |                |                    |
| Daños tercer.                      |             |    | 0                  |                |                    |
| Eq. Oficina                        |             |    | 0                  |                |                    |
| 26-03 Personal                     |             |    | 0                  |                |                    |
| 26-04 Alquiler de vehículo         |             |    | 0                  |                |                    |
| 26-05 Compensaciones               |             |    | 0                  |                |                    |
| 26-06 Errores y omisiones          |             |    | 0                  |                |                    |
|                                    |             |    | <b>TOTAL 26-00</b> | <b>5.300</b>   | <b>11.393.764</b>  |
| <b>27-00 Administrativos</b>       |             |    |                    |                |                    |
| 27-01 Asesoría legal               |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-02 Administrador                |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-03 Teléfono/ Fax                | 1 x 3 meses | 40 | 120                |                |                    |
| 27-04 Fotocopias                   |             |    | 300                |                |                    |
| 27-05 Envíos                       |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-06 Alquiler de oficina          |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-07 Mobiliario                   |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-08 Misceláneos                  |             |    | 1.000              |                |                    |
| 27-09 Computadora                  | 1           |    | 1.200              |                |                    |
| 27-10 Acceso Internet              | 1 x 3 meses | 60 | 180                |                |                    |
| 27-11 Software                     |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-12 Mensajero                    |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-13 Estacionamiento              |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-14 Almacén                      |             |    | 0                  |                |                    |
| 27-15 Celabración final            |             |    | 0                  |                |                    |
|                                    |             |    | <b>TOTAL 27-00</b> | <b>2.800</b>   | <b>6.020.000</b>   |
| <b>Contingencia 10%</b>            |             |    |                    | <b>18.474</b>  | <b>39.719.100</b>  |
| <b>GRAN TOTAL</b>                  |             |    |                    | <b>223.482</b> | <b>480.486.300</b> |
| <b>Total sobre la línea</b>        |             |    |                    | <b>20.260</b>  | <b>43.559.000</b>  |
| <b>Total bajo la línea</b>         |             |    |                    | <b>184.748</b> | <b>397.208.200</b> |
| <b>Total sobre y bajo la línea</b> |             |    |                    | <b>232.482</b> | <b>480.486.300</b> |