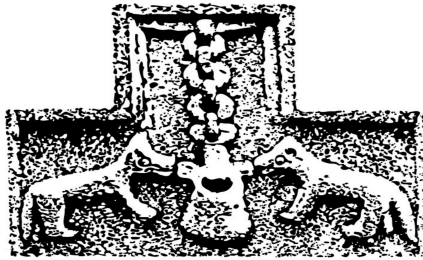


UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto
Presidencial del 3 de abril de 1981



LA VERDAD NOS HARÁ LIBRES

EL CINE GUERRILLA COMO SUBCULTURA A PARTIR DEL
SURGIMIENTO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

TESINA

Que para obtener el Título de Licenciado en
COMUNICACIÓN

presenta

EDUARDO SAN MARTÍN GARCÍA

Puebla, Pue.

2009

EL CINE GUERRILLA COMO SUBCULTURA A PARTIR DEL SURGIMIENTO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

INTRODUCCIÓN

| | |
|-----------------------|---|
| Planteamiento | 1 |
| Justificación | 3 |
| Objetivos | 3 |
| Objetivo general | 3 |
| Objetivos específicos | 4 |
| Delimitación | 4 |

CAPITULO I MARCO TEORICO

| | |
|----------------------------------|----|
| 1.1 Cultura | 5 |
| 1.1.1 Subcultura y Contracultura | 11 |
| 1.1.1.1 Subcultura | 11 |
| 1.1.1.2 Contracultura | 13 |
| 1.3 Industrias Culturales | 15 |
| 1.4 Innovación Tecnológica | 20 |

CAPITULO II MARCO REFERENCIAL

| | |
|--|----|
| 2.1 Génesis y desarrollo del Cine | 23 |
| 2.2 El Surgimiento del Cine Independiente. | 30 |

| | | |
|-----------|---|----|
| 2.3 | La aparición del Cine llamado “Clase B”. | 31 |
| 2.4 | El Cine Independiente. | 32 |
| 2.4.1 | Características del Cine Independiente. | 34 |
| 2.5 | Industria Cinematográfica. | 34 |
| 2.5.1 | Productoras | 36 |
| 2.5.2 | Distribuidores | 39 |
| 2.5.3 | Exhibidores | 40 |
| 2.6 | Producción Cinematográfica. | 44 |
| 2.6.1 | Pre, pro y post | 44 |
| 2.6.2 | La producción | 44 |
| 2.6.2.1 | El Productor | 45 |
| 2.6.2.2 | El Guionista | 45 |
| 2.6.2.3 | El Director | 46 |
| 2.6.2.4 | El Director de Fotografía (<i>DoP</i>) | 46 |
| 2.6.2.5 | Dirección de Arte | 48 |
| 2.6.2.6 | El Editor | 48 |
| 2.7 | Lenguaje Cinematográfico. | 49 |
| 2.7.1 | Lenguaje Cinematográfico a través de la Cámara. | 52 |
| 2.7.1.1 | Los Encuadres | 53 |
| 2.7.1.2 | Los Planos | 53 |
| 2.7.1.2.1 | Planos Abiertos | 54 |
| 2.7.1.2.2 | Planos Cerrados | 55 |
| 2.7.1.3 | Los Ángulos de Cámara | 59 |
| 3.7.1.4 | Los Movimientos de Cámara | 61 |

| | |
|---|-----------------------------|
| 2.7.2 El sonido | 64 |
| 2.7.2.1 Aportes del sonido al Cine | 65 |
| 2.7.3 El Montaje | 67 |
| 2.8 El Cine Guerrilla | 69 |
| CAPITULO III | APARTADO CRÍTICO |
| 3.1 El Cine Guerrilla como Subcultura a partir del surgimiento de nuevas tecnologías. | 73 |
| CONCLUSIONES | 86 |
| Índice de Referencias Bibliográficas | 89 |
| Anexos | 98 |

EL CINE GUERRILLA COMO SUBCULTURA A PARTIR DEL SURGIMIENTO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

INTRODUCCIÓN

Planteamiento

El surgimiento del Cine guerrilla como Subcultura a partir de las nuevas tecnologías es el tema de investigación.

Actualmente la industria cultural cinematográfica está representada por los grandes estudios cinematográficos, principalmente los hollywoodenses, estos se caracterizan por tener presupuestos multimillonarios, equipo de técnico de última tecnología, y un equipo humano en extremo numeroso para la realización de sus películas.

Sin embargo, existen otras formas de hacer Cine, por ejemplo el Cine Guerrilla, que por uso se determina como una forma alternativa de hacer Cine con bajo presupuesto y tecnología de video digital, por lo que se cataloga como un derivado del Cine independiente.

En el Cine Guerrilla intervienen diferentes actores, entre ellos los creadores de nuevas tecnologías que son quienes ofrecen la oportunidad a los realizadores audiovisuales de acceder a las mismas desarrollando así su talento en la realización audiovisual y expresando su visión de los temas tratados en sus proyectos. También están los realizadores experimentados que ya cuentan con información y un cúmulo de experiencia en la realización y los usuarios no experimentados que solamente tienen conocimientos básicos del tema, pero poca experiencia.

La presente investigación se realiza para identificar los elementos contextuales, históricos y tecnológicos que han permitido el acercamiento de las herramientas de video a los usuarios no profesionales, ya que formalmente no existe información donde se hable de los antecedentes del Cine Guerrilla y lo poco que podemos encontrar no está academizado.

El Cine Guerrilla por tanto puede ser el resultado de las inquietudes de los cineastas emergentes que busca opciones diferentes en las que puedan hacer Cine con presupuestos bajos pero haciendo uso de las técnica cinematográficas.

Es por ello que personalmente considero interesante, atrayente e importante investigar y conocer lo que es el Cine Guerrilla.

Justificación

A lo largo de mis estudios de licenciatura me dí cuenta de que el Cine es mi pasión, esto debido principalmente a que algunas de las clases que la carrera de comunicación tiene, ofrece varias vertientes, como son la investigación y teorización de la comunicación, la comunicación organizacional, y los medios de comunicación, entre ellos el Cine.

En la Universidad Iberoamericana Puebla, el Cine no tiene mucho peso académico, por lo tanto me parece pertinente estudiar un tipo de Cine que se realiza en la Universidad por los estudiantes, para así tener una perspectiva teórica de la realización cinematográfica de bajo presupuesto. Es precisamente por la situación de estudiante en la que me encuentro por lo que me interesa cómo las nuevas tecnologías nos permiten realizar productos audiovisuales, en este caso cortometrajes, con lenguaje cinematográfico, en formato de video tratando de aprender y hacer uso de nuestras habilidades y necesidades de expresión o incluso de crítica en este tipo de Cine del cual hemos tomado el nombre que circula arcaicamente por Internet: Cine Guerrilla. Ya que no he encontrado en español ningún texto académico que trate sobre el Cine Guerrilla, sus elementos que lo componen, los que lo hicieron posible y su aportación a la industria cultural cinematográfica y me parece importante para la comunidad estudiantil e interesada en el Cine ofrecerles una investigación sobre el Cine Guerrilla para tratar de que se identifiquen con él y apoyar la producción de Cine Guerrilla.

Objetivos

- Objetivo general

Identificar los elementos históricos y contextuales que permitieron el desarrollo del Cine Guerrilla.

- Objetivos específicos

- Identificar los conceptos de cultura, Subcultura y Contracultura.
- Identificar los conceptos de Industrias culturales e Innovación Tecnológica.
- Identificar las nuevas tecnologías que han permitido el surgimiento del Cine Guerrilla.
- Conocer la historia del Cine y la industria cinematográfica.
- Identificar la producción cinematográfica y sus elementos.
- Identificar el lenguaje cinematográfico.
- Identificar los elementos que hacen posible al Cine Guerrilla

Delimitación

- Se investigará en los sitios de Internet que aparezcan en la página de búsqueda www.google.com, solamente los primeros 25 links que aparezcan serán los que se tomarán en cuenta ya que a partir de ese número se repiten muchos *links* de los mismos foros donde se comenta sobre el Cine Guerrilla.
- Se investigarán documentos electrónicos.
- Se tomarán como ejemplos y puntos de comparación producciones realizadas bajo el esquema de industria cinematográfica, y producciones realizadas con bajo presupuesto.
- Se investigará en libros de Cine para el desarrollo del tema de lenguaje cinematográfico.

CAPITULO I :MARCO TEÓRICO

1.1 Cultura

La palabra Cultura es probablemente una de las mas utilizadas alrededor del mundo, su uso cotidiano ha permitido que todas las personas tengan una noción sobre lo que dicha palabra significa, pero ¿Qué es cultura?

Claudio Malo González, Ministro de educación de Ecuador define a la cultura como algo creado por la comunidad y a la vez esa cultura forma y unifica a los miembros de dicha comunidad.

“Cultura es a la vez aquello que una comunidad ha creado y lo que ha llegado a ser gracias a esa creación; lo que ha producido en todos los dominios donde ejerce su creatividad y el conjunto de rasgos espirituales y materiales que, a lo largo de ese proceso, han llegado a modelar su identidad y a distinguirlo de otras. (Malo, 1996)”. (Raba, <http://www.miespacio.org/cont/aula/contra.htm>, parr.2)

Como se muestra en la definición anterior, la cultura es intrínseca al ser humano, siendo éste último el creador de la misma, y al mismo tiempo moderador de la cultura en la que se desenvuelve, es decir, el hombre es partícipe y creador de la cultura propia independientemente de la que posee por el simple hecho de formar parte de un grupo de personas.

Como se mencionó anteriormente, la cultura es una abstracción planteada gracias a la observación de los individuos hacia el comportamiento de los grupos a los que pertenece, formando a través de ella esquemas específicos, es decir, el hombre basa la cultura propia en lo aprendido de la cultura social del círculo al que pertenece.

Bourdieu entiende a la cultura como un equivalente de sociedad. Para él, se concibe a *la cultura de una determinada sociedad como una relación social dinámica, movilizante y acumulable (González, 76).*

El uso constante y cotidiano de los elementos que constituyen el comportamiento de los hombres, así como del orden en que estos son empleados crean patrones, mismos que denominamos aspectos básicos de la cultura, es decir, las características comunes a todos los hombres.

Dichas características son:

- Compuesta por categorías: Las taxonomías están en sus cabezas. Las categorías y taxonomías (formas de clasificación de la realidad) ayudan a la gente a no confundirse dentro del grupo.
- Cultura es siempre un Código Simbólico: Los de esa cultura comparten esos mismos símbolos (entre ellos la lengua) lo que les permite comunicarse eficazmente entre ellos.
- La cultura es un sistema arbitral: no hay reglas que obliguen a elegir un modelo; cada una ostenta su propio modelo de comportamiento cultural.

- Es aprendida: No es genética, no es interiorizada por instinto; una persona es el profesor de otra (en muchos de los casos la madre, el padre, el tío, etc).
- Es compartida: es necesario que todos los miembros tengan los mismos patrones de cultura para poder vivir juntos, por eso se comparte la cultura a través de la infancia, cuando se está introduciendo a los niños en la sociedad, es decir, se les está socializando (un proceso de socialización).
- Es todo un sistema integrado: donde cada una de las partes de esa cultura está interrelacionada con, y afectando a las otras partes de la cultura.
- Tiene una gran capacidad de adaptabilidad: está siempre cambiando y dispuesta ha acometer nuevos cambios.
- La cultura existe en diferentes niveles de conocimiento: nivel implícito, nivel explícito. (Anónimo, <http://www.sil.org/capacitar/antro/cultura.pdf>)

Aunque existan muchas definiciones de lo que es la cultura, para este trabajo se utiliza la concepción simbólica de Cassirer:

“el conjunto de actividades y productos materiales y espirituales que distinguen a una sociedad determinada de otra... la cultura entendida de esta manera , es la respuesta de un grupo social al reto que plantea la satisfacción de las necesidades básicas que tiene toda colectividad humana.” (Colombres, 22)

Por otro lado, en 1871, Edward Taylor define a la cultura como “Todo ese complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otras capacidades o hábitos adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad”. (Raba, <http://www.miespacio.org/cont/aula/contra.htm>, parr.1)

El concepto planteado por Taylor expone claramente el hecho de que el ser humano hace cultura a través de todo lo que le compone como ser social, sin embargo, cabe mencionar que no todo lo que hace el hombre debe considerarse cultura, pues muchas veces se trata solo de formas de actuar, por lo que se podría decir que el hombre hace cultura siempre que cultive y perfeccione su actuar.

En la sociedad pueden convivir culturas diferentes pero siempre existe una que domina al resto la cual es llamada cultura dominante.

Frente a esta cultura dominante conviven las Subculturas que estructuralmente no comparten los valores y creencias pero los aceptan y respetan permitiendo una convivencia e interacción sana.

Cuando hablamos de cultura en una sociedad, entra en juego la asimilación, ya que algunos individuos que no pertenecen a la cultura dominante, van a empezar a querer hacerlo, para el mejor confort personal en esa sociedad, y esto se puede dar mediante la asimilación estructural, que es la de adoptar valores o costumbres, solo para tener ese confort de pertenecer al sistema.

Luego entonces la definición que ofrece Luis Britto García en el libro El Imperio Contracultural del Rock a la Posmodernidad, acerca de la cultura, incluye las palabras y conceptos clave que ayudan a entender de manera mas concreta lo que el difícil término plantea, al decir que

“Los organismos sociales desarrollan una cultura, una memoria colectiva, que contiene los datos esenciales relativos a la propia estructura del grupo social, al ambiente donde esta establecido, y a las pautas de conducta necesarias para regir las relaciones entre los integrantes del grupo, y entre este y el ambiente”. (Britto, 16)

Britto menciona que la cultura puede derivar en tres situaciones: Evolución, Revolución y Decadencia.

La evolución se refiere a que la cultura mantiene la capacidad de modificarse oportunamente para enfrentar los nuevos retos que el medio o la diversificación del organismo social le exigen. En tal caso los procesos adaptativos se realizan con un costo mínimo en el tiempo óptimo.

En la revolución la cultura pierde su capacidad de advertir los nuevos desafíos y de enfrentarlos oportunamente y solo emprende la tarea de responder a ellos de manera tardía y catastrófica mediante una violenta destrucción de las instituciones e ideologías que han devenido inadecuadas.

Cuando se habla de decadencia la cultura puede falsificar sus mecanismos perceptivos para impedirles advertir las señales de alarma o paralizar sus centros de decisión o inhabilitar los mecanismos de respuesta, de tal manera que esta no se produzca nunca. El organismo social se limitará a responder a las situaciones nuevas con las mismas viejas respuestas, sin aprender nada de las realidades supervinientes. Es por ello que la cultura:

...tiene ante todo la función de preservar la estructura básica del organismo que los desarrolla, de conservar la estabilidad estructural sin la cual el mismo pierde su identidad, sus componentes se desagregan y por tanto desaparece. (Britto, 17)

El éxito de la cultura, reside en el hecho de que es capaz de cambiar y al mismo tiempo adquirir información y patrones nuevos, de tal modo que quienes la componen pueden seguir un proceso de adaptación cambiante a través de los tiempos y épocas dependiendo de las condiciones que se les presenten.

Las modificaciones que a priori transforman la cultura son llamadas Subculturas, ya que éstas son intentos de registrar un cambio de ambiente o una nueva diferenciación del organismo social, de tal modo que la generación de Subculturas y Contraculturas es el proceso mediante el cual una cultura evoluciona y se adapta. (Britto, 17)

Es por lo anterior que Britto habla sobre los elementos que evitan que una cultura evolucione ya que ella se busca el equilibrio entre las bases estructurales que le dieron nacimiento y la adaptación a las situaciones que depara el porvenir:

...de no hacerlo así se hablaría de una cultura estática e invariable que produce retroceso, mismo que a la larga marca la pauta de la decadencia de los organismos sociales, pues la decadencia de una civilización comienza cuando sus poderes de dominio cultural se perfeccionan tanto, que le permiten falsificar o inhabilitar las Subculturas y Contraculturas que constituyen su mecanismo adaptativo natural, cerrando así las vías de todo cambio, evolutivo o revolucionario. La capacidad de supervivencia de una cultura se define por la habilidad de aprender de sus Subculturas sin ser destruida y sin destruirlas. (Britto, 18)

Esta situación mencionada es lo que provoca la decadencia de una cultura, y es consecuencia del bloqueo de información y tendencias provenientes de los grupos asentados en la periferia del sistema, de aquellos grupos que tienen una visión diferente y respuestas diferentes a los problemas planteados por la sociedad, estos grupos son las Subculturas y las Contraculturas.

1.1.1 Subcultura y Contracultura

A medida que el centro inmoviliza sus superestructuras, la periferia asume la tarea de la innovación cultural. Como bien señala Cecil Saint Laurent. *Cuando la domesticada cultura del centro se extingue, le corresponde reavivarla a los dispersos fuegos de la periferia.* Tales fuegos son representados por los grupos de personas que unidas por creencias comunes buscan encontrar y ofrecer alternativas a la cultura dominante que debido a su fortalecimiento ha quedado apático a renovarse por su propios miembros asentados en ella.

1.1.1.1 Subcultura

Se entiende como Subcultura: Al grupo de individuos con creencias, actitudes, costumbres u otras formas de comportamiento diferentes a las dominantes en la sociedad, aunque participen de ella.
(http://mx.encarta.msn.com/encyclopedia_961522230/Subcultura.html)

Apoyando a la definición anterior, la Subcultura es aplicable a grupos de personas reducidos cuyos miembros crean lazos para enfrentarse y poder compensar el hecho de ser considerados elementos marginales por la sociedad dominante, creando así Subculturas que sirven como distintivo dentro dicha estructura ya que inmersa en la estructura esta el orden, fuera el desorden, pues los marginados se encuentran en una especie de sumisión que viene de estar regidos por los cánones de la cultura dominante y al mismo tiempo por su propio criterio.

Cohen, por su parte menciona que la “Subcultura es un grupo más pequeño que una sociedad, y se relaciona con la cultura más amplia en el sentido que acepta varias de las normas de ésta; pero la Subcultura también se diferencia por tener algunas normas que le son propias”. (Raba, <http://www.miespacio.org/cont/aula/contra.htm>, parr.5)

García Britto menciona que la Subcultura puede ser considerada como instrumentos de adaptación y de supervivencia de la cultura de la sociedad.

Es ésta el mecanismo que naturalmente le modifica y propone soluciones acerca de la adaptación del los cambios del entorno y de la sociedad.
(Britto, 18)

Es por ello que los grupos que integran una Subcultura comparten características comunes como la forma del lenguaje o de la indumentaria, esto les permite crear diferencias que los distinguen de los miembros de la cultura que ellos consideran dominantes, sin embargo, la Subcultura acepta algunas normas de la cultura dominante.

Luis García Britto expone en El Impero Contracultural del Rock a la Posmodernidad que es posible que en ocasiones el propio sistema asume el papel de diseñar, crear y dirigir una cultura del subgrupo disidente con el fin de dotarlo de una personalidad por lo menos manejable y rentable. En tales casos la Subcultura del sector marginado es mediatizada por el sector marginante. La Subcultura de la disidencia es transformada por la Subcultura del consumo. Es decir es utilizada por la cultura dominante para sus fines ya sean simplemente de consumo, para atraer a diversos grupos o para la evolución de si misma como cultura dominante.

Por lo tanto una Subcultura es un análisis de un aspecto nuevo y parcial de la realidad ambiental o social y creación de un conjunto de proposiciones para relacionarse con el mismo, para integrarse y para sentirse identificados con un grupo de personas que de igual forma difieren del sistema social y de la estructura general de la cultura a la que pertenecen.

Así también la cultura dominante corre el riesgo de que la Subcultura se imponga de tal forma en el grupo o clase que la adopta y dicho grupo crezca y adhiera adeptos hasta llegar a una posición hegemónica, esta Subcultura se convierte a su vez en una cultura dominante, usualmente con aspiraciones de someter a la cultura dominante en la que se desarrolló tan eficazmente y a las restantes parcialidades culturales. Es decir, una Subcultura puede llegar a ser tan fuerte e identificar a tantas personas y grupos que puede convertirse en una cultura dominante tan fuerte como la misma que propicio su creación y desarrollo.

Explicado de una manera mas esquemática tenemos que la cultura dominante genera Subculturas, muchas Subculturas diferentes que agrupan a creencias diferentes, pero si una Subcultura crece, esta podría convertirse en dominante y la primera cultura se vuelve improductiva y desaparece, generado quizá una nueva Subcultura.

1.1.1.2 Contracultura

Una Contracultura es una batalla entre modelos, una guerra entre concepciones del mundo, que no es mas que la expresión de la discordia entre grupos que ya no se encuentran integrados ni protegidos dentro del conjunto del cuerpo social.

Así como toda cultura es parcial a toda parcialidad dentro de ella corresponde una Subcultura, cuando una Subcultura llega aun grado de conflicto inconciliable con la cultura dominante, se produce una Contracultura. (Britto, 18)

La Contracultura según Britto es básicamente la cultura que esta completamente en desacuerdo con la cultura dominante.

Cuando ante la cultura dominante surge una Subcultura que diverge de ella. La batalla se traba cuando esta Subcultura contradice abiertamente a la cultura dominante: desde entonces se convierte en contra cultura. (Britto,, 19)

En Wikipedia se explica de manera coloquial el termino de Contracultura:

Entendemos como Contracultura a los valores, tendencias y formas sociales que chocan con los establecidos dentro de una sociedad.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Contracultura>)

Apoyados en las definiciones anteriores, podemos decir que la Contracultura es una tendencia aplicable a todas las sociedades, aunque su uso mas común hace referencia a los movimientos organizados que buscan tener un impacto en un gran número de personas así como permanecer vigentes por largos periodos de tiempo.

Es por ello que cuando los sistemas se cierran evadiendo la integración de las Subculturas, éstas se transforman en Contracultura, pues es esta última la que defiende sus creencias, formando mediante esto una imagen distintiva en la sociedad haciendo que los sectores involucrados sean considerados como no integrados, causando efecto tanto en los marginadores como en los marginados.

1.3 Industrias culturales

El mundo globalizado en que nos encontramos exige cada vez con mas frecuencia la aparición o creación de nuevos productos, pero esto no solo en el ámbito de bienes o servicios de lujo, sino también en aquellas cosas que determinan el crecimiento de una nación desde el aspecto intelectual y mas específicamente del cultural.

Si partimos de que todo objeto cultural es concebido como un producto, debido a que tiene un valor monetario (además de un valor estético o moral), se puede decir que el mercado selecciona la oferta objetiva de productos culturales, así como también la posibilidad de producirlos. (<http://escuela-frankfurt.pais-global.com.ar/>)

Es por lo anterior que actualmente los productores de bienes y/o servicios culturales se acercan de manera constante y en mayor grado al carácter mercantil que éstos les pueden proporcionar, de tal modo que se han convertido en grandes Industrias con intereses económicos cada vez mas marcados.

Acertadamente, José Barrios en 1990, define a las Industrias culturales como *aquellas que producen, reproducen, difunden y comercializan bienes y servicios tanto culturales como educativos reproducibles a escala industrial, de acuerdo a criterios económicos y siguiendo una estrategia comercial.* (Barrios, 45)

Dichas Industrias Culturales pueden incluir, según la página de Internet de la UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*), publicaciones, música, Cine, artes y diseño, todo aquello que cuyo contenido combine la creación, producción y comercialización de contenidos de naturaleza intangible y cultural.

De tal modo que prácticamente se pueden incluir todas aquellas creaciones protegidas por la propiedad intelectual, cabe mencionar que en algunos países existen variaciones sobre lo que éstas incluyen, por lo que en ocasiones se pueden tomar en cuenta también la arquitectura, los deportes, la manufactura de instrumentos musicales, los comerciales y el turismo cultural. (<http://www.lacult.org/industria/indice.php?lg=2>)

La industrialización de la cultura permite en muchos niveles la transmisión de ideas, ideologías y costumbres de las sociedades para moldear la cultura propia de las mismas, y al mismo tiempo, promover la libertad de expresión y un tanto la homogenización en la cultura mundial.

Esto mismo se encuentra plasmado en el libro Industrias Culturales, El futuro de la cultura en juego (FCE-UNESCO: 1982) ya que se afirma que *existe una industria cultural, cuando los bienes y servicios Culturales se producen, reproducen, conservan y difunden según criterios industriales y comerciales, es decir, en serie y aplicando una estrategia de tipo económico, en vez de perseguir una finalidad de desarrollo cultural.*

Es decir que la otra cara de la moneda se centra en el aspecto monetario, de tal modo que las Industrias Culturales se admiten como *"un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con función de reproducción ideológica y social"* (Zallo, 19)

Lo anterior es posible cuando existe fácil acceso a mercados globales en nivel nacional, pues se transmite el conocido Know-how, siempre que exista control de piratería y si se trabaja en solidaridad con la comunidad internacional. (http://portal.unesco.org/culture/en/ev.phpURL_ID=35024&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

Como todo mercado, el de las Industrias Culturales distingue fuerzas competitivas, mismas que toman lugar entre las Industrias Culturales y de la comunicación, dichas fuerzas son:

- a) Nuevos Competidores. (las redes de televisión por cable o sistema MMDS (distribución multicanal), los sistemas de televisión de pago por satélite DTH o *direct to home*, la industria videográfica a través de las cadenas de clubes y las redes de servicios genéricos (tipo Internet).
- b) Bienes Sustitutos. (cable-distribución/transmisión de obras cinematográficas y audiovisuales por hilo, cable, fibra o cualquier dispositivo conductor; transmisiones sin hilo vía hertziana (t.v. terrestre y por satélite), videogramas en soportes de cinta magnética o de disco y la exhibición de obras cinematográficas y audiovisuales vía Internet).
- c) Proveedores. (Industrias Culturales/comunicacionales secundarias productoras y/o proveedoras de bienes capital e Industrias auxiliares).
- d) Los clientes (usuarios/espectadores). (<http://www.campus-oei.org/innovacion0.htm>, parr. 15)

Martín Barbero distingue otro punto de vista, *Uno que, partiendo de la envergadura económico-cultural que han adquirido las tecnologías audiovisuales e informativas en los acelerados procesos de globalización, busca hacerse cargo de los medios a la hora de construir políticas Culturales que hagan frente a los efectos desocializadores del neoliberalismo e inserten explícitamente las Industrias Culturales en la construcción económica y política de la región.*

Tomando lo anterior, las Industrias se agrupan de la siguiente manera:

- a) Industrias de la edición discontinua (editoriales, fonografía, Cine y edición videográfica);
- b) Industrias de producción y difusión continua (la prensa, la radio y televisión)

- c) Industrias sin un canal autónomo de distribución y difusión (la publicidad y la producción videográfica);
- d) Segmentos tecnoCulturales (la informática y electrónica); y
- e) Segmentos Culturales de la industria en general (diseño gráfico e industrial o la imagen de producto)

(Zallo, 10).

Carlos Guzmán por su parte, establece los "campos de actuación" de la industria cultural. Según el autor, se clasifican de acuerdo al tipo de productos generados por cada "campo": libros, diarios y revistas, discos, radio, televisión, cine, nuevos productos y servicios audiovisuales, fotografía, reproducciones de arte y publicidad. (<http://www.campus-oei.org/innovacion1.htm>)

Es gracias a ello que se puede distinguir a las Industrias editoriales de las cinematográficas, entre otras.

Existe también el punto de vista académico, donde se asocia a la industria cultural con dos formas de cultura:

- a) Cultura de Masas, en que se incluyen los medios de comunicación, información y difusión masiva. También conocida como aquella producida y monopolizada por los "sectores dominantes" con el fin de reafirmar su dominación o hegemonía mediante productos que pretenden "enajenar y despolitizar" a sus consumidores.
- b) Cultura Popular, que tiene que ver con las clases y las etnias subordinadas o sometidas a un proyecto económico-político "ajeno a sus intereses históricos".

(<http://www.campus-oei.org/innovacion1.htm>)

Ahora bien, en el mapa de la industria cultural también aparece la llamada Escuela de Frankfurt, con dos sus principales integrantes: Theodor W. Adorno, Max Horkheimer.

Adorno y Horkheimer en el texto “La dialéctica de la Ilustración” afirman que *cuando más se fortalecen las posiciones de la industria cultural tanto más brutalmente puede actuar ésta contra las necesidades de los consumidores y suscitarlas, orientarlas y disciplinarias, llegando incluso hasta el extremo de abolir el esparcimiento: no se impone a límite alguno a un progreso cultural de tales características.*

Este concepto de Industrias Culturales, afirman, *surgió como descontento por la transformación que se dio de los bienes Culturales a meros objetos de consumo masivo, por lo que los llamados bienes Culturales tuvieron su primera aparición como tales en los países donde el capitalismo avanzo de manera mas veloz.*

Adorno y Horkheimer proponen que en el sistema económico donde la industria cultural se desenvuelve como negocio, los recursos tecnológicos terminan por ser recursos de dominación sobre el receptor. Por lo que se puede decir que la sociedad moderna se ve satisfecha gracias a la cultura de masas.

Es importante destacar los dos factores que habrían de resultar decisivos en la conformación de la industria:

1. - la expansión del mercado cultural que, progresivamente, iba dando lugar a una forma especial de cultura, la llamada cultura de masas.
2. - la aplicación de los principios de organización del trabajo a la producción cultural. (<http://www.eumed.net/tesis/2006/flsp/3g.htm>)

1.4 Innovación Tecnológica

El concepto de Innovación Tecnológica hace referencia al proceso sociocultural autónomo mediante el cual se usa tecnología mejorada a través de los años, es por ello que al vivir en un mundo donde los límites se difuminan y la competitividad se vuelve parte del día a día a nivel internacional, innovar es una de las grandes herramientas usadas.

Actualmente ser innovador es prácticamente garantía de progreso, pues el aprendizaje y la transmisión de procesos, así como el desarrollo y cambio tecnológico proveen un crecimiento sostenido.

Diversos autores han hecho aportaciones sobre el proceso de innovación, así como de la independencia, autodirección y control de los mismos como características intrínsecas de ello, haciendo hincapié en la empresas poderosas que han logrado generar conocimientos y llevarlos al mercado, pues de ese modo dichas empresas fortalecen su capacidad de innovación colocándolos a la vez en empresas competitivas.

Como ejemplo, en los Estados Unidos de Norteamérica entran en promedio unos 1.000 productos nuevos cada vez, muchos de los cuales sustituyen productos aún antes de que se hayan difundido (Toffler, 199).

La Innovación Tecnológica tiene la característica de ser un sistema donde la interacción entre diferentes funciones y agentes, así como la experiencia y el conocimiento se refuerzan y sirven de motor mutuamente.

La globalización afecta todas las actividades económicas por lo que el sector de las Industrias Culturales no es la excepción, esto se ve reflejado en la comercialización de las mercancías que las transnacionales ofertan, pues la dinámica empresarial creada a ultimas fechas convierte a la industria en el origen y a la vez destino de los beneficios.

Michael Porter, en el libro: *La ventaja competitiva de las naciones* (1991) plantea que *la constante mejora impulsada por la búsqueda de innovación es uno de los factores que afectan la competitividad de una nación en el mercado global.*

Es por ello que comparte que para que un país de los entonces denominados en vías de desarrollo pueda formar parte del panorama mundial en el marco económico, es necesario poner especial atención en las economías internas por medio de la innovación y el desarrollo, para de este modo poder ingresar en el proceso de globalización.

El economista Schumpeter menciona que las innovaciones pueden ser vistas como nuevas combinaciones de los recursos productivos.

En el caso particular de las Industrias Culturales y los medios de comunicación masiva, lo mencionado anteriormente sigue la siguiente hipótesis: *diferentes estrategias competitivas implican diferentes estrategias tecnológicas, los cuales junto a la determinación de las fortalezas y debilidades de las empresas permiten una definición de las necesidades de largo plazo de las mismas* (Viana, 41).

La propuesta de Viana permite mencionar los siguientes hechos:

- El carácter cada vez más interdisciplinario de los avances tecnológicos.
- El costo creciente de las actividades en investigación y desarrollo (I&D).
- La rapidez del cambio tecnológico.
- La mayor facilidad de acceso a la tecnología.

- La globalidad no sólo de los mercados sino de la tecnología, provocando la creciente internacionalización de las actividades de I&D.
- La convergencia de servicios que destaca la orientación de los operadores al usuario final.

Dicho de otro modo, la fusión entre áreas tecnológicas así como el análisis de la innovación en las diferentes Industrias genera el constante cambio tecnológico, aunque cabe mencionar que este por el simple hecho de existir no es importante, sino fundamental para la estructura de los sectores industriales.

En el caso del Cine, por ejemplo, existen bienes sustitutos como la televisión, los videos, etcétera, cuya estrecha relación con la tecnología y por tanto existe la capacidad de lograr reducir costos y diferenciar el producto de otros a través de las actividades de valor que se incluyan en el proceso de creación del producto. En este punto se pueden tomar en cuenta, por ejemplo, paquetes de servicios a la medida del cliente.

No se debe olvidar la importancia de la Innovación Tecnológica en el aspecto cultural, sobre todo en el sentido de que las innovaciones han logrado acercar a las personas y han permitido que el conglomerado disfrute y aprenda a través de ellas.

CAPITULO II: MARCO REFERENCIAL

2.1 Génesis y desarrollo del Cine

Toda concepción artística comienza con la implementación de por lo menos el mas rudimentario avance tecnológico ya sea extracto de cochinilla para crear pinturas rupestres pasando por martillo y cincel, óleo y pincel, drama y comedia, guitarra y pentagrama, pluma y papel, poesía y lenguaje y mucha creatividad así como necesidad de expresión.

El hoy llamado séptimo arte no es la excepción, de hecho es el arte que invariablemente nació y hace uso de la tecnología para ser concebido y apreciado.

Todo es resultado de constantes experimentos e inventos que aprovecharon un efecto físico del ser humano que se presenta en la retina del ojo científicamente llamado “Persistencia retiniana”, la cual tiene un efecto de permanencia de las imágenes fijas en la corteza de la retina por lo que al exponer a una serie de imágenes fijas en dicha corteza se crea el efecto de movimiento.

Para poder comprender esto de manera mas sencilla al ver una imagen fija y cerrar los ojos, podemos descubrir fragmentos de la imagen, quizás en tonos rojizos por el color de la sangre de los parpados, pero la imagen se ve por unos cuantos segundos.

En cuanto al movimiento éste efecto también da posibilidad a observar círculos luminosos continuos al girar rápidamente una luz, lo que da la impresión de estar viendo un anillo luminoso.

Tomás Alba Edison fue quien utilizó las fotografías y las dotó de movimiento dando comienzo a un invento revolucionario llamado Kinetoscopio mismo que no fue explotado por Edison, sino por los hermanos Lumiere, Auguste y Louis quienes comenzaron a experimentar con el incipiente cinematógrafo hasta perfeccionarlo. Fueron ellos los que crearon las primeras piezas cinematográficas que, en el sentido estricto de géneros, fueron documentales ya que capturaron diversas situaciones cotidianas del siglo XIX en blanco y negro y sin sonido como el rostro de un bebé, la salida de los trabajadores de la empresa de los hermanos Lumiere y el muy famoso tren llegando a la estación.

Es entonces, cuando en el Gran Café en París, Francia inicia una nueva industria, cuya fecha oficial es 28 de Diciembre de 1895, con fragmentos de pocos minutos y pocos metros de celuloide que impactaron al público de manera tal, que los presentes se aventaban a los lados de los asientos para evitar ser atropellados por el tren. La aceptación por parte del publico fue inmensa y muchos los que presenciaron el 'milagro científico, sin embargo, los hermanos Lumiere consideraron a su "Cinematógrafo Lumiere" como un hallazgo científico que no duraría mucho tiempo y sin posibilidades de explotación comercial.

El Lenguaje Cinematográfico se implementó por primera vez con un mago que se interesó en la potencialidad del cinematógrafo llamado Georges Méliés, el tuvo la genialidad de contar una historia pero con perspectiva teatral, en la que toda la acción ocurría frente a la cámara fija con el plano abierto, capaz de ver todo lo que sucedía en el escenario, pero fue Méliés quien hizo uso de efectos especiales los que cautivaron aun mas al público que comenzaba a ser consumidor de arte cinematográfico, sus trucajes marcaron el inicio del género de ficción e incluso el de ciencia ficción con Viaje a la Luna.

En este punto, a principios del siglo XX, el cinematógrafo pasaba de ser un invento para entretener y asombrar a ser una maquina para hacer dinero.

Es en éste contexto que aparece la primer película del oeste de Edwin Porter en 1905 llamada Robo y Asalto de un Tren con escasos 8 minutos de duración.

Al ver la reacción del público, Edison y sus abogados comenzaron con la “guerra de las patentes” donde buscaban monopolizar el medio cinematográfico reclamando su derecho de invención, es por eso que los realizadores y estudios cinematográficos salen de Nueva York y se instalan en un pequeño pueblo de California llamado Hollywood, un lugar excelente puesto que había sol durante gran parte del año y estaba cerca de la frontera con México en caso infortunado de tener que huir de la ley, fundando así, la meca del Cine norteamericano.

Pero el desarrollador de un Lenguaje Cinematográfico nutrido fue David W. Griffith quien comenzó a utilizar la gramática y la sintaxis que hoy es inherente de la cinematografía. Esta gramática es expresada con la variación de planos, encuadres y movimientos de cámara quienes nos narran y nos guían a través de la historia la cual debe tener coherencia en la sintaxis por medio del montaje.

En 1915, es decir 20 años después de la primera proyección pública del cinematógrafo, Griffith creó la primera película con Lenguaje Cinematográfico la cual llamó El Nacimiento de una Nación con una duración de 90 minutos y su argumento trata sobre la guerra de Recesión norteamericana visto desde una familia del sur y el surgimiento del movimiento racista Ku-kux-klan. Teniendo como resultado la primera película que utilizó distintos planos y encuadres y que tiene una historia contada coherentemente siendo un parteaguas en la industria.

Hasta este momento el Cine no era considerado aún un arte puesto que mas que eso era un entretenimiento vulgar y de las clases proletarias que acudían en masas para tener un poco de esparcimiento ya que no se comparaba con acudir a la opera, a una puesta en escena, a leer un buen libro o incluso a viajar.

Los espectadores y los realizadores comenzaron a entender el nuevo Lenguaje Cinematográfico y la relación que guardan las imágenes comprendiendo que debe existir una relación de continuidad para que la historia cuente con coherencia dando paso a la base del montaje cinematográfico.

En estas primeras décadas surgen nuevos directores. Debido a la potencia que era Rusia en esa época, y a gracias a que dicho país se dio cuenta de que el Cine podía ser un medio de propaganda muy bueno y le encargó a Sergei Eisenstein crear una película que elevara los valores del ejercito Ruso. Él hizo esa película pero también mostró las carencias que éstos vivían en altamar.

Eisenstein formuló teorías sobre el montaje proponiendo y sentando las bases que aún siguen siendo críticas para la postproducción de una película.

Los directores, en su mayoría Europeos, comienzan a darse cuenta de que el Cine es un medio de comunicación de masas y que mas allá de entretener al público puede ser el medio de expresión a través del cual es posible plasmar sus anhelos, fantasías, angustias e incluso críticas.

En Alemania surge el estilo “expresionista” derivado del contexto que vivían, proyectando en sus películas escenarios ultramodernos e irreales, así como la utilización del estilo “gótico” basado en el claroscuro, reflejando la situación anímica de los alemanes. También aparece el estilo “surrealista” cuyos mejores exponentes son Luis Buñuel y Salvador Dalí con *El Perro Andaluz*.

Posteriormente con la evolución del Cine mudo, se percataron, principalmente en Estados Unidos, de su gran potencial comercial y económico dejando a un lado la estética y el arte por lo que comenzaron a tratar de acaparar el mercado de producción de obras cinematográficas dividiéndose en la *20th Century Fox* la *Metro Goldwyn Meyer* estudios encargados de hacer la mayor parte de las producciones y quienes comenzaron a implementar el sistema de Estrellas, incluyendo a Directores, Cinefotógrafos y Actores a quienes explotaban como imagen para asegurar el éxito de una película. Incluso se llegó a traficar con las estrellas que ellos mismos habían creado intercambiando un buen actor por un buen director, sin que estos pudieran decir nada pues estaban asalariados y bajo contrato.

Con la innovación de la *Metro Goldwyn Meyer* se incluyen en sus películas la banda sonora, dando por primera vez diálogos a los personajes, por lo que la industria cinematográfica tuvo una revolución impresionante obligando al resto de los estudios cinematográficos a cambiarse a esta nueva tecnología.

Tanto fue el impacto, que muchas de las estrellas del Cine mudo fueron incapaces de dar ese salto entre el Cine mudo y el nuevo Cine sonoro, pues éste último requería de habilidades histriónicas más desarrolladas y una dicción perfecta para tener un buen registro de los parlamentos.

En la industria cinematográfica se reconoce como la primera película sonora a *The Jazz Singer* dirigida por Alan Crosland que fue una producción de Estados Unidos en 1927 en donde se inmortalizó la voz de Al Jolson.

La innovación del Cine sonoro se enfrentó con la devaluación de 1929 en Estados Unidos dando posibilidad a los realizadores de ofrecer películas fantásticas y musicales para entretener al público deprimido y ayudarlo a olvidar por unos momentos la situación de quiebra que tantos estaban viviendo.

En la década de los 30, mientras Estados Unidos se dedicaba al Cine de entretenimiento, en Europa se enfocaban mas a problemas sociales y a la sensibilización del público a estos en donde aparece el estilo llamado “realismo poético”.

El Cine a color aparece con el *Technicolor* utilizando un sistema de tres colores en una técnica destinada al uso comercial ya que antes se habían hecho experimentos.

La primera película a color fue La Feria de Navidad en 1935 dirigida por Rouben Memoulian. A partir de aquí el color en las películas se popularizó de forma tal que el blanco y negro poco a poco dejó de ser el medio de producción quedando relegado a producciones de bajo presupuesto, sin embargo, en los años 60's se utilizó para crear efectos de atmósfera en celebres películas como PSICOSIS de Alfred Hitchcock “El maestro del suspenso”.

Aunado a ello el blanco y negro se ha retomado para ofrecer un clima mas artístico a la película, tal es el caso de Zeilig de Woody Allen en 1983 y El Hombre Elefante de David Lynch.

Después de la Segunda Guerra Mundial con el surgimiento de la televisión, la industria cinematográfica por primera vez en su historia sufría un descalabro, perdiendo millones de espectadores quienes fascinados con la nueva tecnología de la realidad en casa optaron por dejar de asistir al Cine.

Cabe mencionar que la televisión a diferencia de lo que popularmente se cree que el Cine se ha adaptado a la televisión por el hecho de que las películas se pueden transmitir a través de ella, la realidad es que la televisión es la que se ha adaptado al Cine.

El primer televisor fue en blanco y negro y hasta hace poco el tamaño de la pantalla era en relación de 4 a 3, es decir, con pantalla cuadrada debido a que los primeros filmes tenían ese aspecto. Después con la aparición de la televisión, el Cine tuvo que remontarse y propuso una pantalla considerablemente mas grande obtenidos de un celuloide de 16mm a diferencia del inicial que era de 8mm. Posteriormente la industria apostó por mayor tamaño ofreciendo la pantalla panorámica sustentada en el material sensible de 35mm iniciada por la 20th Century Fox, y dando paso a una serie de proyectores y cámaras que solo pasaron y se fueron dejando en el mercado a la muy conocida y aun utilizada Panavision quien revoluciono el Cine al utilizar una sola cámara y un solo proyector de 35mm utilizando una relación de tamaño de 16:9, dicho tamaño ha sido adaptado recientemente a las televisiones de pantalla ancha que han dejado de ser cuadradas y se han ensanchado imitando la evolución de aspecto del Cine. Superproducciones de esa época llenarían las salas de Cine tales como Ben Hur de William Wyler en 1959 y Doctor Zhivago de David Lean en 1965.

La industria cinematográfica Hollywoodense actual es radicalmente diferente, los productores proveen de presupuestos multimillonarios para superproducciones, los actores exigen honorarios millonarios, los directores apuestan por lo comercial, el Cine se distribuye en las salas, en la televisión, en video e incluso por Internet.

La industria cinematográfica también ha dado un salto digital, utilizando las nuevas tecnologías que aún buscan un espacio y consolidarse como estándares de producción.

Las nuevas tecnologías están permitiendo el acercamiento por parte de productores y directores independientes quienes consiguen sus capitales de la inversión privada, apoyos, fomentos e incluso en algunas ocasiones del capital propio, buscando colocar sus producciones en el mercado de valores cuya principal catapulta es el festival de Sundance en Utha.

2.2 El Surgimiento del Cine Independiente.

El Cine independiente es una producción cinematográfica que ha sido construida en su totalidad con presupuesto y elementos que no pertenecen a ningún estudio cinematográfico de la llamada industria.

Las producciones independientes generalmente son de presupuestos reducidos respaldados por casas productoras pequeñas o emergentes.

El Cine independiente surge debido a la presión que comenzó a ejercer en 1920 la organización creada y dirigida por Tomas Alva Edison, la *Motion Pictures Patents Company* (MMPC), la cual trataba de monopolizar las producciones cinematográficas cobrando licencias anuales de hasta 5000 dólares y un impuesto de .50 centavos de dólar por cada centímetro de celuloide impreso.

La MMPC (*Motion Pictures Patents Company*) constituyó una serie de candados e imposiciones para evitar que los productores evadieran los impuestos y quien no cumpliera con estos sería perseguido por los abogados de la MMPC (*Motion Pictures Patents Company*) es decir los de Alva Edison.

La rebelión de los productores y realizadores que no estaban de acuerdo con éstas imposiciones se desligaron de la MMPC (*Motion Pictures Patents Company*) y comenzaron a crear sus propias organizaciones dando inicio a la *Independent Motion Picture Distributing and Sales* y a la *Greater New York Film Company*.

Los grandes esfuerzos de estos productores y realizadores por buscar un futuro en el cual pudieran realizar sus películas sin la presión de una organización que lo único que buscaba era reeditar a Edison su invención dieron pie a los cineastas independientes que el mismo Edison llamaba “ilegales”.

2.3 La aparición del Cine llamado “Clase B”.

Durante el “crack” de 1929 en Estados Unidos las exhibidoras sufrieron una fuerte baja en las entradas del Cine, esto preocupó a toda la industria cinematográfica y llegaron al acuerdo de ofrecer al público más por el mismo precio de la siguiente manera: ofreciendo un programa de funciones dobles, primero la función de “clase B” y después la presentación estelar de la película “clase A” producida con presupuestos millonarios y con *Crew* de renombre.

De éste modo se inserta el Cine llamado “clase B” por los exhibidores. Donde se abrieron camino realizadores hasta llegar a los espectadores presentando películas de muy bajo presupuesto y por consiguiente con producciones escuetas en las que se ausentaron las presencias de actores y directores de renombre de aquella época y con una duración por película de entre 80 y 90 minutos de proyección.

Bajo estas circunstancias los realizadores y productores hicieron de su carencia su motivación para crear e innovar desafiando en muchos aspectos la tradicional forma de hacer Cine en la industria haciendo un uso creativo de la estética hasta el desarrollo de historias de carácter moral y de crítica social imposibles de tratar en una producción industrial de “clase A”.

Gracias a ésta implementación del Cine “clase B”, los realizadores aunque bajo cobijo de los grandes estudios pero con presupuestos muy escasos echaron mano de la creatividad y comenzaron a darse cuenta de la libertad que les ofrecía el hacer películas sin estar bajo el yugo de los productores ejecutivos de los estudios cinematográficos.

2.4 El Cine Independiente.

El surgimiento del Cine independiente representa una liberación de los realizadores frente a los grandes estudios Cinematográficos. Esta liberación presenta beneficios y complicaciones.

Los beneficios son una mayor libertad de temas y por lo tanto de la expresión de los directores y guionistas, y una posibilidad de experimentar con la narrativa cinematográfica.

En contraparte las limitaciones económicas del Cine independiente orillan a los productores a optar por locaciones y escenarios reales ya que construir un *set* o rentar un estudio es muy caro y dispara mucho los presupuestos de producción. Ésta situación representa retos, porque filmar en exteriores e incluso en interiores que no están diseñados para recibir un equipo tan grande como es el de cámara e iluminación complica mucho una producción. A este tipo de Cine se le tiene catalogado, en algunas ocasiones, como aburrido y lento, incluso se dice que la cámara se mueve demasiado esto se debe en muchos casos a la búsqueda de retratar la realidad social, de presentar la tensión humana no con efectos especiales sino un dialogo denso o con la carencia de diálogos.

Las historias de contenido y crítica social, los bajos presupuestos y la técnica y estética diferente de las superproducciones son los elementos que enmarcan al Cine independiente.

Orson Welles fue uno de los primeros cineastas en abrirse camino a través del Cine independiente, Jonathan Rosenbaum dijo en una entrevista: “Orson Welles fue un cineasta independiente que financió sus películas como pudo y cuando pudo” Nunca dejó que le fueran arrebatadas sus ideas y como llevarlas a cabo.

John Cassavetes es quien se impuso primero como realizador independiente dejando sentadas las bases y el camino recorrido. Él financió todas sus películas evadiendo así las restricciones que los estudios de la industria cinematográfica estadounidense pudieran presentarle, defendiendo así su visión personal de la obra.

Cassavetes sirvió de inspiración para directores renombrados como: Scorsese, Woody Allen, Van Sant, Altman y Jean-Luc Godard quien le dedicó dos películas a Cassevetes.

Por su parte las producciones independientes mantienen distancia con las superproducciones de Hollywood y están mas centradas en Europa y Centroamérica así como en países donde no se encuentra una industria cinematográfica establecida.

Por lo tanto el Cine independiente, sus ideales, sus procedimientos y todo lo involucrado en dichas producciones han realizado un esfuerzo continuo por desligarse de las producciones de la industria cinematográfica.

La revista *Online Empire* presenta en una sección las mejores 50 películas independientes de todos los tiempos. Teiendo por ejemplo a El Mariachi de Robert Rodriguez en el lugar número 50 y a Perros de Reserva de Quentin Tarantino en el sitio número 1.
(<http://www.empireonline.com/features/50greatestindependent/50-41.asp>)

2.4.1 Características del Cine Independiente.

Como ya habíamos mencionado la temática del Cine independiente esta mas cercana a la realidad social, a lo conflictos humanos y sociales. Se aleja en mucho a las grandes superproducciones con efectos especiales y temas de ciencia ficción. “Fata y Cata” de la pagina de Internet en su blog de cinemaindependiente.blogspot.com nos presentan características del Cine independiente:

- 1.-No existe una distinción clara entre los personajes protagonistas y los secundarios.
- 2.-El presupuesto del Cine independiente no suele pasar los 10 millones de dólares.
- 3.-Suelen ser películas con un marcado carácter progresista y liberal, con criticas al sistema.
- 4.- La narrativa cinematográfica sale de lo convencional, incluso entrando en ocasiones al terreno de lo experimental.
- 5.- La banda sonora regularmente es manufacturada por músicos independientes.

2.5 Industria Cinematográfica.

“El Cine es, ante todo una industria”
René Clair
Cineasta y escritor francés.

La industria cinematográfica se ha convertido en una de las mas importantes en bienes de consumo que por su naturaleza genera un gran número de beneficios económicos en diversas actividades que complementan a la industria cinematográfica que van desde diseño gráfico, publicidad, industria textil, de construcción, alimentos, material, equipo, vehículos, gasolina, contadores, administradores, equipo humano (para los aspectos técnicos y creativos).

La película ya sea que esté soportada en material de 35mm, en DVD, en VHS o incluso en formato digital es el producto, y está hecho para distribuirse como un producto de consumo masivo.

José María Caparrós comenta sobre la fábrica de sueños:

“Para la realización de la “fábrica de sueños” se precisa organización, capital, equipo, saber financiar y lanzar un producto, conocimiento del negocio, la razón es evidente: La “fabrica” cinematográfica tiene por objeto un producto caro, enormemente costoso y de difícil rentabilidad.” (Caparrós, 23)

La industria cinematográfica en el ámbito económico nos presenta dos elementos clave para su existencia y evolución:

- a) La demanda de productos fílmicos es una demanda dirigida, es decir inducida a través de la publicidad y sus mecanismos.
- b) Es una industria ligada a los desarrollos tecnológicos, los cuales proporcionan nuevas habilidades a la producción cinematográfica.

La industria cinematográfica dio inicio con la escasa demanda de películas en un mercado incrédulo de las capacidades del Cine. La distribución de las películas se daba directamente desde los productores quienes entregaban el producto a distribuidores ambulantes. Posteriormente aparecieron establecimientos para la exhibición de las películas lo que permitió la presentación de filmes con mayor duración y que aumentara la demanda.

A partir de ésta situación se comienza a consolidar la industria cinematográfica dividiéndose en tres grandes rubros: la producción, la distribución y la exhibición.

Por su parte André Malraux propone que “El Cine es un arte, pero también una industria” mas es muy complicado separar y definir donde comienza el arte y donde termina la industria.

Eduardo Vega Alfaro presenta la frase del sociólogo canadiense Ian C. Jarive que dice que: “Un filme es un producto que ha de fabricarse, consumirse, experienciarse y ser valorado. Principalmente nos interesamos por aquellos filmes producidos por una industria.” (Vega, 226)

La industria cinematográfica por si misma se divide en cinco sectores:

- Desarrollo: lo escrito, los paquetes y el financiamiento de la película, las ideas y los *scripts*.
- Producción: El proceso de poner manos a la obra, filmar las escenas de la película.
- Post Producción: donde todas las escenas son ensambladas, manipuladas y mezcladas para hacer el producto final.
- Distribución: El proceso de vender el producto a las audiencias, a través de los cines, distribuidores y firmas de renta.
- Exhibición: Las pantallas de los cines donde se exhibe la película al público en general.

2.5.1 Productoras

La producción se realiza por casas productoras o estudios cinematográficos, normalmente éstos dos funcionan con un departamento de administración, diversos departamentos para el desarrollo de la empresa y empleados contratados que por lo general son la mayoría del *Crew* y *Cast*.

Su apoyo financiero proviene principalmente de créditos bancarios y sociedades de inversión, incluso en ocasiones con el apoyo de los Estados. En general la estructura es muy similar a la de cualquier negocio o empresa.

Principales Compañías fílmicas:

- *Pixar Animation Studios* es una compañía de animación por ordenador especializada en 3D, ubicada Estados Unidos. Ganadora de 7 premios Óscar de la Academia por sus cortometrajes, largometrajes y logros técnicos. Crearon la primera película comercial totalmente realizada por ordenador en 3D, *Toy Story* en 1995. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Pixar>)
- *Warner Brothers* es uno de los más grandes productores de Cine y televisión del mundo. Es actualmente una filial del conglomerado *Time Warner* con sede en Estados Unidos. *Warner Bros* incluye varias compañías subsidiarias, entre ellas *Warner Bros. Studios*, *Warner Bros. Pictures*, *WB Television*, *Warner Home Video*, *Castle Rock Entertainment*, *Turner Entertainment*, *Dark Castle Entertainment*, *DC Comics*, y los remanentes de *Hanna-Barbera Cartoons, Inc.* ([http://es.wikipedia.org/wiki/Warner Bros.](http://es.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros.))
- *Twentieth Century Fox* es el nombre abreviado de la Corporación Fílmica *Twentieth Century Fox*, uno de los principales estudios de Cine, situado en el área de *Century City* en Los Ángeles, California, justo al oeste de Beverly Hills. Este estudio es una subsidiaria de *News Corporation*, el conglomerado mediático controlado por Rupert Murdoch. ([http://es.wikipedia.org/wiki/20th Century Fox](http://es.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Fox))
- *Paramount Pictures* es una compañía estadounidense productora y distribuidora de Cine, con sede en Hollywood (California). Se ha convertido en el estudio más longevo con 134 años. Está controlada por Viacom. ([http://es.wikipedia.org/wiki/Paramount Pictures](http://es.wikipedia.org/wiki/Paramount_Pictures))

- *New Line Cinema* fundada en 1967, es uno de los estudios de filmación más destacados en Estados Unidos. A pesar de que desde un principio empezó como una compañía de filmación independiente, actualmente es subsidiario de la empresa *Time Warner*.
(http://es.wikipedia.org/wiki/New_Line_Cinema)
- *Universal Studios* son una compañía dedicada a la producción y la distribución de la películas de Cine, controlada por la *NBC Universal* Los estudios y las oficinas corporativas están en el número 100 de la *Universal City Plaza Drive* en distrito de *Universal City*, en Los Ángeles, EE. UU
(http://es.wikipedia.org/wiki/Universal_Studios)
- *Bad Robot Productions* también conocida como *Bad Robot*, es una productora independiente de Cine propiedad de J.J. Abrams. Ha realizado la producción de las películas *Joy Ride* (2001), *Cloverfield* (2008) y *Star Trek XI*. También está detrás de la producción de las series de televisión *Alias*, *Lost*, *Six Degrees*, *What About Brian* y *Fringe*.
(http://es.wikipedia.org/wiki/Bad_Robot_Productions)
- *Dreamworks SKG* es un estudio cinematográfico que produce y distribuye películas, así como videojuegos y programas de televisión. Fundada el 12 de octubre de 1994, poco tiempo después de que Jeffrey Katzenberg renunciara en *The Walt Disney Company*. Con el dinero obtenido tras una demanda hecha contra *Disney*, Katzenberg se unió a Steven Spielberg y David Geffen para constituir a *DreamWorks*.
(<http://es.wikipedia.org/wiki/Dreamworks>)

2.5.2 Distribuidores

La distribución esta conformada por empresas intermedias de compra y venta de productos, muchas de estas dependen directamente de las productoras, muchas otras son independientes para cubrir el servicio local de cada país.

Todas las distribuidoras compran a las productoras los derechos de distribución de las películas mediante contrato, el cual puede ser por meses o años, cuando el contrato termina el material debe ser devuelto o destruido frente a notario para certificar el hecho. Así cuando la distribuidora quiere negociar con material antiguo se debe generar un contrato nuevo para su redistribución.

Principales distribuidoras cinematográficas.

- Alameda Films: <http://www.alamedafilms.com/>
- Lions Gate: <http://lionsgate.com/?section=film>
- BuenaVista Latino: <http://www.buenavistalatino.com>
- Columbia Pictures de México:
<http://www.sonypictures.com.mx/Sony/Cinema/Home.SonyPictures>
- Disney Latino: <http://www.disneylatino.com/index-flash.html>
- Laguna Films: <http://www.lagunafilms.com/>
- Quality Films: <http://www.qualityfilms.com/>
- United International Pictures de México: <http://www.uip.com/>
- 20th Century Fox Latina: <http://www.foxlatina.com/>
- Buena Vista International: <http://www.bvimovies.com/>
- CastleRock Entertainment: <http://www.lonestar-movie.com/>

- Fox Movies EUA: <http://www.foxsearchlight.com/index.php>
- MGM United Artists: <http://www.mgm.com/>
- Miramax: <http://miramax.com/index.html>
- New Line Cinema: <http://www.newline.com/>
- Orion Pictures: <http://www.orionpictures.com/>
- Paramount Pictures: <http://www.paramount.com/>
- Sony Pictures Entertainment: <http://www.sonypictures.com/>
- Warner Brothers Movies: <http://www.warnerbros.com/>

2.5.3 Exhibidores

Los exhibidores son las empresas de salas cinematográficas, comúnmente llamados en México “cines”. Generalmente están constituidos en sociedades, y en la mayoría de los países estas funcionan en cadenas de cines.

Por su parte las distribuidoras en ocasiones obligan a los exhibidores a comprar lotes de películas que incluyen títulos poco comerciales o interesantes, y títulos taquilleros, así los distribuidores se aseguran de mover todo el material que tienen a la venta.

Principales exhibidores en México:

- Cinepolis: La capital del Cine: <http://www.cinepolis.com.mx/indexmx.asp>
- Cinemark: <http://www.cinemark.com.mx/index2.php>
- Cinemex: La magia del Cine: <http://www.cinemex.com/>
- MMCinemas: <http://www.mmcinemas.com/index.php>
- Cinemas Henry: La máxima expresión en Cines!:

<http://www.cinemashenry.com.mx/>

- Blockbuster Cinema: <http://www.blockbustercinema.com.mx/>
- Cinemagic: <http://www.cinemagic.com.mx/>
- Cinemas Lumiere: <http://www.cinemaslumiere.com/>

La siguiente tabla muestra la asistencia a los cines a través de el número de boletos vendidos por país en el 2008. México está en la quinta posición con 182 millones de boletos vendidos. La india se encuentra en la primera posición con 3,387 millones de boletos, mientras que Estados Unidos de América está en la segunda posición con 1,248 millones de asistentes a las sales de Cine.

Asistencia al Cine por País, 2008

| País | Número de boletos (millones) |
|---------------|-------------------------------------|
| India | 3,387 |
| EEUU | 1,248 |
| China | 210 |
| Francia | 189 |
| México | 182 |
| Japón | 166 |
| Corea del sur | 165 |
| Reino Unido | 164 |
| Alemania | 127 |
| Rusia | 108 |

Fuente: Screendigest, 2008.

(<http://www.canacine.org.mx/DatosBasicos1.html>)

La siguiente tabla muestra la asistencia a los cines dentro de la República Mexicana durante el 2008, expresado a través de la venta de boletos para el acceso a las salas de Cine.

| La Asistencia al Cine en México Llegó a 182 Millones en 2008 | |
|--|---------------------------------------|
| Año | Numero de boletos vendidos (millones) |
| 2004 | 165.7 |
| 2005 | 165.9 |
| 2006 | 168.4 |
| 2007 | 177.8 |
| 2008 | 182.4 |

Fuente: ACNielsen, 2008.

(<http://www.canacine.org.mx/DatosBasicos2.html>)

La siguiente tabla muestra la cantidad de salas que operaron dentro de la República Mexicana en el 2008.

Durante el 2008 Operaron 4,503 Salas en el País, casi 300 más que en 2007

| Año | Salas en operación |
|------------|---------------------------|
| 2004 | 3,481 |
| 2005 | 3,550 |
| 2006 | 3,958 |
| 2007 | 4,215 |
| 2008 | 4,503 |

Fuente: ACNielsen, 2008.

(<http://www.canacine.org.mx/DatosBasicos2.html>)

Pierre Sorlin en Sociología del Cine. La apertura para la historia del mañana menciona: “Para pintar, escribir, componer una partitura, no es necesario disponer de un capital; las cuestiones financieras se plantean después de terminado el trabajo, cuando se piensa en el público. Pero no existe Cine sin dinero; la más modesta realización, supone un gasto mínimo, imposible de reducir, para alquilar los aparatos, comprar la película y disponer del laboratorio.” (Sorlin, 175)

Sorlin menciona también el proceso por el que cualquier producto cinematográfico tiene que pasar después de haber sido realizado y terminado el guión que es la búsqueda del presupuesto ya sea con socios o aplicando alguna estrategia comercial. También menciona lo que podría ser la base del Cine hollywoodense que un presupuesto elevado es una característica del Cine comercial. “...es el aspecto que mas inmediatamente lo distingue del Cine no comercial (Filmes científicos, películas de aficionados, etc.) y de la televisión.” (Sorlin, 177)

En conclusión tenemos que la industria cinematográfica es similar a la de otros medios, como menciona Eduardo de la Vega, pero que posee características muy peculiares. “...deben considerarse: las políticas de producción, las políticas de los distribuidores, las políticas de los exhibidores, los gustos del público o las relaciones del espectador frente al filme (reconocimiento, identificación, proyección.)” (de la Vega, 228)

2.6 Producción Cinematográfica

2.6.1 Pre, pro y post

Debemos mencionar las diferentes etapas en las que se divide la producción cinematográfica. Primero se desarrolla la preproducción. Es donde el equipo clave realiza toda la planeación para que todo este en orden y nada falte, se revisa y desglosa el guión, después en la producción es donde se filma todo el material e interviene la mayor parte del *crew*, posteriormente la postproducción que es donde se arma y se junta todo el material, donde se le agregan detalles. Una vez que se ha completado el proceso, el producto cinematográfico esta finalizado y listo para su distribución exhibición.

2.6.2 La producción

La producción cinematográfica es una obra colectiva que esta comprendida por un conjunto de especialistas, creativos y técnicos con habilidades especiales que con su participación intervienen en la realización de una película.

La mayoría de estos roles se encuentran en el área de producción y están divididos por departamentos organizados jerárquicamente. Cada departamento tiene habilidades específicas y por lo tanto tareas definidas para alcanzar objetivos particulares dentro del proceso de producción.

El Cine como industria es una maquinaria que debe de estar muy bien coordinada para poder lograr en tiempo y forma el objetivo de realizar con éxito la película, de lo contrario podría costar millones de dólares el incumplimiento del plan de rodaje de un día.

A continuación se describen los puestos clave en una producción cinematográfica:

2.6.2.1 El Productor

Principalmente es la persona responsable de todos los aspectos dentro de la producción de una película. Generalmente es la primer persona involucrada en las principales fases del proyecto, desde la pre-producción, producción, post-producción, marketing y distribución.

Se encarga de convertir una idea, una historia en un producto cinematográfico redituable, y persuade a otros para compartir su visión comercial y creativa del proyecto. Busca la financiación, consigue el *crew* capaz de realizar la película que se ajusten a las necesidades técnicas, artísticas y económicas. Finalmente es quien consigue los acuerdos para asegurar la publicidad, distribución exhibición del producto cinematográfico.

2.6.2.2 El Guionista

El guionista es la persona que puede crear un guión desde dos situaciones diferentes, una por deseo propio de contar una historia o por encargo. Y puede ser una idea original o la adaptación de casi cualquier genero literario.

Es el responsable de investigar y desarrollar la historia, escribir el guión conforme a los estándares de la industria.

Al escribir la historia sientan las bases sobre la dirección creativa y el impacto emocional que la historia tiene a través de sus personajes, sus acciones, sus diálogos y las locaciones.

2.6.2.3 El Director

El director de basa en el guión para convertirlo en imágenes y movimientos, todo aquel que interviene en la producción está a su disposición, siempre basándose en un sistema jerárquico. Está al mando tanto del *Crew* como del *Cast*.

Su trabajo inicia desde la preproducción cuando revisa el guión junto con el productor, establecen el presupuesto, desarrollan el plan de rodaje, visitan locaciones, realizan el casting, preveen todos los aspectos de la producción para evitar salirse del presupuesto.

En las películas de presupuestos elevados el director es contratado por el productor, quien tiene el poder de decisión sobre el director en cuanto a tiempos y costos. En una película independiente es el director quien tiene el mando total.

El director debe de imprimir su estilo personal a la película, el éxito o fracaso dependen mucho del trabajo del director.

2.6.2.4 El Director de Fotografía (DoP)

“The Director of Photography is the custodian of the heart of film making... as the writers are of its soul his tool is a box with a glass window, lifeless until he breathes into it his creative spirit and injects into its steel veins, the plasma of his imagination the product of his camera, and therefore of his magic, means many things to many persons - fulfillment of an ambition realization of dreams”

Cecil B. De Mille

El Director de Fotografía es el encargado de que todos los elementos visuales de cada escena tengan coherencia, continuidad, y una estética de acuerdo al guión y a la visión del director. Crea una identidad visual única para cada película definiéndole un *look*.

Es el encargado de la elección del equipo técnico como la cámara, el material sensible, el laboratorio y sus procesos de revelado, el equipo de iluminación y el equipo especial como grúas, *steady cam*, etc.

Trabaja estrechamente con el director, y en conjunto deciden los movimientos de cámara basados en el Lenguaje Cinematográfico para crear los efectos que cada escena y cada toma requieren.

Tiene a su mando todo el departamento de cámara e iluminación, planea todo el esquema de iluminación para crear una atmósfera que apoye la visión del director, en ocasiones opera la cámara, pero regularmente esta situado junto al director observando el desarrollo de las escenas en el *video assist*.

La labor del director de fotografía inicia en la preproducción, estudiando el guión, decidiendo el material a utilizar, visitando las locaciones, haciendo esquemas de iluminación, estableciendo junto con dirección de arte la paleta de colores a utilizar, contratando a su personal clave y planeando con el director.

Durante el rodaje es el responsable de toda la iluminación, encuadres y movimientos de cámara. En la postproducción toma las decisiones sobre los procesos de revelado, posteriormente en la corrección de color.

2.6.2.5 Dirección de Arte

El director de arte es el jefe del departamento mas grande dentro de una producción cinematográfica. Es el encargado de darle a la película una única identidad visual, también es el responsable de desarrollar el presupuesto y calendario de todo el departamento de arte.

Deben encontrar soluciones practicas y creativas a problemas mientras que al mismo tiempo tienen que mantener el presupuesto lo mas bajo posible.

Tiene bajo su mando a todo el departamento de maquillaje, vestuario, escenografía, construcción, etc.

2.6.2.6 El Editor

Es un puesto altamente creativo en grandes producciones están al mando de varios asistentes de edición, y depende de ellos la forma en que la historia se desarrolla, aplican técnicas de montaje para reforzar la historia.

La edición de una película se compone de cientos de tomas que son fragmentos de una escena, de una idea que tiene que ser rearmada por el editor.

Se aseguran de que la historia fluya, que sea entendible, tenga coherencia y continuidad escogiendo cuidadosamente entre las tomas buenas que se realizaron durante el rodaje.

El editor trabaja muy de cerca con el director, quien aprueba o modifica ciertas escenas y su ritmo. Normalmente trabajan bajo presión y dentro de sus islas de edición y regularmente son contratados por el productor basado en su experiencia y reputación.

En la actualidad las películas se editan en video y posteriormente se transfieren a 35mm para su proyección, esto se hace en computadoras con software especial para su edición como lo son el *AVID* y el *Final Cut Pro*. Anteriormente la edición se hacía manual directamente sobre el negativo en un aparato llamado moviola.

En el Anexo A se presenta el *Crew* completo de *Titanic*, largometraje de ficción con presupuesto mayor a \$200 millones de dólares. Escrita, dirigida y producida por James Cameron, (*IMDB*). El propósito de agregar dicha información es para que sirva de referencia y muestre la cantidad de puestos existentes dentro de una producción y la enorme cantidad de personas involucradas.

En el Anexo B se presenta el *Crew* y *Cast* completo de *El Pecado de Aurora*, largometraje de ficción con presupuesto de \$35 mil dólares. Dirigida por Ivan Morales y producida por DMM Films México, en la cual participé como operador de la segunda cámara, y el propósito es comparar las dos producciones en tanto al presupuesto como la cantidad de *Crew* que trabajó en ellas.

2.7 Lenguaje Cinematográfico.

"El film como lenguaje es el film entero"
Christian Metz
Teórico Cinematográfico

El paso de la realidad al Cine se da a través de mediaciones del director, de la labor concreta del realizador, del fotógrafo y de todo el equipo. Convertir la realidad en Cine es, pues una labor artística del autor cinematográfico. Para ello emplea una técnica característica, el Lenguaje Cinematográfico y su particular intuición estética. La idea que quiere imprimir en las imágenes, al trasladar la realidad del mundo exterior "seleccionada" haciendo uso del Lenguaje Cinematográfico.

A continuación se incluyen algunas citas referentes al Lenguaje Cinematográfico que nos ayudan a entender el valor del lenguaje en el Cine.

“El Cine como medio de expresión, precisa de un lenguaje propio para la comunicación” (Caparrós, 36)

Por supuesto todo arte necesita una serie de elementos que lo distinguen y diferencian de los demás tipos de arte y estos elementos son el lenguaje:

“El Cine es también un lenguaje; el lenguaje del siglo XXI. Pues todo arte, es evidente posee su propio lenguaje” (Caparrós, 34)

El lenguaje básico del Cine parte de los mismos elementos intrínsecos de la imagen, con base en el encuadre y en la distinta planificación que indican valores y significados diversos. Así también, el Cine necesita de una estructura narrativa para su funcionamiento como arte.

El Lenguaje Cinematográfico debe ser coherente con el desarrollo de la narración y ayudar al espectador a que descubra lo que el guión no dice por que este lenguaje ya lo sugiere.

“Pero lo que distingue al Cine de todos los demás medios Culturales de expresión es la fuerza excepcional que posee por el hecho de que su lenguaje funciona a partir de la reproducción fotográfica de la realidad.”
(Martín, 22)

A continuación, una serie de citas que nos proporcionan una visión general de los elementos del Lenguaje Cinematográfico, que posteriormente serán descritos. Como Marcel Martín menciona comenzamos con la unidad básica del Lenguaje Cinematográfico.

“La imagen constituye el elemento básico del Lenguaje Cinematográfico”
(Martín, 26)

En el Cine es, el movimiento, el elemento mas fundamental e importante, es de ahí donde proviene el termino anglosajón "*Motion Picture*" referente a las imágenes en movimiento.

"El movimiento es por cierto la característica mas especifica y mas importante de la imagen cinematográfica" (Martín, 27)

Comenzamos con la función creadora del director, quien es el que conceptualiza y transforma las palabras del guión en significados a través de la cámara, mediante sus encuadres, ángulos y movimientos y a través del sonido, agregando o quitándolo.

"El director impone sus distintos puntos de vista al espectador" (Martín, 37)

La magia y fascinación del Cine proviene del fragmento de la realidad que el director decidió seleccionar, y más aún desde que ángulo y en que valor de plano, con esto me refiero a que es mágico y muy significativo ver a pantalla completa el arma homicida, ó el guiño de un ojo, ó la desolación y abandono de una persona sola en medio de una calle y con la cámara alejándose de ella, eso crea un vacío emocional impresionante, lo cual acentúa el estado del personaje.

"No sólo elegimos aspectos esenciales de la realidad, sino que elegimos cómo verlos: desde arriba o desde abajo, en un primer plano o en plano general, con la cámara fija o en movimiento; y cómo oírlos: eliminando o agregando sonidos, introduciendo música o silencios, utilizando diálogos reales o monólogos subjetivos." (Feldman, 16)

Rafael C. Sánchez menciona la importancia de conocer y saber utilizar los elementos del Lenguaje Cinematográfico con un fin y no simplemente por hacer uso de ellos.

"Cuando un experimentado creador usa los movimientos de cámara como estilo básico en todo un film, logra que los espectadores sintonicen con su intención se integran a la acción dramática sin mayor dificultad. El peligro, pues, radicara en su uso injustificado y aislado." (Sánchez, 46)

Marcel Martín hace una reflexión sobre la significación y entendimiento del Lenguaje Cinematográfico a lo cual yo acuñaría el termino *analfabetas cinematográficos*, por tener la incapacidad de descifrar y entender muchos de los significados creados por la construcción de cada una de las tomas de la película, debido a falta de aprendizaje del Lenguaje Cinematográfico.

“El Cine es un lenguaje que hay que descifrar, y muchos espectadores, tragones ópticos y pasivos, nunca llegan a digerir el sentido de las imágenes.” (Martín, 34)

Cerramos con esta cita de José María Caparrós para entrar a describir todos los elementos del “abecedario” y elementos “gramaticales” del Cine. Los cuales en conjunto y bien utilizados le dan coherencia y un sentido narrativo claro.

“Con ello, se forma un abecedario cinematográfico, una autentica sintaxis fílmica” (Caparrós, 37)

2.7.1 Lenguaje Cinematográfico a través de la Cámara.

El merito de haber liberado a la cámara de su estatismo y su estética teatral fue G.A. Smith

La cámara al ser liberada se hace móvil, y es el director quien decide desde que ángulo será captada la acción, pero lo realmente artístico de ésta liberación es que a través del significado del Lenguaje Cinematográfico el realizador presenta la acción, pero la narra a través de la cámara y el sonido.

Como bien dice Marcel Martín:

“Cierta cantidad de factores crean y condicionan la expresividad de la imagen. En un orden lógico que va desde el estatismo hasta el dinamismo son éstos: los encuadres, los distintos tipos de planos, los ángulos de toma y los movimientos de cámara.” (Martín, 41)

2.7.1.1 Los Encuadres

El encuadre es el génesis creador en el Lenguaje Cinematográfico, consta de la composición del contenido dentro del “cuadro”.

“el modo como el realizador desglosa y, llegado el caso organiza, el fragmento de realidad que presenta al objetivo y que se volverá a ver idéntico en la pantalla.” (Martín, 41)

En los inicios del cine, no existía el lenguaje en sí. La cámara permanecía estática frente al escenario, era un espectador más, posteriormente los cineastas fueron advirtiéndolo lo que Marcel Martín describe en 5 puntos:

1. Poder dejar ciertos elementos de la acción fuera del cuadro.
2. Mostrar solo un detalle significativo o simbólico
3. Componer arbitrariamente y de manera poco natural el contenido del cuadro. Manipular los elementos para crear un efecto óptico o psicológico.
4. Modificar el punto de vista normal del espectador. Crear un efecto psicológico con los diferentes ángulos de cámara.
5. Jugar con la tercera dimensión del espacio. La profundidad de campo.

El cuadro puede ser potencialmente estático, pero dentro de él se generará el dinamismo necesario ya sea dramático o de acción, pero incluso si el cuadro está en movimiento no por eso perderá su valor de composición plástica.

2.7.1.2 Los Planos

El valor del plano, o dicho de otra forma el tamaño del plano depende de la distancia entre la cámara y el sujeto y de la distancia focal.

La clasificación y los nombres de los planos tienen como referencia básica el cuerpo humano como se verá a continuación en los ejemplos de planos.

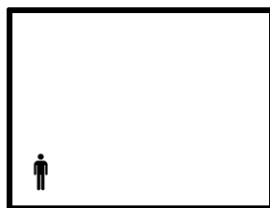
Por convención y tratando de estandarizar la nomenclatura de los planos, en este trabajo de investigación se presentaran en el idioma Inglés con su respectiva abreviatura entre paréntesis.

Cada plano esta representado en el recuadro izquierdo con referencia al cuerpo humano, y en el recuadro derecho con una escena de grandes películas del Cine mundial.

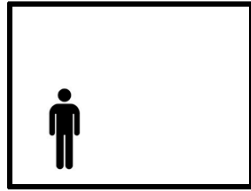
2.7.1.2.1 Planos Abiertos

Los planos abiertos se utilizan para ubicar al espectador, para darle referencia de contexto general donde se llevará a cabo la acción.

Extreme Long Shot (ELS)



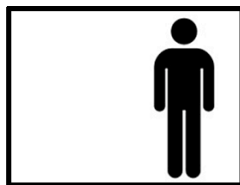
Long Shot (LS)



2.7.1.2.2 Planos Cerrados

Los planos mientras mas cerrados mas dramático es su efecto y por lo tanto es mayor su significado, acercándonos mas al personaje y su estado emocional.

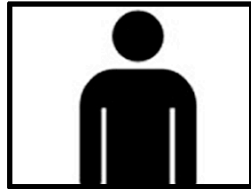
Full Shot (FS)



American Shot (FS)



Medium Shot (MS)



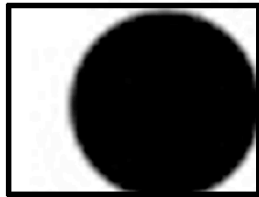
Medium Close Up (MCU)



Close Up (CU)



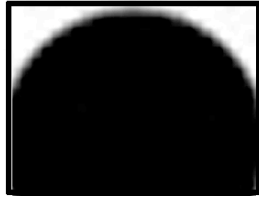
Big Close Up (BCU)



Extreme Close Up (ECU)



Tight Shot (TS)



Over The Shoulder (OTS)



Two Shot (2S)

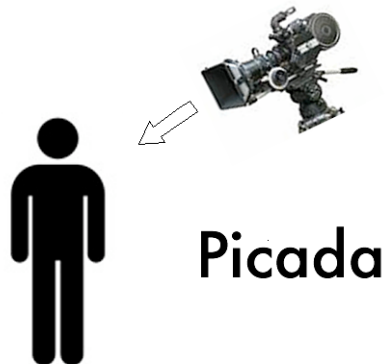
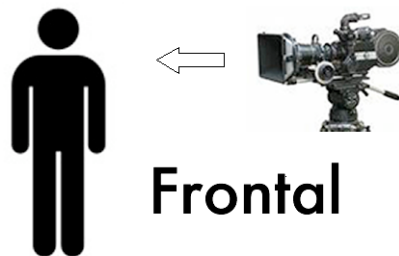


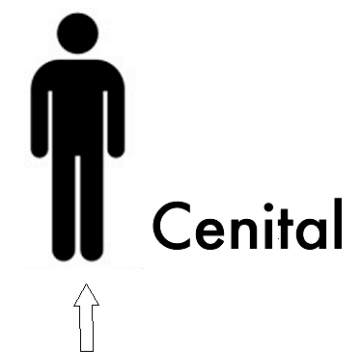
Group Shot (GS)



2.7.1.3 Los Ángulos de Cámara

Los ángulos de cámara tienen significados específicos, los cuales ayudan a aumentar la perspectiva del personaje u objeto frente a la cámara, disminuyéndolo, aumentándolo, confundiéndolo, etc.





Contra-
cenital

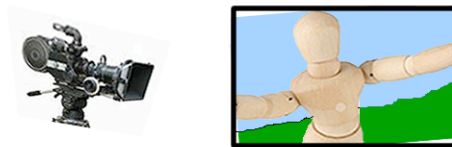


Perfil

3/4 Espalda



Plano Holandés

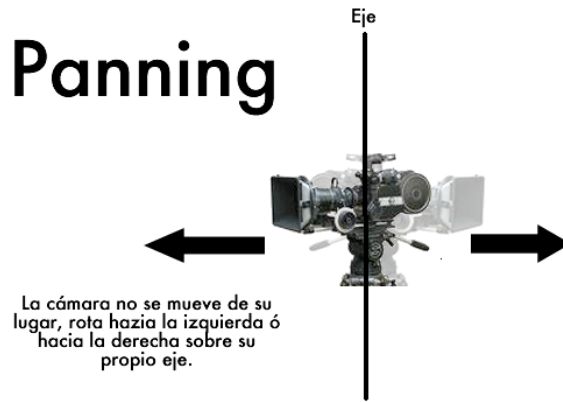


2.7.1.4 Los Movimientos de Cámara

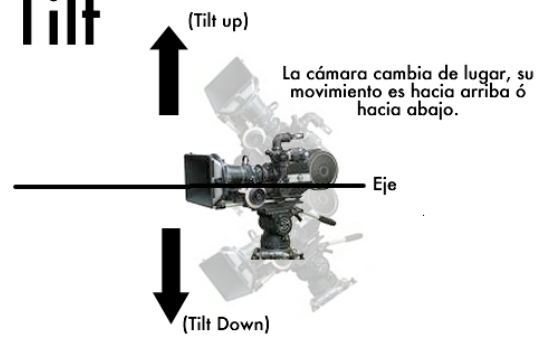
Marcel Martín menciona que los movimientos de cámara proponen diversas funciones de expresión:

- Acompañamiento de un personaje.
- Creación de movimiento ilusorio en un objeto estático.
- Descripción de un espacio.
- Definición de relaciones espaciales entre dos elementos de la acción.
- Expresión subjetiva.
- Expresión de la tensión mental de un personaje.

Panning



Tilt

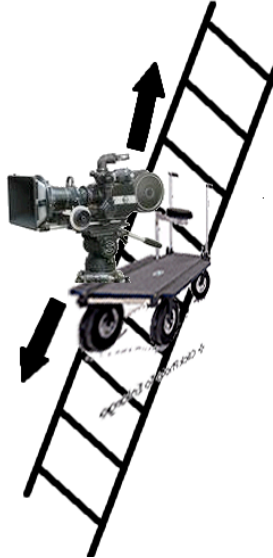


Dolly



Travelling

La cámara se mueve hacia la derecha ó hacia la izquierda.



Hand Held

Cámara en mano, simplemente cargandola, o utilizando un estabilizador.



Crane

La grúa es una extensión para crear movimientos mas libres y fuera del límite humano.



A continuación se mencionan los elementos que narrativamente integran una película.

- Secuencia: es la mayor de las divisiones de la película, es lo equivalente a una idea completa. Rafael C. Sánchez lo compara con el capítulo de una obra literaria. La secuencia esta compuesta por varias escenas y una película puede contener hasta veinte secuencias.
- Escena: Es una acción continuada, mantiene el mismo escenario o ambiente, en si la escena carece de sentido completo pues es un fragmento de una idea. Está compuesto por varias tomas. Sánchez lo compara con el párrafo de un libro.
- Toma: Es cualquier fragmento filmado mediante la grabación ininterrumpida de la cámara. Va desde el llamado del director de “acción” hasta el “corte”.

2.7.2 El sonido

“No venimos al Cine a escuchar música. Le pedimos que colabore en la profundización de la impresión visual. No le pedimos que nos explique las imágenes; sino que nos añada una resonancia de naturaleza específicamente distinta. No le pedimos que sea expresiva y añada su sentido al de los personajes o al director, sino que sea decorativa y una sus propios arabescos al que nos propone la pantalla. La música, como la planificación, el montaje, el decorado, la dirección, debe contribuir a hacer clara, lógica, verdadera, la hermosa historia que constituye un filme. Siendo aún mejor si, discretamente aporta una poesía suplementaria, suya propia”. (Fernández, 123)

El Cine es imagen en movimiento por lo tanto, el sonido es un complemento de ella, muy importante, pero no es más que la imagen; el sonido lo que hace es complementar profundamente la impresión visual, pero en ningún momento debe desplazar a la imagen.

El sonido actúa como lenguaje ya que puede transmitir significados. Este está siempre en movimiento y es necesario ese dinamismo narrativo para que se produzcan significados. La parte que debe jugar el sonido en un filme debe ser mucho más rica que la servil reproducción de la realidad o la simple copia de lo que ya la imagen dice. Los primeros estudiosos dicen que las mayores posibilidades expresivas del sonido están en el “asincronismo”: osea que el sonido no sea simple complemento de la imagen; sino que aporte nuevos recursos expresivos.

2.7.2.1 Aportes del sonido al Cine

Marcel Martín en su libro Lenguaje del Cine propone distintos aportes del sonido al Cine:

- La impresión de realidad ó realismo: El sonido aporta credibilidad a la imagen, aumenta el coeficiente de autenticidad.
- La continuidad sonora: La banda sonora suele dar continuidad a las imágenes fragmentadas en el montaje, dando una sensación de unidad. La banda sonora es generalmente independiente al montaje visual.
- El empleo normal de la palabra: Libera a la imagen de su función explicativa evitando así la redundancia entre lo que vemos y lo que escuchamos, le permite al sonido dedicarse a su función expresiva.

- El Silencio: En Cine se considera como un valor positivo. El silencio puede marcar con mayor fuerza la tensión dramática de un momento. Se puede desempeñar como símbolo de muerte, ausencia, peligro, soledad o astucia.
- Las elipsis posibles de sonido: la elipsis en el sonido es cuando en la acción vemos la evidente existencia de las voces de los actores, pero en realidad no las escuchamos, ya que sería redundante para la historia, de este modo incrementamos el dramatismo en la escena. Las voces pueden ser cubiertas por música, ruidos incidentales, ruidos ambientales, distancia entre los personajes el plano de la toma, etc.
- La yuxtaposición de la imagen y del sonido: como contrapunto o contraste, la asincronía entre ambos, el sonido en *off*, permiten la creación de toda clase de metáforas y símbolos.
- La música: mientras que no está justificada por un elemento de la acción, constituye un material expresivo especialmente rico. La música puede desempeñar las siguientes funciones:
 - Función Rítmica:
 - Reemplazo de un ruido real.
 - Sublimación de un ruido o de un grito.
 - Remarcar un movimiento o de un ritmo visual o sonoro.
 - Función Dramática:
 - La música interviene como contrapunto psicológico, con el fin de proporcionarle al espectador un elemento útil para la comprensión de la tonalidad humana. (estado psicológico, anímico, mental, etc.)
 - Crea atmósfera, puede apoyar una acción.

- Función Lírica:
 - La música puede reforzar la importancia y el peso dramático de un acto dándole una dimensión lírica.
 - Para generar y reforzar emociones.

2.7.3 El Montaje

“El montaje es la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración.”

Marcel Martín

El montaje es la creación de significados ordenando cientos de piezas llamadas tomas, que en conjunto crean la escena, ésta en consecuencia con otras crea las secuencias que da como resultado una película. Es importante mencionar que la continuidad es la condición primordial de todo montaje, y la continuidad se presenta desde acciones, diálogos, posición de los actores, movimientos corporales, maquillaje, vestuario, decorado del *set*, y los *props*.

El montaje es el centro de nuestro Lenguaje Cinematográfico, es donde se aplica la “gramática cinematográfica” por que se constituye de una serie de reglas y principios. Irónicamente: *...un buen montaje, es a menudo, el que no se hace notar* (Sánchez, 49)

Existen diferentes tipos de montaje según Marcel Martín:

- El montaje narrativo, es el mas sencillo pues es la reunión de planos en una secuencia lógica o cronológica para contar la historia.

- El montaje expresivo, está basado en yuxtaposiciones de planos que tienen como objetivo producir un efecto en el espectador a través del encuentro directo de dos imágenes, que separadas pueden no dar como resultado un efecto definido, pero que juntas en consecuencia generan un significado. Así el montaje se propone expresar un sentimiento o una idea.

Por lo tanto el montaje: *...deja de ser un medio para convertirse en un fin.*
(Martín, 144)

Dentro del montaje expresivo está el montaje rítmico el cual mediante el ritmo lento o rápido en la consecución de imágenes el montaje cumple con una función psicológica.

También existe el montaje alternado y el montaje paralelo, el primero está basado en la simultaneidad temporal de las dos acciones sucediendo en espacios diferentes, el segundo está basado en una semejanza simbólica tratando de suscitar en el espectador un choque psicológico, de aquí se deriva el montaje ideológico que busca crear significados y posturas críticas, muy utilizado por el Cine soviético.

El montaje es creador de movimiento... ...de la animación, de la apariencia de vida. (Martín, 155)

Este apartado de montaje termina con una cita de Marcel Martín:

Una película no es sino una seguidilla de fragmentos de realidad cuya relación dramática y unidad significativa son obra del que percibe. (Martín, 150)

2.8 El Cine Guerrilla

El Cine Guerrilla no solo rompe las reglas,
sino que trabaja creativamente haciéndolo.
Anónimo.

Académicamente no existe una definición precisa de lo que el Cine Guerrilla es, por otro lado en Internet circulan versiones sencillas y directas de lo que para los realizadores significa.

A continuación se citarán y traducirán del inglés al español las ideas y construcciones del Cine Guerrilla.

Un autor anónimo escribió en su blog refiriéndose al Cine Guerrilla:

El Cine guerrilla tiene una belleza que sale de su propia pobreza...
...Cumple con la premisa básica del Cine guerrilla: hacer tu película como sea, con lo que tengas y encontrar a tu publico. El juicio moral y estético es lo de menos sobre este tema: es fea y tosca, moralmente discutible y es video transferido a DVD, no es propiamente Cine pero si es una película. Además esta hecha por un amateur legitimo, alguien que ama contar historias. (<http://www.blogacine.net/foros/topic/guerrilla-filmmaking/page/2>, parr. 2)

Otro autor de habla inglesa comenta en su página Web describiendo al Cine Guerrilla mas con actitudes y acciones que con conceptos:

“Guerrilla Filmmaker is a filmmaker who may be short on money but not on passion and vision. They have an attitude of creativity and freedom. They are often stealth, mobile and innovative in their approach. They not only break the rules but work creatively within them. Guerrilla Filmmakers are the new breed of Independent Filmmakers who embody the sort of true independence that used to inspire the independent film movement in the

past, but is now often lost in the shuffle of the faux independence propagated by Hollywood studios co-opting independent themes and styles.”
(http://www.nextpix.com/v1_1/salon/pov_querrilla.html, parr. 1)

Debido a la falta de información académica, Wikipedia ofrece un artículo referente al tema:

Guerrilla filmmaking *refers to a form of independent filmmaking characterized by low budgets, skeleton crews, and simple props using whatever is available. Often scenes are shot quickly in real locations without any warning, and without obtaining permission from the owners of the locations. Guerrilla filmmaking is usually done by independent filmmakers because they don't have the budget to get permits, rent out locations, or build expansive sets. Also studios tend not to use guerrilla filmmaking tactics because they could be sued, fined, or get their reputation hurt.*

"Guerrilla filmmaking is driven by passion with whatever means at hand",
Yukon Film Commission Manager Mark Hill.
(http://en.wikipedia.org/wiki/Guerrilla_filmmaking)

En el blog de Armando Evora nos comenta brevemente los elementos necesarios para hacer Cine Guerrilla, Evora comenta que aplica técnicas del documental:

“Esta es la clave; lo que define al Cine Guerrilla en sí mismo. Equipo técnico ligero, discreto y rápido. La estética del documental da realismo a las escenas. Cámaras pequeñas y trucos en las técnicas...” (EVORA,
<http://videoguerrillas.blogspot.com/2007/06/tcticas-del-cine-guerrilla.html>,
parr. 1)

Martha Fernández menciona que es muy importante la pasión y el respeto:

“La primera regla es el amor al arte... ...Lo principal en este aspecto es el respeto y el buen trato: jerarquía, pero sobre todo lógica y sentido común.” (FERNANDEZ, <http://www.cine.ciberanika.com/entre33.htm>, parr. 6)

El Cine Guerrilla basa su producción en el equipo que utiliza, y por ende en el formato para grabar, el cual básicamente es video digital, que puede ser desde un celular, hasta una cámara HD. En realidad lo que importa es como se haga y de eso comenta Martha Fernández:

“...Bien trabajado (bien iluminado, siendo conscientes de las limitaciones, y sobre todo, bien post-producido) da una calidad muy notable.” (FERNANDEZ, <http://www.cine.ciberanika.com/entre33.htm>, parr. 6)

Una elemento básico del Cine Guerrilla es un guión, un guión bien hecho y mas importante aún, un guión hecho para una producción de muy escaso presupuesto, es decir un guión para hacer Cine Guerrilla, donde los decorados y las locaciones no pueden ser mas que lugares que ya por su construcción sirvan para la historia, es imposible crear escenarios, Martha Fernández comenta sobre el guión:

“...hay que ser un guionista inteligente, duro con el director. Si la historia puede suceder en una habitación, mejor que en una trinchera. No hay que volverse loco con las localizaciones y el espectáculo. Lo importante es la historia: cuantos menos adornos innecesarios, más puedes concentrarte en sacar buenas interpretaciones, tienes más tiempo para mover la cámara, y conseguir una buena escena. (FERNANDEZ, <http://www.cine.ciberanika.com/entre33.htm>, parr. 6)

Para producir Cine Guerrilla se necesita equipo básico, aunque todo depende de cada producción, en algunas quizá se utilicen más herramientas que en otras, pero como se menciona, éste es lo necesario para comenzar:

If you want to be a Guerrilla Filmmaker you need equipment. This equipment will vary, but will normally include:

- * A digital video camera or cameras
- * A computer with an Internet connection
- * Lighting equipment (can be optional)
- * Editing software
- * Sound equipment (might be optional)

(http://www.nextpix.com/v1_1/salon/pov_guerrilla.html, parr.23)

Como hemos visto el Cine Guerrilla basa su fuerza en el talento y en la gente, si bien es cierto que el equipo técnico es indispensable, éste no tiene que ser rigurosamente profesional. Evora recomienda lo siguiente en su blog:

...Aunque debes buscar una estética equilibrada para tu película de ficción: cuidado con los abusos de la cámara en mano y la mala iluminación o el mal sonido. Pero hay películas independientes que son grandes a pesar de estas limitaciones; a veces son aprovechadas estas fallas como parte de su estética; es el caso de *The Blair witch project*. (EVORA, <http://videoguerrillas.blogspot.com/2007/06/tcticas-del-cine-guerrilla.html>, parr. 1)

Para cerrar este tema de Cine Guerrilla quiero comentar que no existe un método único, ni un esquema único de producir Cine Guerrilla, es en cambio la máxima libertad posible, con los elementos que el realizador tiene a su alcance.

“La técnica forma parte de la estética.. ...has que tu debilidad sea tu fortaleza.” (EVORA, <http://videoguerrillas.blogspot.com/2007/06/tcticas-del-cine-guerrilla.html>, parr. 1)

CAPITULO III

APARTADO CRÍTICO

3.1 El Cine Guerrilla como Subcultura a partir del surgimiento de nuevas tecnologías

El Cine Guerrilla es un termino relativamente nuevo, en el cual los estudiantes de Comunicación, Cine ó amateurs con o sin formación académica, fácilmente podrían llegar a identificarse por sus métodos y procedimientos de bajo presupuesto. Es hecho por cineastas y amateurs que no tienen el suficiente presupuesto para rentar equipo completo, rentar estudio de grabación y postproducción, ni construir sets complejos y costosos.

El Cine Guerrilla tiene dos tipos de fines, ninguno tiene mayor importancia que el otro pues cada uno sirve para lograr los objetivos planteados por el realizador y las personas que con él se involucran en el proyecto.

Un fin del CG es practicar, el Cine Guerrilla es un excelente método para practicar y desarrollar los conocimientos y habilidades de los cineastas, haciendo uso de lo que se tiene a la mano, tanto en equipo técnico, como humano. Dando posibilidades de experimentar y poner en practica ideas e inquietudes.

El otro fin del CG es el amor al arte y la necesidad de expresión artística. El no limitarse por la falta de recursos para expresar tus ideas, haciendo uso de la creatividad y poniendo especial empeño en hacer las cosas bien y con calidad tienen como resultado una obra de arte, es decir la sublime necesidad ontológica de expresión del ser humano.

Como vimos en el Capitulo I la cultura es el conjunto de actividades y productos materiales y espirituales que distinguen a una sociedad determinada, incluye el conocimiento, las creencias, el arte, y la moral, es decir la cultura es la respuesta de un grupo social al reto que plantea la satisfacción de las necesidades básicas que tiene toda colectividad humana. También la cultura tiene como objetivo preservar la estructura básica del organismo.

Retomando también la definición de Subcultura tenemos que es el grupo de individuos con creencias, actitudes, costumbres u otras formas de comportamiento diferentes a las dominantes en la sociedad, aunque participen de ella.

En este trabajo ponemos al Cine Guerrilla frente a la cultura dominante en éste caso la industria cinematográfica, la cual cuenta con sus propias reglas, creencias, arte, costumbres y comportamientos para satisfacer las necesidades básicas que tiene ese conjunto de personas que lo integran. Y por supuesto ese mismo conjunto procura preservar la estructura de la industria cinematográfica para no perder su posición de cultura dominante.

Por lo tanto hemos tomado al Cine Guerrilla como un elemento Subcultural debido a que su existencia se debe a grupos reducidos de personas cuyos miembros forman lazos para enfrentarse y poder compensar la situación de ser considerados elementos marginados frente a la cultura dominante llamada industria cinematográfica.

El Cine Guerrilla al encontrarse en la periferia, fuera del orden, es decir en el desorden busca reestructurar los elementos de la industria cinematográfica para lograr colocarse y ser reconocidos, pero el elemento básico de la Subcultura Cine Guerrilla es que se rige bajo los cánones de la industria cinematográfica pero los acomoda a sus posibilidades limitadas por la marginación.

Por otro lado el Cine Guerrilla y las técnicas derivadas de las limitaciones del Cine Guerrilla naturalmente modifica la estructura, y propone soluciones que pueden adaptarse e incluso cambiar a la cultura dominante.

Por ejemplo el uso de tecnología digital para las producciones, poner mas énfasis en la historia que en los efectos, el uso de locaciones reales en vez de construir sets, la contratación de actores no conocidos para desempeñar papeles protagonistas, hacer trucos de cámara, contar con iluminación mas especifica en vez de iluminar todo el set y “cortar” la luz con “banderas negras” para dar los efectos necesarios, etc.

La industria cinematográfica como cultura dominante utiliza al Cine Guerrilla y otros tipos de producción similares pero con la premisa del bajo presupuesto para mantener su dominio, para atraer diversos grupos, o para su evolución misma como cultura dominante.

Entonces tenemos que la Subcultura Cine Guerrilla es un análisis de un aspecto nuevo de una posibilidad nueva que se le presenta a un grupo interesado en usarla y desarrollarla, teniendo en cuenta que es solo un fragmento de la realidad de la cultura dominante, pero que les da margen para experimentar y proponer, para relacionarse con la industria, para integrarse primero a un grupo Subcultural que de igual forma difieren de la cultura dominante y de la estructura general de la cultura o industria cinematográfica, pero al mismo tiempo buscando la aceptación, el reconocimiento y la integración a la cultura dominante, es decir a la industria cinematográfica.

Cabe la posibilidad que como toda Subcultura, tiene la capacidad de reunir los elementos necesarios, los seguidores necesarios, de crecer tanto que puede imponerse a la cultura dominante y la industria cinematográfica actual podría volverse improductiva y desaparecer. Sería una nueva forma de hacer Cine, que vino de la periferia para imponerse y cambiar las reglas, no importa, lo que interesa es hacer Cine, y hacerlo de la mejor manera.

El Cine Guerrilla aparece como una opción, no como un rebelde, el Cine Guerrilla se nutre del Cine, pero a su vez, el Cine se refuerza del Cine Guerrilla.

El Cine es considerado por la UNESCO como una industria cultural por que produce, distribuye y comercializa bienes Culturales, es decir películas, a escala industrial, ya sea en exhibición de salas de Cine o en la distribución para reproducción en casa, como lo fueron el formato Beta, el VHS, ahora el DVD y posteriormente el *BluRay*.

La industrialización de la cultura a través del Cine permite la difusión de la creación artística, de la cultura, de ideas, de ideologías, lo que trae como beneficio, la libertad de expresión. Martín Barbero define al Cine como industria de la edición discontinua, debido a que la creación de productos no es periódica ni constante, en cierta manera.

El Cine es considerado un entretenimiento, y es precisamente el Cine hollywoodense el que se ha encargado de eso, pero el Cine europeo tiene un perfil mas social, de denuncia, de expresar y transmitir al mundo entero su ideología y su critica social. En muchos países el Cine es apoyado por su gobiernos, promoviendo e incentivando la producción, ofreciendo estímulos fiscales, destinando fondos para la producción, por que saben que el Cine realizado en su país es una ventana para que el mundo conozca su cultura, sus ciudades, sus paisajes, es una invitación al mundo para que aprendan y se interesen por él. Lamentablemente en México la producción cinematográfica es poca, el gobierno destina pocos recursos, hay pocos incentivos, los recursos se mueven entre grupos cerrados de realizadores, y es por eso que México está generando mucho material de bajo presupuesto, es por eso que México es una buena incubadora para el Cine Guerrilla, por que sus técnicas básicamente creativas permiten a los realizadores expresar y mostrar al publico su creación, las historias que han querido contar.

El Cine Guerrilla no depende de su industrialización, ni de su beneficio monetario derivado de la comercialización, a diferencia del Cine industrial el cual comercializa en una amplia gama de productos y servicios cada producción que realiza. Hacer Cine es muy caro, pero la industria tiene los recursos para hacerlo. El Cine Guerrilla por su lado se financia de apoyos, de recursos propios del realizador, de un colectivo, de patrocinios locales, etc. Es por esa razón que el Cine Guerrilla se caracteriza como una Subcultura, por hacer uso de la inventiva para poder competir desde la periferia con las grandes producciones de centro.

El Cine industrial y el Cine Guerrilla tienen diferencias estructurales intrínsecas, el Cine industrial puede ser considerado una cultura de masas, por ser la cultura dominante y por tener el fin de consolidarse y reafirmarse como sector dominante, mientras que el Cine Guerrilla entra en la cultura popular por estar inmerso en una clase subordinada a un proyecto económico ajeno a sus intereses económicos como mencionamos en el Capitulo I.

El Cine Guerrilla aparece gracias a la Innovación Tecnológica, debido a la mejora tecnológica a través de los años, las cámaras de Cine se hicieron mucho mas ligeras y mucho mas silenciosas, permitiendo así, primero poder mover la cámara con mucha mas libertad, logrando tomas que nunca antes se habían logrado, además de poder filmar con mucha mas comodidad el sonido directo.

En las ultimas décadas han aparecido las videocámaras y las cámaras de Cine digital, esto esta revolucionando la forma de hacer Cine, en la industria del Cine se están dando debates entre quienes apoyan al Cine que se filma con celuloide, es decir con película de Cine que necesita ser procesada y revelada y entre quienes apoyan el Cine digital de alta resolución. Las ventajas son diferentes, y cada formato ofrece prestaciones que no se pueden reemplazar, y dependerá de las necesidades de cada producción por cual formato optar.

El Cine Guerrilla se ve beneficiado de esta Innovación Tecnológica por que democratiza la producción de Cine, permite contar historias con equipos no tan sofisticados pero que son perfectamente visionados en una televisión común o en una computadora.

Específicamente los elementos tecnológicos que permiten la existencia del Cine Guerrilla son:

- Las cámaras de video que algunas ya hasta graban en video de alta definición o incluso existen de muy buena calidad incluidas en un teléfono celular.
- El equipo de edición, que no es mas que una computadora con un buen procesador, suficiente memoria *RAM*, disco duro con espacio suficiente y un software de edición de video que puede ser uno amateur como el *Windows Movie Maker*, o uno profesional como el *Adobe Premiere* o el *Final Cut Pro* para sistemas operativos *Mac OSX*. Cabe mencionar que las especificaciones técnicas del equipo de computo dependerán en gran medida del software que se vaya a utilizar y del tipo de material que se

vaya a editar. No es lo mismo editar en formato HD donde la imagen es de 1920 x 1080 pixeles que un SD de un celular de 680 x 420, el tamaño es diferente y la resolución también afecta mucho.

Quisiera hacer un apartado pequeño para entrar en una discusión que ronda entre los círculos de cineastas y que ha llegado a plasmarse en el Internet a través de paginas y blogs. La mayoría dice que hacer Cine es usar equipo de filiación de 35mm, o en su defecto por lo menos de 16mm. Yo no concuerdo con eso. El Lenguaje Cinematográfico bien aplicado, con buena fotografía y buena dirección no varía mucho en el resultado entre Film y Video. En cuanto a la calidad de imagen, la diferencia si es abismal, el video no ofrece la textura o el *look* que el film. El video, al ser video es hiperreal, es decir que vemos mas fragmentos y fotogramas que los que necesitamos. Aunque ahora ya hay 24p (24 cuadros progresivos por segundo, en vez de los 60 cuadros entrelazados de la televisión) el resultado no es el mismo. Sobre *HD* aunque es una imagen con muchísima mas calidad aun no se acerca ni a la mitad a los 35mm de un film, así que aun no cubre las necesidades del "Cine". Para poder alcanzar el *rate* del "Cine" está la cámara de Cine digital *RED ONE* que con 4k tiene el tamaño y cantidad de pixeles para equiparase a la cantidad de granos del film. La cual no está por demás que encarece mucho una producción y más si es para un largometraje que con regularidad se rueda en más de un mes aproximadamente.

En mi opinión el Film es genial, es artístico y es romántico, pero ahora con las nuevas tecnologías, y la facilidad de acercamiento a esas tecnologías por parte de todos, promueve la democratización del séptimo arte.

Yo apoyo el Cine Digital, y no por ser Digital deja de ser Cine, pues Cine o Cinematografía en nada refiere etimológicamente al filme o material sensible de película, sino más bien a la imagen en movimiento.

En el Cine Guerrilla se tiene como premisa hacer que las debilidades se vuelvan las fortalezas, es decir, hacer uso de las herramientas de forma que el formato y las limitaciones en vez de ir en detrimento de la historia la fortalezcan y se hagan parte de la atmósfera.

Las herramientas del Cine Guerrilla debido al poco presupuesto son reducidas, Así que se desarrolla ocupando solamente el equipo básico de todos los rubros, como cámara, iluminación, sonido y edición.

En el equipo de cámara es indispensable por supuesto la cámara, la cual puede ser desde una *Handycam Hi8* o incluso la cámara de un teléfono celular hasta una *HDV* (video de alta definición), todo dependiendo una vez más del presupuesto e incluso los contactos que se tengan, claro está que la calidad del producto final será diferente dependiendo del formato de cámara que se utilice, pero esto no demerita en absoluto el contenido y calidad de realización del producto final. Dentro de las necesidades de equipo técnico es importante tener en cuenta que es necesario contar con un trípode básico, pues aunque la producción sea de bajo presupuesto esto no justifica el uso del *hand held* ó cámara en mano en exceso. También es de mucha utilidad conseguir baterías de respaldo, y tener a la mano extensiones de electricidad destinadas a la cámara, ya que puede ser catastrófico para la producción quedarse sin batería a media grabación y no tener contactos de luz, para continuar con el rodaje.

Dentro del rubro de la cinefotografía sabemos que para rodar una escena en Cine hay que plantar una serie impresionante de luces para “pintar” la escena, según como el cinefotógrafo conciba para crear la atmosfera necesaria, pero en el Cine Guerrilla no contamos con luces como tipo *Fresnel*, *open face*, brutos, minibrutos, *1k*, *2k*, *5k*, *10k*, *jokers*, *HMI*, *Kno*, etc. en el CG no hay marcas ni modelos, pero si hay ingenio, en primera hay que saber utilizar la luz del sol, que aunque es riesgosa por la rotación de la tierra que da poco tiempo para rodar escenas, es una fuente única de luz blanca, también podemos conseguir focos para fotografía

llamados *Fotoflow* que tienen una intensidad de 500W, su periodo de vida no va mas allá de las 4 o 5 horas, pero son buenas fuentes de luz sabiéndolas colocar. También se pueden hacer buenos efectos con celofanes de colores, azules o naranjas para cambiar la temperatura del color.

Para atenuar la luz a modo de difusores se pueden utilizar “chinos” que son las pantallas de papel para los focos y lámparas comunes, pero que dan una iluminación difusa de muy buena calidad y textura. Así que en iluminación todo depende de las habilidades e inventiva del *crew* y del cinefotógrafo. Por supuesto el encuadre y movimientos de cámara corren por cuenta de éste. A mi parecer la concepción artística que tenga el fotógrafo y la habilidad para plasmarlo en la pantalla son piezas clave para el producto final.

Así mismo el director con la puesta en escena, la dirección de actores y los movimientos de cámara más allá del “*hand held*” pueden ser llevados a cabo con ingenio y elementos que se encuentren a la mano, tanto improvisados como premanufacturados, es decir, puedes hacer un “*dolly*” o un “*travelling*” con una silla de ruedas, una mesita con ruedas, o planeando desde antes puedes armar un *dolly* casero con tubos, madera y ruedas de patines.

El sustento de este trabajo está en el Lenguaje Cinematográfico que vimos en el Capítulo II, todos los elementos que lo integran hacen posible que el Cine Guerrilla pueda existir como concepto, ya que hacer Cine Guerrilla no es únicamente conseguir el equipo que está a nuestro alcance sino hacer uso de las herramientas cinematográficas para crear realmente un producto que pueda ser llamado Cine.

El Cine Guerrilla precisa del Lenguaje Cinematográfico, es uno de los puntos principales que se deben de promover junto con el Cine Guerrilla, dicho lenguaje es uno de los elementos que la corriente Subcultural toma del centro de la estructura, es un lenguaje estudiado y credo por grandes cineastas a través de los años y nosotros lo tomamos para incrementar el valor de nuestro producto.

La conjunción y el uso con sentido y significado del Lenguaje Cinematográfico tienen como resultado un impacto y un crecimiento artístico de la película, puede ser un cortometraje, un medimetraje o incluso un largometraje, pero si éste cuenta con los planos correctos, los ángulos de cámara correctos y movimientos de cámara bien utilizados con fundamentos que realmente sirvan para contar la historia el Cine Guerrilla cumple su función, es por eso que también es Cine, por que se apoya en el plano planeado, en el audio cuidado, en el montaje diseñado y bien realizado.

El Cine comenzó como un descubrimiento científico, posteriormente como un medio de entretenimiento, actualmente el Cine es una complejísima industria, lo que es una fuente de trabajo inmensa que abarca una gran rama de servicios, como se mencionó en el Capítulo II el Cine utiliza, diseñadores, publicidad, mercadotecnia, transporte, gasolina, alimentos, consumibles, renta de equipo, equipo técnico, equipo humano, etc.

Una película es un producto, que debe de planearse, producirse y consumirse, normalmente el público tiene mayor aceptación por las películas producidas por una industria por que vienen con un sello engañoso de gran calidad, grandes presupuestos, grandes actores y grandes efectos visuales. Para las películas que no provienen de la industria les es más difícil encontrar exhibición ya que solo cuentan con un pequeño nicho de consumidores.

La industria del Cine como se mencionó en el Capítulo II se divide en cinco sectores: desarrollo, producción, postproducción, distribución, y exhibición. El Cine Guerrilla también se divide en 5 sectores, pero su alcance es mucho más reducido:

- Desarrollo: el desarrollo en el Cine Guerrilla es la preproducción, donde debemos revisar el guión a profundidad para encontrar todos los elementos necesarios para realizarlo: como actores, locaciones, vestuario, maquillaje,

decorados, utilería, vehículos, equipo de cámara, equipo de iluminación, *crew*, etc. La perfecta planificación en esta etapa reducirá en gran medida las complicaciones durante la producción.

- Producción: durante la producción es la prueba de fuego, es donde todos los departamentos se ponen manos a la obra y se comienza a rodar la película escena por escena y toma por toma.
- Postproducción: en el Cine Guerrilla se hace todo en una computadora personal, ahí se edita, se agregan efectos visuales básicos como transiciones y títulos, diseño de audio, musicalización, efectos sonoros y el *render* final que es la creación de un archivo *master* que contiene la película finalizada.
- Distribución: En el CG, la distribución corre por cuenta del productor o el director, es decir de la persona que tuvo la iniciativa de hacer esa película. La distribución puede ser vía electrónica por Internet, por paquetería o en persona.
- Exhibición: La exhibición es muy reducida sino se utilizan los medios electrónicos. Generalmente la exhibición es entre conocidos, amigos y familiares, en festivales de Cine que acepten formato DVD, proyecciones universitarias o de colectivos artísticos, pero principalmente se recomienda la exhibición por el Internet, a través de paginas dedicadas a exhibir cortometrajes o videos en general, de este modo la película esta expuesta a todo el mundo, solo falta hacerle un poco de promoción vía email y en foros de debate sobre Cine.

El Cine, la Guerra y el Cine Guerrilla, tienen estructuras de jerarquía las cuales es muy importantes que se sigan y se respeten pues de esto va que la producción llegue a buen término.

Tenemos dentro del esquema básico:

- Director
- Fotógrafo
- Productor
- Editor
- Audio
- Arte
- Maquillaje y Vestuario

En esta lista están los más básicos, los indispensables y en los que recae el mayor peso dentro de la realización de la obra cinematográfica. En el ámbito del Cine Guerrilla, todo puede variar, pueden haber muchas más personas involucradas, precisamente por el cáliz de “producción entre cuates” pero a la vez también una persona puede cubrir varios roles y llevarlos a cabo de excelente manera. Todo estriba en las habilidades de las personas con las que el Cine Guerrillero se rodee.

El *Crew*, o equipo humano, para el Cine Guerrilla normalmente son amigos, conocidos o entusiastas del Cine, gente con deseos de aprender, de ayudar y de hacer equipo en pos de una obra audiovisual. El punto crítico está en encontrar gente interesada en el desarrollo de la historia y que a sabiendas de que no hay retribución económica, éste aporte para el proyecto tanto como sus habilidades le permitan.

- a) Hay que ser concientes de las limitaciones de la producción en cuanto a locaciones y decorados, hay que saber utilizar y sacar el mejor provecho a lo que nos rodea.
- b) Invierte tiempo y esfuerzo en lograr buenas actuaciones y en lograr buenos emplazamientos de la cámara, lo que al final te redituara en una obra bien dirigida con una fotografía bien realizado.

El destino final de los productos varia mucho de las inquietudes del realizador, pero en general el panorama de opciones puede ser tan variado como uno busque o tan cerrado como la sala de su casa.

Existen actualmente muchos escaparates para mostrar tu obra y quizá buscar el reconocimiento de los cinéfilos para así despegar su carrera. Los festivales son ahora un medio de exposición pública de las obras audiovisuales y un medio para buscar financiamiento y apoyo por parte de instituciones, organismos y empresas.

El Cine Guerrilla es la alternativa práctica para quienes buscan expresar su ideas e inquietudes, quienes quieren contar historias, y no se dejan intimidar por superproducciones hollywoodenses. Sino que más bien buscan hacer con lo que está a su alcance haciendo uso de creatividad, amigos, contactos y habilidades para crear Cine.

CONCLUSIONES

En este trabajo hemos identificado la cultura, la Subcultura y la Contracultura, y hemos colocado al Cine Guerrilla como elemento Subcultural, precisamente por encontrarse en la periferia de la industria cinematográfica, por estar en desacuerdo con ella, pero haciendo uso de elementos que la definen y aceptando su existencia, en otras palabras se reconocen y se respetan aunque no coinciden.

También hemos identificado los elementos de las Industrias Culturales y como el Cine es parte de ellas al ser producido y distribuido a escala industrial, pero que a la vez es una distribución de cultura reflejada en su propio contenido, como ya se menciono el Cine es una ventana a la cultura de cada país.

En el Capitulo II revisamos el inicio y el desarrollo del Cine y se puede observar como fue evolucionando de un invento científico a un producto de masas, de entretenimiento y de comercio. Pero lo mas importante es que revisamos los

elementos del Lenguaje Cinematográfico, que son los que grandes genios del Cine han asentado como las herramientas para contar las historias y que tengan una verdadera construcción cinematográfica.

El Cine Guerrilla se nutre del Lenguaje Cinematográfico, y es gracias a él que realmente podemos llamar a su resultado Cine o película, de otra forma seria un video grabado y editado por amateurs.

Por ultimo este trabajo lo he realizado con mucho gusto principalmente por mi interés en el Cine, y por contribuir a identificar y conocer el término Cine Guerrilla pues realmente encontré en él un nicho donde expresarme y donde pude aprender sin haber tenido acceso a las grandes productoras de Cine.

En un principio el tema comenzó como cortometrajes universitarios, pero posteriormente fue evolucionando y me encontré con el término Cine Guerrilla el cual esta muy vagamente definido en el Internet.

Aquí el punto importante, es, no solo hacer por hacer, sino que a pesar de las carencias de equipo y presupuesto hacer uso del conocimiento del Lenguaje Cinematográfico y aplicarlo para contar historias y para desarrollar habilidades en la producción de películas.

La carrera de Comunicación en la Universidad Iberoamericana, me abrió un panorama nuevo y me ayudó a encontrar lo que ahora es mi pasión y vocación de hacer Cine, durante la carrera aprendí las herramientas de comunicación, las teorías, los enfoques, y en ocasiones las técnicas, pero todo eso es lo que me ha formado mi criterio y mi forma de enfrentar mi vida laboral.

Finalmente espero que este trabajo sea un aporte al universo del Cine, y espero mas aún que este sea el primero de muchos trabajos teóricos y técnicos que escriba para entender, comprender y desarrollar el Cine y su mágica existencia.

Para concluir, quisiera dejar una definición de lo que el Cine Guerrilla es para mí después haber realizado este trabajo:

Cine Guerrilla: es una corriente Subcultural dentro de la producción cinematográfica con el objetivo de producir películas de manera independiente, sin el apoyo de estudios cinematográficos, y con recursos invertidos por los propios miembros del *crew*.

Como técnica el Cine Guerrilla consiste en contar historias con conocimiento y aplicación del Lenguaje Cinematográfico, pero haciendo uso de equipo básico que esté al alcance de los realizadores, apoyado por un equipo humano reducido ocupando puestos clave dentro del *Crew*, como; Director, Productor, Director de Fotografía, Arte, Actores, Audio y Editor. Poniendo énfasis en la calidad artística y narrativa sobre la calidad técnica resultado del equipo utilizado.

El Cine Guerrilla es utilizado con medio de expresión y de experimentación por parte de los realizadores, al ser accesible y ofrecer libertad de creación en cuanto a temas y contenidos. Como resultado el Cine Guerrilla nutre y ofrece alternativas de producción a la Industria Cinematográfica dominada por los grandes estudios.

Índice de Referencias Bibliográficas.

Amett, James. Guerrilla Filmmaking Handbook. Motion Picture Company. 24 de marzo de 2009. <<http://www.jamesarnett.com/sections.html>>

Asistencia al cine por país. CANACINE. Año 2008. 27 abril de 2009.
<<http://www.canacine.org.mx/DatosBasicos1.html>>

Asistencia al cine en México por año. CANACINE. Año 2008. 27 de abril de 2009.
<<http://www.canacine.org.mx/DatosBasicos2.html>>

Bad Robot Productions. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 1 de mayo de 2009. 5 de mayo de 2009. <http://es.wikipedia.org/wiki/Bad_Robot_Productions>

Britto García, Luis. El Imperio Contracultural del rock a la posmodernidad. Nueva Sociedad. Venezuela, 1996

Caparrós Lera, José María. Guía del espectador de Cine. Alianza Editorial. España, 2007

Casasús, José María. Teoría de la Imagen. Biblioteca Salvat. España, 1973.

Casas, Armando, et al. Conservación y legislación. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. México, 2007.

Caballero, Jorge. La Contracultura es un concepto vigente en cualquier época. La

Jornada. 22 de abril de 2005. 23 de febrero de 2009.

<<http://www.jornada.unam.mx/2005/04/22/a11n1esp.php>>

Colina, Yetzali. Industrias Cinematográficas. Arqhys. 3 de mayo de 2009.

<<http://www.arqhys.com/arquitectura/cinematografica-industria.html>>

Cousins, Mark. Historia del Cine. Ed. Blume. Barcelona, 2005

Creative Industries. UNESCO.org. 12 de marzo de 2009. 29 de marzo de 2009.

<http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=35024&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>

Coria José Felipe. Taller de Cinefilia. Paidós. España, 2006.

Cultural Industries. UNESCO.org. 29 de marzo de 2009.

<<http://www.lacult.org/industria/indice.php?lg=2>>

Catálogo de Documentación en Ciencias de la Comunicación. Cc-doc. 29 de marzo de 2009. <<http://ccdoci.iteso.mx/>>

Chérrez Oropeza, Benjamín. La Contracultura, pilar de la nueva revolución.

Tabasco Arte. 2 de abril de 2009.

<www.tabascoarte.com/secciones/poetasyescritores/benjamin/Contracultura.htm>

Contracultura. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 15 de marzo de 2009. 25 de marzo de 2009. <<http://es.wikipedia.org/wiki/Contracultura> >

Cultura. Sill International: Partners in Language Development. 26 de abril de 2003. Sil International. 15 de marzo de 2009. <<http://www.sil.org/capacitar/antro/cultura.pdf>>

Contracultura. Mi Espacio. 2005. Infosol. 15 de marzo de 2009. <<http://www.miespacio.org/cont/aula/contra.htm> >

De la Vega Alfaro, Eduardo. "Cine e industria cultural en México ¿Hacia un nuevo enfoque sociológico?". Comunicación y Sociedad No. 14/15 (1992): p.211-234

Directorio de cine y películas en México. Directorio mexicano. Directorio.com.mx. 15 de mayo de 2009. <<http://www.directorio.com.mx/cine-peliculas-cinema/>>

Dreamworks. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 1 de mayo de 2009. 5 de mayo de 2009. <<http://es.wikipedia.org/wiki/Dreamworks>>

Eisenstein, Sergei. La forma del cine. Siglo XXI. México, 2006.

Eduardo San Martín García. Internet Movie Data Base. 1 de febrero de 2009. <<http://www.imdb.com/name/nm3357303/>>

El pecado de Aurora. Internet Movie Data Base. 15 de mayo de 2009. <<http://www.imdb.com/title/tt1400530/>>

Evora, Armando. Tácticas del Cine Guerrilla. Video Guerrillas Cine y Video Digital Independiente y de Bajo Presupuesto. 25 de junio de 2007. 24 de marzo de 2009. <<http://videoguerrillas.blogspot.com/2007/06/tcticas-del-cine-guerrilla.html>>

Fernández Ibáñez Duazo, María Socorro. La Estética de la Expresión cinematográfica. Cine en el Aula. España, 1982.

Feldman, Simon. El Director de Cine. Gedisa. España, 1999.

Fernández Diez, Federico y Martínez Abadía, José. La Dirección de Producción para Cine y Televisión. Paidós. España, 1994.

Ferro, Helen. Que es el Cine. Ed. Columba. Argentina 1960.

Field, Syd. El manual del Guionista. PLOT ediciones. España, 2005.

Film Jobs. Skill Set. 21 de abril de 2009. 3 de mayo de 2009.

<<http://www.skillset.org/film/jobs/>>

Galindo, Alejandro. ¿qué es el cine?. Editorial Nuestro Tiempo. México 1975.

González, Jorge A. Más Culturas. CONACULTA. México, 1994.

Guzmán Cárdenas, Carlos. Innovación y competitividad de las Industrias Culturales y de la Comunicación en Venezuela. Organización de Estados Iberoamericanos. 28 de abril de 2009. <<http://www.campus-oei.org/innovacion0.htm>>

Guerrilla Filmmaking 101. Proletariat Pictures. 20 de marzo de 2009.

<<http://www.proletariatpictures.com/r-101.html>>

Guerrilla Filmmaking. Blogacine. 24 de marzo de 2009.

<<http://www.blogacine.net/foros/topic/guerrilla-filmmaking/page/2>>

Guerrilla Filmmaking. Wikipedia: The Free Encyclopedia. 11 de abril de 2009. 29 de abril de 2009. <http://en.wikipedia.org/wiki/Guerrilla_filmmaking>

Heinik, Juan y Dickson, Robert. Cita en Hollywood. Ediciones Mensajero. España 1990.

Katz, Steven D.. Dirección 1: Plano a Plano, de la idea a la pantalla. PLOT ediciones. España, 2005.

Kagan, Jeremy. La mirada del director, entrevistas con directores de cine. PLOT ediciones. España, 2005.

La Asistencia al cine por país. CANACINE. Año 2008. 27 abril de 2009. <<http://www.canacine.org.mx/DatosBasicos1.html>>

La Contracultura, una minoría importante. Periodicodigital.com.mx. 3 de abril de 2008. 23 de febrero de 2009. <http://www.periodicodigital.com.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=54168&Itemid=67>

Lara, Julián. Directed By. Océano. España, 2006.

Lizama, Jorge. Actores y escenarios de la Contracultura. Razón y Palabra. Febrero-marzo de 2004. 23 de febrero de 2009. <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n37/jlizama.html>>

Martha Fernández. Entrevista a Pavel Kolotilov. La Murga. 25 de marzo de 2009. <<http://www.cine.ciberanika.com/entre33.htm>>

Martín, Marcel. El Lenguaje Cinematográfico. Gedisa. España, 2005.

Martínez Abadia, José y Serra Flores, Jordi. Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía. Paidós. España, 2000.

MLA Formating and Style Guide. The Owl at Purdue. 5 de mayo de 2009. 18 de mayo de 2009. <<http://owl.english.purdue.edu/owl/resource/557/09/>>

Morales, Martha. Revelarse vende, el negocio de la Contracultura. Church Forum. 2 de abril de 2009. <<http://www.churchforum.org/rebelarse-vende-negocio-Contracultura.htm>>

Mora Catlett, Juan, et al. Cineastas en conversación, entrevistas y conferencias. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. México 2007.

Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari. Escenografía Cinematográfica. La Crujía Ediciones. Argentina, 2007.

Naime Padua, Alfredo. El Cine: 195 respuestas. Universidad Iberoamericana Golfo Centro, México 1987.

New Line Cinema. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 1 de mayo de 2009. 5 de mayo de 2009. <http://es.wikipedia.org/wiki/New_Line_Cinema>

Nuts and Bolts Filmmaking. Coherent Visual. 20 de marzo de 2009. <<http://www.cvisual.com/>>

Pérez Monter, Héctor Javier. El Guión audiovisual. Trillas. México, 2007.

Peláez, Rodolfo. Cinefotografía. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. México, 2006.

POV Guerrilla Filmmaking. NextPix, POV. 25 de marzo de 2009. <http://www.nextpix.com/v1_1/salon/pov_guerrilla.html>

Producción Cinematográfica. CINE-stav unidad Querétaro. 30 de abril de 2004. 3 de mayo de 2009. <<http://www.geocities.com/cinestavgro/glosario.htm>>

Paramount Pictures. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 1 de mayo de 2009. 5 de mayo de 2009. <http://es.wikipedia.org/wiki/Paramount_Pictures>

Pixar. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 1 de mayo de 2009. 5 de mayo de 2009. <<http://es.wikipedia.org/wiki/Pixar>>

Rojas Bez, José. El Cine por Dentro. Lupus Inquisitor, UV, UIAPuebla 2000.

Santovenia, Rodolfo. Diccionario de Cine. Arte y Literatura. Cuba, 2006.

Salas en operación durante el año. CANACINE. Año 2008. 27 de abril de 2009. <<http://www.canacine.org.mx/DatosBasicos3.html>>

Sánchez, Rafael C.. Montaje Cinematográfico, Arte en movimiento. Centro de Estudios Cinematográficos. México, 1994.

Sege, Linda y Whetmore, Edward. Cómo se hace una película, del guión a la pantalla. Manontropo. España, 2004.

Sorlin, Pierre. Sociología del cine, la apertura para la historia del mañana. FCE. México, 1996.

Stahelin Saavedra, Carlos. Historia Genética del Cine. Publicaciones de la Universidad de Valladolid. Madrid, España. 1991.

The 50 Greatest Independent Films. Empire Online. 26 de mayo de 2009.
<<http://www.empireonline.com/features/50greatestindependent/50-41.asp>>

Titanic. Internet Movie Data Base. 6 de mayo de 2009.
<<http://www.imdb.com/title/tt0120338/>>

Tribus Urbanas. Sapiensa.org.mx conéctate y aprende. Enciclomedia. 23 de febrero de 2009 <http://sepiensa.org.mx/contenidos/s_tribus/tribus.htm>

Top Ten for movie production and cine guerrilla. Coherent Visual. 20 de marzo de 2009. <<http://www.cvisual.com/film-techniques/film-general-production-tips.asp>>

Universal Studios. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 1 de mayo de 2009. 5 de mayo de 2009. <http://es.wikipedia.org/wiki/Universal_Studios>

Vizzuett Olvera, Juan Arael. La gran derrota de la Contracultura. El Sol de México. 15 de enero de 2009. 27 de marzo de 2009.
<<http://www.oem.com.mx/elsoldemexico/notas/n1007054.htm>>

Warner Bros. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 1 de mayo de 2009. 5 de mayo de 2009. <http://es.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros>

Zires, Margarita. Andi3n, Eduardo. Lizarazo, Diego. Est3tica de las im3genes. Siglo XXI. M3xico, 2007.

Zallo, Ram3n. Industrias y pol3ticas Culturales en Espa3a y el Pa3s Vasco. Servicio Editorial de la Universidad del Pa3s Vasco. Espa3a, 1988.

Zunzunegui, Santos. Pensar la Imagen. Signo e imagen. Espa3a, 2007.
20th. Century Fox. Wikipedia: La Enciclopedia Libre. 1 de mayo de 2009. 5 de mayo de 2009. <http://es.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Fox>

Fuentes de las imágenes:

<http://www.superstock.com/stock-photos-images/1491R-1038724>

www.filmtools.com

EXLS <http://www.gratistodo.com/contenido/fondos/windows/Desert-Landscape.jpg>

LS http://mrsgrapevine.com/wp-content/uploads/2007/09/usher_home.jpg

FS <http://3ddigitalwallpapers.com/wp-content/uploads//2009/03/07f22071bb27eaac238ff7a9b9b03691.jpg>

AS http://images.askmen.com/entertainment/movie/the-good-the-bad-and-the-ugly_1.jpg

MS <http://yelqtls.files.wordpress.com/2008/01/alfred-hitchcock.jpg>

MCU

http://www.cinemovida.net/yahoo_site_admin/assets/images/300_main.9174001.jpg

CU

http://media.salir.com/images/peliculas/b/5/d/b/imagen_slumdog_millionaire_2.jpg

BCU <http://www.machtay.com/galileo/camerashots2.html>

EXC <http://images.starpulse.com/Photos/Previews/Godfather-movie-05.jpg>

TS

http://i278.photobucket.com/albums/kk94/justsomedude_2008/JokerWallpaper1280.jpg

2S

<http://www.independentcritics.com/images/y%20tu%20mama%20tambien%20SPLASH.jpg>

OTS <http://www.machtay.com/galileo/camerashots2.html>

ANEXO A



Producción: TITANIC

Año: 1997

Duración: 194 minutos

Compañía Productora: Twenty Century Fox Film Corporation

Dirigida: James Cameron

Escrita: James Cameron

Premios: 11 premios Oscar, 1 ASC, 8 BAFTA, 4 Golen Globe, <http://www.imdb.com/title/tt0120338/>

| Produced by | | Production Design by | |
|-------------------|--|----------------------|---|
| James Cameron | producer | Peter Lamont | |
| Pamela Easley | associate producer (as Pamela Easley Harris) | | |
| Al Giddings | co-producer | Art Direction by | |
| Grant Hill | co-producer | Martin Laing | |
| Jon Landau | producer | Charles Dwight Lee | (supervising art director) (as Charles Lee) |
| Sharon Mann | co-producer | Set Decoration by | |
| Rae Sanchini | executive producer | Michael Ford | |
| Original Music by | | Costume Design by | |
| James Horner | | Deborah Lynn Scott | (as Deborah L. Scott) |
| Cinematography by | | Make up Department | |
| Russell Carpenter | (director of photography) | Isabel Amezcua | assistant hair stylist |
| Film Editing by | | Deborah Ball | crowd hair supervisor |
| Conrad Buff IV | (as Conrad Buff) | | key makeup artist: Halifax contemporary shoot (as Laura Borzelli) |
| James Cameron | | Laura Borselli | additional makeup artist |
| | | Anita E. Brabec | |

| | | | |
|---|--|-----------------------|--------------------------------------|
| Richard A. Harris | | Greg Cannom | old Rose special effects makeup |
| Casting by | | Raul Covarrubias | assistant hair stylist |
| Mali Finn | | Georgia Dunn | assistant hair stylist |
| Production Management | | Polly Earnshaw | makeup artist |
| Dana Belcastro | production supervisor: Escondido tank shoot | Tina Earnshaw | key makeup artist |
| Kevin De La Noy | unit manager (as Kevin DeLaNoy) | Humberto Escamilla | additional makeup artist |
| Grant Hill | unit production manager | Kay Georgiou | key hair stylist |
| Mark Indig | assistant unit production manager | Mel Gibson | additional makeup artist |
| | post-production supervisor (as Lisa Ann Dennis) | Betty Glasow | hair stylist |
| Lisa Dennis Kennedy | | Esperanza Gómez | assistant hair stylist |
| Jon Landau | unit production manager | John Henry Gordon | hair stylist |
| Michael Levine | additional production supervisor | Debbie Gower | additional makeup artist |
| Sharon Mann | unit production manager | Sian Grigg | makeup artist (as Sian Griegg) |
| Giedra Rackauskas | production supervisor (as Gig Rackauskas) | Michael Gutierrez | assistant hair stylist |
| Anna Roth | unit production manager | Luis Horcacitas | assistant hair stylist |
| Second Unit Director or Second Asistant Director | | Carlos Horcasitas | assistant hair stylist |
| Brian Backman | trainee assistant director: Canada | Laurel Kelly | assistant hair stylist |
| T.C. Badalato | additional assistant director | Rebecca Lafford | makeup artist |
| Kathleen 'Bo' Bobak | assistant second assistant director | Christine Leautic | assistant hair stylist |
| Kathleen 'Bo' Bobak | second assistant director | Catherine Leblanc | assistant hair stylist |
| | third assistant director: Halifax contemporary shoot | Vincenzo Mastrantonio | makeup artist (as Enzo Mastrantonio) |
| Craig Cameron | | Lisa McDevitt | makeup artist |
| Giselle Gurza | third assistant director | Thelma Miller | crowd hair supervisor |
| | | Michael Mosher | makeup artist |

| | | | |
|---------------------------|---|-------------------------|--|
| A. Hugo Gutierrez Cuellar | second second assistant director | Teresa Patterson | additional makeup artist |
| Jacinta Hayne | key second assistant director | Guadalupe Pérez | additional makeup artist (as Guadalupe Perez P.) |
| Mandy Ketcheson | second second assistant director: Halifax contemporary shoot | Giulio Pezza | makeup artist |
| Josh McLaglen | first assistant director | Guadalupe Ramirez | assistant hair stylist |
| Toby Pease | additional first assistant director | Martha Ramos | assistant hair stylist |
| Steven Quale | second unit director | Toni Riki | additional makeup artist |
| Kristie Sills | second assistant director: Halifax contemporary shoot (as Kristy Sills) | Diyan Rodgers | additional makeup artist (as Diyan Rogers) |
| Joaquin Silva | second assistant director | Raúl Sarmiento | additional makeup artist (as Raul Sarmiento Pina) |
| Sebastián Silva | second assistant director (as Sebastian Silva) | Zoe Tahir | hair stylist |
| Jonathan Southard | first assistant director: second unit | Simon Thompson | key hair stylist |
| Derek Filiatrault | trainee assistant director (uncredited) | Annie Townsend | key hair stylist: Halifax contemporary shoot (as Ann Townsend) |
| Art Department | | Erwin H. Kupitz | wig maker: Billy Zane (uncredited) |
| Florentino Aguilar | construction group head | Paula Le Mieux | assistant makeup artist (uncredited) |
| Luis Altamirano | construction group head | Susan Nealon | hair stylist (uncredited) |
| Doreen Austria | graphic designer | Sound Department | |
| Roger Beaudoin | steel fabrication supervisor | Tony Anscombe | adr mixer |
| Rufus Best | assistant construction coordinator | John H. Arrufat | dialogue editor (as J.H. Arrufat) |
| Graham Blinco | construction foreman: Halifax contemporary shoot | Michael Axinn | assistant sound editor |
| Graham Blinco | stagehand (as Graham John Blinco) | Chris Barron | machine room operator (as Christopher Barron) |
| Stephen Bourgeois | welding foreman | Brendan Beebe | audio systems operator |
| Lewis Bowen Jr. | scenic foreman (as Louis Bowen) | Jessica Bellfort | assistant sound editor |

| | | | |
|---------------------|--|---------------------|--|
| Vinnie Bowen | construction foreman | Tom Bellfort | supervising sound editor |
| Daniel R. Bradette | property master: Halifax contemporary shoot (as Daniel Bradette) | Beau Borders | assistant sound editor |
| John Bratton | set dresser | Christopher Boyes | sound designer |
| Chris Brown | construction supervisor | Christopher Boyes | sound re-recording mixer |
| John Brown | leadman: Halifax contemporary shoot | Joan Chamberlain | sound recordist |
| Lloyd Burke Jr. | welding foreman | Steve Cook | adr supervision: UK |
| Marco Carranza | drapes assistant | Richard Corwin | adr editor (as Richard G. Corwin) |
| Eugenio Casta | junior set designer | Scott Curtis | foley editor |
| Lucia Castaneda | construction office coordinator | Donovan Dear | boom operator (as Donovan Dear) |
| Gustavo Castellanos | props assistant | Dean Drabin | adr mixer |
| Marcus Cetani | scenic foreman | Sean England | sound mix technician |
| Marienus Cetani Sr. | lead scenic (as M. Dominic Cetani) | Tammy Fearing | foley editor |
| J. Barney Clarey | steel fabrication supervisor | Harriet Fidlow | adr editor (as Harriet Fidlow Winn) |
| Laureen Clarke | construction office coordinator (as Laureen A. Clarke) | Sue Fox | adr editor (as Suzanne Fox) |
| Dave Coldham | head plasterer (as David Coldham) | Douglas Ganton | sound mixer: Halifax contemporary shoot (as Doug Ganton) |
| Carlos Colina | welding foreman | Jonathan Greber | digital audio transferer |
| Harvey T. Collins | construction buyer | Scott Guitteau | sound effects editor |
| William Les Collins | construction coordinator (as W. Les Collins) | Ann Hadsell | sound recordist |
| Thom Colwell | art department supervisor | Marni L. Hammett | transfer supervisor |
| Derek Creedon | supervising storekeeper | Robin Harlan | foley artist |
| Derek Dawson | construction supervisor | Lora Hirschberg | sound re-recording mixer |
| Salvador De Gante | construction group head | David L. Horton Jr. | foley editor (as Dave Horton Jr.) |
| James N. Delaplane | scenic foreman (as James Delaplane) | Tom Johnson | sound re-recording mixer |
| Rodney Delaplane | scenic foreman | Scott Jones | sound recordist |

| | | | |
|-----------------------------|--|------------------------|--|
| Peter Duffy | welding foreman (as Peter D. Duffy) | David Kelson | additional sound mixer |
| Bob Eames | construction foreman: Halifax contemporary shoot (as Robert Eames) | Scott Koué | supervising assistant sound editor |
| Enrique Estévez | assistant set dresser (as Enrique Estevez) | Lee Lemont | adr editor |
| Bernard Faye | key scenic: Halifax contemporary shoot (as Brenard Faye) | Scott Levy | sound re-recordist |
| Elizabeth K. Fisher | scenic foreman (as Elizabeth Fisher) | Cindy Marty | adr editor |
| T. Kevin Fisher | assistant construction coordinator | Darren McQuade | sound recordist |
| Peter Francis | set designer | Shannon Mills | assistant sound designer |
| Annie Fuller | assistant props: Halifax contemporary shoot (as Ann Fuller) | Sarah Monat | foley artist |
| Francisco García | junior set designer (as Francisco Garcia) | Al Nelson | sound re-recordist |
| Sergio Fuentes Garcia | construction group head | Jonathan Null | supervising assistant adr editor |
| Antonio Godínez | props assistant | Jim Osburn | second boom operator (as Jimmy Osburn) |
| Luisa Gomez da Silva | assistant art department coordinator (as Luisa Gomez De Silva) | Mark Pendergraft | sound re-recordist |
| David Gomez Frias | construction group head | Richard Quinn | dialogue editor |
| Felix Manuel Perez Gonzalez | construction group head (as Felix Perez) | Michael Rivo | digital audio transferer |
| José González | scenic foreman (as Jose Gonzales) | Gary Rizzo | sound mix technician (as Gary A. Rizzo) |
| Tony Graysmark | construction coordinator | Steve Romanko | machine room operator |
| Randal R. Groves | construction foreman (as Randall Groves) | Ronald G. Roumas | sound re-recordist (as Ronald C. Roumas) |
| Martin Gutierrez | props assistant | Brian Ruberg | adr mixer |
| Jim Hanson | construction foreman | Gary Rydstrom | sound re-recording mixer |
| Jeremy Harford | construction gang boss | Claire Sanfilippo | dialogue editor |
| Charlotte Harper | art department coordinator: Halifax contemporary shoot | Christopher Scarabosio | sound effects editor |

| | | | |
|-------------------|--|-------------------------|--|
| Paul J. Hayes | assistant construction coordinator (as Paul Hayes) | Jurgen Scharpf | sound mix technician digital audio transferer |
| Steve Hedinger | signwriter | Dee Selby | |
| Gary Ixer | floor propman | Tony Sereno | sound mix technician foley mixer: |
| Jose Jimenez | scenic artist assistant | Randy Singer | Paramount (as Randy K. Singer) supervising foley editor (as Thomas Small) |
| Lynn A. Johanson | scenic foreman (as Lynn Johanson) | Thomas W. Small | |
| Cheryl C. Johnson | lead scenic (as Cheryl Johnson) | Kent Sparling | sound mix technician |
| Robin Jones | construction gang boss | Cary Stratton | sound recordist |
| Carl Keller | scenic foreman | Gary Summers | sound re-recording mixer |
| Philip Keller | storyboard artist (as Phil Keller) | John Torrijos | video services (as John 'JT' Torrijos) boom operator: |
| Martin Kingsley | supervising dress propman (as Martin G. Kingsley) | Reynald Trudel | Halifax contemporary shoot (as Reynald Trudell) machine room operator (as David Turner) |
| John Kirsop | construction supervisor | David E. Turner | |
| Danny Kiser | construction gang boss | Mark Ulano | sound mixer sound effects editor (as Ethan Van Der Ryn) |
| Hilary Klym | set builder | Ethan Van der Ryn | video services (as Christian Von Burkleo) |
| Jesus LaBastida | construction group head (as Jesus Labastida) | Christian von Burkleo | |
| Robert W. Laing | additional art director (as Bob Laing) | Hugh Waddell | supervising adr editor |
| Neil Lamont | additional art director | Mary Works | assistant sound editor |
| Steven Lawrence | assistant art director (as Steve Lawrence) | Gwendolyn Yates Whittle | dialogue editor digital sound technician (uncredited) |
| Alvin Licoan | welder | Christian Boatsman | |
| Joseph Livolsi | welder (as Joe Livolsi) | Catherine Harper | foley artist (uncredited) |
| Margarito López | construction group head (as Margarito Lopez) | Patrushkha Mierzwa | additional sound utility (uncredited) |

| | | | |
|------------------------------|--|--------------------------------|--|
| Scott MacFarlane | construction coordinator: Halifax contemporary shoot (as Scott McFarlane) | Santiago Núñez | cable person (uncredited) |
| Patrick H. Malisauskas | welding foreman | Special Effects by | |
| Mark A. Mancinelli | plaster foreman | Luis E. Ambriz | special effects technician (as Luis Eduardo Ambriz) |
| James Marks | steel rigger gang boss | Martínez | special effects administrator (as Paula Fisher) |
| Ramiro Martinez | props assistant (as Ramiro Martinez L.) | Paula D. Fisher | special effects coordinator (as Scott Fisher) |
| Francisco Martinez Rivera | construction group head | Scott R. Fisher | special effects |
| Dominic Masters | set designer | Thomas L. Fisher | special effects |
| Antonio Mata | propmaster | Neil Garland | special effects technician |
| Ian C. McArthur | welder | Sergio Jara Jr. | special effects technician |
| Marilyn McAvoy | stand-by painter | | special effects foreman (as Sergio Jara Sr.) |
| Mark McCarthy | construction foreman | Sergio Jara Tony Kenny | special effects |
| Federico Medina | construction group head | | special effects foreman (as Jay B. King) |
| Arturo Mendez | head signwriter | Jay King William McPhail | floor supervisor |
| Carlos Mendez | construction group head | | special effects rigging foreman (as Andrew Jesse Miller) |
| David Mosall | construction gang boss (as Dave Mosall) | Andrew Miller | special effects |
| Ricardo Nájera | construction group head (as Ricardo Najera) | Donald Pennington | supervisor |
| Cleo Nethersole | drapes master | Nick Plantico | special effects |
| Rick Newsome | storyboard artist | Victor Ramirez | special effects technician |
| Marco Niro | set designer | Tom Seymour | special effects Crew |
| Manuel Ordaz López | drapes assistant (as Manuel Ordaz) | | special effects technician (as Robert Slater) |
| | | Robert L. Slater | special effects technician |
| | | Robert Earl Townsend | |

| | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|--|
| Jesus Osorio | drapes assistant | Steve Townsend | special effects technician (as Steven Curtis Townsend) |
| Ricardo Osorio | drapes assistant | James S. Trois | special effects |
| Andrew Palmer | chargehand propman (as Andy Palmer) | Roland Blancaflor | special effects: Cannom Creations (uncredited) |
| John Palmer | supervising dress propman | Tony Bohorquez | lead model builder (uncredited) |
| Richard Pecora | welding foreman | Robert Brown | special effects technician (uncredited) |
| Mark Petrak | assistant construction coordinator | Shea Clayton | special effects technician (uncredited) |
| Miguel Pineda | construction buyer | Robert DeVine | special effects (uncredited) |
| Moises Pineda | production buyer | Mark Fenlason | special effects crew (uncredited) |
| Pierrette Pretty | art department assistant: Halifax contemporary shoot (as Pierette Pretty) | Royce Hager | mechanical effects (uncredited) |
| Genessa Goldsmith Proctor | lead scenic | Clark James | miniatures fabricator (uncredited) |
| Eric Ramsey | storyboard artist | David Kann | miniature crew (uncredited) |
| Bill Rea | art director: Escondido tank shoot | Ian C. McArthur | special effects technician (uncredited) |
| Richard Roberts | assistant set decorator | Alan McFarland | miniature lighting (uncredited) |
| Rafael Rodrigues Palacios | construction group head | Chris Nelson | special effects technician (uncredited) |
| David Romero | welder | Michael Rifkin | mechanical special effects (uncredited) |
| Héctor Romero | assistant art director (as Hector Romero) | Eric Roberts | special effects (uncredited) |
| Claude Roussel | set decorator: Halifax contemporary shoot | Paul Stec | model unit art director (uncredited) |
| Ali Rubenstein | set decorator: Halifax contemporary shoot | George Zamora | special effects technician (uncredited) |
| Steven Sallybanks | scenic artist (as Steve Sallybanks) | | |
| Jaime Sánchez | construction group head | | |
| | | Visual Effects by | |

| | | | |
|---------------------|--|--------------------------|--|
| Andrés Santana | props assistant (as Andres Santana) | Frank Aalbers | digital ship artist: Digital Domain |
| Gerald Scaife | construction estimator | Victor Abbene | chief lighting technician: visual effects and additional photography, Digital Domain |
| John Eric Seay | welding foreman | Mimi Abers | digital compositor: Digital Domain |
| Amanda Selling | art department coordinator (as Amanda Sallybanks) | Jon Aghassian | character integration artist: Digital Domain |
| Sasha Sergejewski | assistant props: Halifax contemporary shoot (as Sasha Sergetewski) | Robin Akin | digital animator: Digital Domain (as Robin Finn) |
| Rosalind Shingleton | assistant set decorator | Jon Alexander | digital effects compositing supervisor: ILM |
| Jason Shurko | set decorator: Halifax contemporary shoot | Scott Alexander | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures |
| David Sutherland | co-head carpenter: Halifax | Tim Alexander | digital effects artist: ILM |
| Paul Taggart | supervising plasterer | Eric Algren | visual effects art department production assistant |
| Mario Torres | props assistant | Tony Anderson | motion control gaffer: Digital Domain |
| Daniel Walker | scenic foreman | Bernd Angerer | character animator: Digital Domain |
| Dave Westcott | lead scenic interiors (as David Westcott) | Nathan Arbuthnott | special effects technician: Digital Domain |
| Barry Wilkinson | propmaster | Hunter Athey | digital artist: VIFX |
| Ben Wilkinson | floor propman | Frank Ayre | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures |
| Jamie Wilkinson | chargehand propman | Michael Backauskas | visual effects editor: Digital Domain |
| Simon Wilkinson | supervising floor propman | Jeffrey Edward Baksinski | character integration artist: Digital Domain (as Jeff Basinski) |
| Peter Williams | construction foreman: Halifax contemporary shoot | Craig Barron | visual effects supervisor: Matte World Digital |

| | | | |
|------------------------|---|-------------------|--|
| Adrian Zamudio | props assistant | Glen Baumbach | assistant visual effects editor |
| Andrew Ackland-Snow | art direction: ship exterior (uncredited) | Peter Baustaedter | digital matte painter: Digital Domain |
| Carlos Benassini | set designer (uncredited) | Mat Beck | visual effects supervisor: Light Matters |
| Jon Billington | set designer (uncredited) | Thad Beier | visual effects: Hammerhead Productions |
| Aprile Lanza Boettcher | scenic artist (uncredited) | Miles Bellas | digital artist |
| Pierre Bohanna | supervising modeler (uncredited) | Dennis Bennett | digital artist: VIFX |
| Joseph Calta | gang boss (uncredited) | Lee Berger | model shoot producer: VIFX |
| James Cameron | artist: Jack's sketches (uncredited) | Bill Black | visual effects editor: 4-Ward Productions |
| Pia Corti | assistant plasterer (uncredited) | David Bleich | digital paraphernalia artist: Digital Domain |
| Craig T. Currie | model maker (uncredited) | Scott Bogunia | Inferno artist: VIFX |
| Mark Fenlason | leadman (uncredited) | Robyn Breen | assistant visual effects coordinator |
| Mark Fenlason | rigging props (uncredited) | Mark A. Brown | chief technologist: VIFX |
| Bill Hay | model maker (uncredited) | Mark Brown | digital stunt sequence supervisor: Digital Domain |
| Richard E. Kruder | tool crib gang boss (uncredited) | John Bruno | visual effects consultant |
| Thomas W. Lay Jr. | production illustrator (uncredited) | C. Mitchell Bryan | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures (as Mitch Bryan) |
| Deborah Marsh | construction auditor (uncredited) | Cheryl Budgett | CG supervisor: VIFX |
| Doug J. Meerdink | set designer (uncredited) | Sonja Burchard | digital compositor: Digital Domain |
| David Pirinelli | set dresser (uncredited) | Cathy Burrows | rotoscope artist: ILM (as Cathy M. Burrow) |
| William A. Purcell | art department research (uncredited) | Andre Bustanoby | motion capture supervisor: Digital Domain |
| Eric Rosenberg | graphic artist (uncredited) | Larry Butcher | digital compositor: Digital Domain |

| | | | |
|--------------------|---|-----------------------|--|
| Gordon Sangster | lead carpenter: Halifax (uncredited) | Donald S. Butler | digital effects artist: ILM |
| Christian Scheurer | conceptual artist (uncredited) | Matthew E. Butler | data integration supervisor: Digital Domain (as Matthew 'Teal' Butler) |
| Stunts | | Kirk Cadrette | computer animator: POP Film |
| Gerardo Albarrán | stunts (as Gerardo Moreno Flores) | D. Walt Cameron | Inferno artist: VIFX (as Walt Cameron) |
| Lucy Allen | stunts | Jodi Campanaro | compositor: Light Matters |
| Noby Arden | stunts (as Noby-Arden) | Casey Cannon | visual effects producer: BFTRE |
| Alejandro Avendano | stunts (as Alejandro Avendaño Luhrs) | Bryan H. Carroll | visual effects editor (as Bryan Carroll) |
| Joni Avery | stunts | Dave Carson | visual effects supervisor: ILM |
| Mike Avery | stunts | Mike Castillo | digital artist: Cinesite |
| Rick Avery | stunts | Camille Cellucci | visual effects producer |
| Andy Bennett | stunts | Alan Chan | digital ship artist: Digital Domain |
| Sandy Berumen | stunts (as Sandra Berumen) | Jim Chizmar | visual effects key grip model builder: |
| Simone Boisseree | stunts (as Simone Boissereé) | Miles Clayton | lifeboats/large scale sinking miniatures |
| Glenn Boswell | stunts | Chad E. Collier | scanning and recording operator: Digital Domain |
| Joey Box | stunts | Rafael Colon | digital artist: VIFX motion control operator: Digital Domain (as Tim Conway) |
| Richard Bradshaw | stunts | Tim 'Timco' Conway | rigging supervisor: 4- Ward Productions |
| Janet Brady | stunts (as Janet S. Brady) | James Cook | character texture painter: Digital Domain |
| Charlie Brewer | stunts | Chris Cortese | |
| | | Filippo Costanzo | digital paraphernalia artist: Digital Domain (as Fillipo Costanzo) |

| | | | |
|-----------------------|--------------------------------------|---------------------|---|
| Jill Brown | stunts | John Michael Courte | digital paraphernalia artist: Digital Domain (as John Courte) |
| Wilebardo Bucio | stunts (as Wilebaldo Bucio) | Stéphane Couture | character animator: Digital Domain (as Stephane Couture) |
| Bobby Burns | stunts (as Bobby Andrew Burns) | Joyce Cox | visual effects producer: VIFX (as Joyce Weisiger) |
| Terri Cadiente | stunts (as Terri Rippenkroege) | Jon Craig | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures |
| Pavel Cajzl | stunts | David Crawford | digital compositor: POP Film |
| Gustavo Campos | stunts (as Gustavo Campos Hernandez) | Judith Crow | digital effects supervisor: Digital Domain |
| Ignacio Carreño | stunts (as Ignacio Carreño Lopez) | Lisa Dackermann | digital compositor: Cinesite |
| Debbie Lee Carrington | stunts | Carolyn Daley | model maker: Digital Domain |
| Jorge Casares | stunts | Andrea D'Amico | visual effects producer: POP Film |
| John Casino | stunts | Charles Darby | digital matte painter: Digital Domain |
| Marc Cass | stunts | Melissa Darby | digital effects coordinator: Digital Domain |
| Doc D. Charbonneau | stunts | Jim Davidson | model maker: 4-Ward Productions |
| Clarke Coleman | stunts (as Clarke C. Coleman) | C. Marie Davis | visual effects executive producer: CIS |
| Jorge Luis Corzo | stunts (as Jorge Luis Corzo Rosales) | Dennis Davis | digital compositor: Digital Domain |
| Laurie Crane | stunts | Chris Dawson | motion control camera operator |
| Simon Crane | stunt coordinator | Francisco De Jesus | digital paraphernalia artist: Digital Domain (as Francisco Dejesus) |
| Steve Crawley | stunts | Martine DeLage | character animator: Digital Domain (as Martine Delage) |
| David Cronnelly | stunts | Chris Del Conte | digital visual effects coordinator: Cinesite |
| Justin Crowther | stunts | Aaron Dem | digital visual effects producer: Cinesite |

| | | | |
|----------------------|-------------------------------------|--------------------|---|
| Ricardo Cruz | stunts (as Ricardo Cruz Moral) | Krystyna Demkowicz | visual effects producer: Matte World Digital |
| Jani D. Davis | stunts | Karl Denham | digital ship artist: Digital Domain |
| Vince Deadrick Jr. | stunts (as Vincent P. Deadrick Jr.) | Patrick Denver | model maker foreman: VIFX |
| Mark De Alessandro | stunts (as Mark DeAlessandro) | Mark DeSousa | 3D tracking: VIFX (as Mark de Sousa) |
| Ray De-Haan | stunts | Jamie Dixon | visual effects: Hammerhead Productions |
| Leon Delaney | stunts | Jeff Doran | digital effects artist: ILM |
| Alejandro de la Peña | stunts (as Alejandro De La Pena) | Crystal Dowd | visual effects producer: Digital Domain |
| Lisa Dempsey | stunts | John J. Downey | special effects technician: Digital Domain (as John Downey) |
| Jamie Edgell | stunts | Kathy Draper | production coordinator: 4-Ward Productions |
| Paul Eliopoulos | stunts | Hank Driskill | digital ocean software: Digital Domain |
| Annie Ellis | stunts | David Drzewiecki | visual effects director of photography: VIFX (as Dave Drzewiecki) |
| Dana Dru Evenson | stunts | Joe Dubs | digital artist: Cinesite (as Joe Dubbs) |
| Dane Farwell | stunts | Rick Dunn | lead compositor: Digital Domain |
| George Fisher | stunts | Gus Duron | film coordinator: VIFX |
| Cindy Folkerson | stunts | Timothy Eaton | visual effects editor: ILM (as Tim Eaton) |
| Terry Forestal | stunts (as Terry Forrestal) | Elaine Edford | executive producer: 4-Ward Productions |
| Sarah Franzl | stunts | Michael Edland | character integration artist: Digital Domain (as Mike Edland) |
| Lance Gilbert | stunts | Jonathan Egstad | digital compositor: Digital Domain |

| | | | |
|--------------------------|--------------------------------------|-------------------|---|
| Troy Gilbert | stunts | Leslie Ekker | model supervisor: Digital Domain |
| Steve Griffin | stunts | Gregory Elwood | digital artist: VIFX (as Gregory Ellwood) chief digital matte artist: Matte World Digital (as Chris Evans) |
| Gary Guercio | stunts (as Gary L. Guercio) | Christopher Evans | |
| Alfredo Gutiérrez | stunts (as Alfredo Gutierrez) | Michael Everett | gaffer: VIFX data integration digital artist: Digital Domain (as Sean Faden) |
| Luis M. Gutiérrez Santos | stunts (as Luis M. Gutierrez Santos) | Sean Andrew Faden | |
| Johnny Hallyday | stunts | Bill Feightner | technical supervisor: CIS Hollywood physical effects coordinator: VIFX lead Inferno artist: VIFX |
| Rusty Hanson | stunts | Ed Felix | |
| Anita Hart | stunts | Mark Felt | |
| Paul Heasman | stunts | Bob Fernley | digital imaging supervisor: Cinesite |
| Mark Henson | stunts | Kelly Fischer | digital artist: VIFX digital ocean software: Digital Domain (as Lucio Flores) |
| Paul Herbert | stunts | Lucio I. Flores | |
| Jan Holicek | stunts | Rachel Fondiller | assistant production coordinator: Digital Domain digital compositing supervisor: Digital Domain (as Mark Forker) |
| Sy Hollands | stunts | Mark O. Forker | |
| Marcia Holley | stunts | Gordon Forkert | lead model maker: Digital Domain visual effects production manager: VIFX |
| Chuck 'Chaz' Hosack | stunts (as Chuck Hosack) | Dan Foster | |
| Martin Hub | stunts | Crystal Foth | visual effects coordinator: BFTRE visual effects executive producer: Rainmaker Digital |
| Eunice Huthart | stunts | Mark Franco | |
| Dusan Hyska | stunts | Michael J. Frick | rotoscope artist: Digital Domain (as Mike Frick) |

| | | | |
|-------------------|--|---------------------|---|
| Rob Inch | stunts (as Robert Inch) | Jammie Friday | MIR sequence compositing supervisor: Digital Domain (as Jamie Friday) |
| Terry Jackson | stunts | Bob Froehlig | systems manager: VIFX |
| Matt Johnston | stunts | Jorge Fuentes | shop supervisor: 4- Ward Productions |
| Mike Justus | stunts | Gian Ganziano | Avid support: VIFX |
| Kim Kahana Jr. | stunts (as Kim K. Kahana Jr.) | Gonzalo Garramuno | character animator: Digital Domain |
| Josh Kemble | stunts | Jason Gaudio | assistant visual effects editor |
| Jamie Keyser | stunts (as Jamie A. Keyser) | Gloria Geary | digital artist: VIFX (as Gloria J. Geary) |
| Jindrich Klaus | stunts (as Klaus Jindrich) | Jennifer German | digital compositor: POP Film |
| Svetla Krasteva | stunts | John Gibson | digital ocean artist: Digital Domain |
| Pavel Kratky | stunts | Tom Gleason | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures |
| Steven Lambert | stunts | Susan Goldsmith | rotoscope artist: ILM |
| Julie Lamm | stunts | Joseph Goldstone | scanning and recording: Digital Domain |
| Jamie Landau | stunts | Bryan Greenberg | camera operator: 4- Ward Productions |
| Trisha Lane | stunts | Caroleen Green | digital matte artist: Matte World |
| Derek Lea | stunts | Bryan Grill | lead compositor: Digital Domain |
| Dimo Liptkovsky | stunts (as Dimo Lipitkovski) | Abra Grupp | digital compositor: Cinesite |
| David Listvan | stunts | David Gutman | digital artist: VIFX |
| Raúl López | stunts (as Raul Lopez Arteaga) | Cynthia Halliburton | coordinator: Digital Domain |
| Kurt D. Lott | stunts (as Kurt Lott) | Craig Halperin | digital compositor: Digital Domain |
| Júlio Martínez | stunts (as Julio Martínez) | Craig Hammack | digital effects artist: ILM |
| Mauricio Martínez | stunts (as Mauricio Martínez Ramos) | David Hanks | digital effects matchmover: ILM |
| Johnny Martin | stunts | Howard Harnett | stage technician: 4- Ward Productions |
| Sean McCabe | stunts | Jordan | digital artist: BFTRE |

| | | | |
|----------------------|------------------------------------|-------------------------|---|
| Jo McLaren | stunts (as Johanna McLaren-Clark) | Harris | character texture painter: Digital Domain |
| Dustin Meier | stunts (as Dustin J. Meier) | John Hart | lead compositor: Digital Domain |
| John Meier | stunts (as John C. Meier) | Simon Haslett | special effects technician: Digital Domain |
| Julie Michaels | stunts | Don Hastings | Inferno artist: VIFX |
| Gabriela Moreno | stunts (as Gabriela Moreno Flores) | John Heller | key compositor: Digital Domain |
| Ray Nicholas | stunts (as Ray L. Nicholas) | Claas Henke | digital compositor: Cinesite |
| Bernabé Palma | stunts (as Bernabe Palma) | Nicole Herr | digital compositing supervisor: CIS Hollywood |
| Jim Palmer | stunts | Jeff Heusser | CG technical supervisor: POP Film (as Matt Hightower) |
| Michael Papajohn | stunts | Matt 'Chief' Hightower | composite artist: BFTRE |
| Jaroslav Peterka | stunts | Brian Holden | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures (as Mike Holdridge) |
| Diane Peterson | stunts | Michael Holdridge | visual effects supervisor: VIFX (as Richard Hollander) |
| Gábor Piroch | stunts (as Gabor Piroch) | Richard E. Hollander | scanning and recording: Digital Domain |
| Gary Powell | stunts | Christopher Holsey | associate visual effects producer: Light Matters |
| Jaroslav Psenicka | stunts | Chris Holt | digital artist: VIFX |
| Tim Rigby | stunts | Uel Hormann | digital compositor: Matte World Digital |
| Larry Rippenkroeger | stunts | Christopher Horvath | digital compositing supervisor: POP Film |
| Denise Lynne Roberts | stunts | Adam Howard | Inferno artist: VIFX |
| Mario Roberts | stunts | Chris Howard | digital artist: VIFX (as Jennifer Howard) |
| Mic Rodgers | stunts | Jen Howard | Inferno artist: VIFX |
| Danny Rogers | stunts | Howard Sean Hyun-In Lee | 3D tracking: VIFX |
| Debby Lynn Ross | stunts | Nick Ilyin | visual effects editor: BFTRE |
| | | Hitoshi Inoue | |

| | | | |
|----------------------|--|--------------------|---|
| Lynn Salvatori | stunts | Rusty Ippolito | digital ship artist: Digital Domain |
| Kiran Shah | stunts | Yukiko Ishiwata | composite artist: BFTRE |
| Lee Sheward | stunts | David Isyomin | digital ocean artist: Digital Domain |
| Lincoln Simonds | stunts | Kevin Ivey | second assistant cameraman: VIFX |
| Erik Stabenau | stunts | Christopher Ivins | digital artist: VIFX |
| Leo Stransky | stunts (as Leos Stransky) | Gary Jackemuk | digital compositor: Digital Domain |
| Tom Struthers | stunts | Evan Jacobs | miniatures: Vision Crew Unlimited |
| Alistair Sutherland | stunts | Kevan Jenson | video assist: VIFX (as Kevan Jensen) |
| Cris Thomas-Palomino | stunts | Hilery Johnson | digital artist: Cinesite |
| Nancy Thurston | stunts (as Nancy Lee Thurston) | Paul D. Johnson | motion control operator: VIFX (as Paul Johnson) |
| Tim Trella | stunts | Andy Jones | digital stunt sequence supervisor: Digital Domain |
| Rafael Valdez | stunts (as Rafael Valdez Garcia Conde) | Kenneth Jones | visual effects supervisor: CIS Hollywood (as Dr. Ken Jones) |
| Victoria Vanderkloot | stunts | Rimas Juchnevicius | digital artist: VIFX |
| Juan Manuel Vilchis | stunts (as Juan Manuel Vilchis Sosa) | Nikos Kalaitzidis | digital ocean artist: Digital Domain |
| Pavel Vokoun | stunts | Jeffrey Kalmus | color grading supervisor: Digital Domain |
| Bill Weston | stunts | Michael Kanfer | digital compositing supervisor: Digital Domain |
| Ralieg Wilson | stunts | Alan Kapler | digital paraphernalia artist: Digital Domain |
| Lawrence Woodward | stunts | Mark David Katchur | stage production manager: Digital Domain (as Mark Katchur) |
| Nancy Young | stunts (as Nancy L. Young) | Tom Kennedy | visual effects producer: ILM |

| | | | |
|---|--|-----------------|--|
| Glen Yrigoyen | stunts | Richard Kidd | digital ocean supervisor: Digital Domain |
| Simon Crane | stunts (uncredited) | Mikella Kievman | digital effects coordinator: Digital Domain |
| Mark Fenlason | safety officer (uncredited) | John Kilkenny | visual effects producer: Digital Domain |
| Sarah Franzl | stunt double: Kate Winslet (uncredited) | Terry W. King | special effects technician: Digital Domain (as Terry King) |
| Kent W. Luttrell | stunts (uncredited) | Aaron Kirsch | first assistant camera: Digital Domain |
| Erin Michael | stunts (uncredited) | Paul Kirwan | digital compositor: Digital Domain (as Paul Kirwin) |
| Rocky Taylor | stunts (uncredited) | Karen Klein | rotoscope supervisor: Cinesite |
| Camera and Electrical Department | | Gene Kozicki | digital effects production manager: VIFX |
| René Acosta | rigging electrician (as Rene Torres Acosta) | Zsolt Krajcsik | digital ocean artist: Digital Domain |
| Carolyn Adams | grip: Halifax contemporary shoot | Richard Krasser | digital effects artist: ILM |
| Jeff Adams | key grip: Halifax contemporary shoot | Markus Kurtz | digital paraphernalia artist: Digital Domain (as Marcus Kurtz) |
| John Adamson | grip: Halifax contemporary shoot | Michael La Fave | 3D tracking: VIFX (as Michael LaFave) |
| Benito Aguilar | rigging electrician (as Benito Aguilar Perez) | Mike Lamb | digital rotoscoping: VIFX |
| Scotty Allan | gaffer: Halifax contemporary shoot (as Scotty Allen) | Garrett Lam | digital artist: VIFX |
| Mike Amorelli | rigging gaffer | Travis Langley | technical operations: BFTRE |
| Paul Amorelli | rigging best boy electric | Donna Langston | visual effects consultant |
| | | Giancarlo Lari | character animator: Digital Domain |
| | | | digital effects supervisor: Digital Domain (as Mark Lasoff) |
| Daniel Anaya | grip | Mark A. Lasoff | |

| | | | |
|------------------------------|---|------------------------|--|
| Allan Angus | generator operator: Halifax contemporary shoot | Jennifer Law- Stump | digital effects artist: Pacific Title Digital |
| Ricardo Arvizu | grip | Hae-Jeon Lee | character animator: Digital Domain |
| Fernando Fernandez Arzote | rigging grip | James Do Young Lee | digital artist: VIFX character animator: Digital Domain |
| Tom Baker | electrician | Sunny Lee | visual effects supervisor |
| Jose L. Barajas P. | rigging electrician first assistant camera: Halifax contemporary shoot | Robert Legato | lead 2D compositor: VIFX |
| Jamie Barber | | Mary Leitz | |
| Guy Norman Bee | camera operator | Dan Lemmon | character integration artist: Digital Domain |
| Tony Bendt | grip | Andy Lesniak | digital ship artist: Digital Domain |
| Kirk Bloom | second assistant camera | Candace Lewis | Inferno artist: VIFX |
| Paul Bolton | best boy: Halifax contemporary shoot | Mark Tait Lewis | digital artist: Cinesite (as Mark Lewis) |
| Dan Bonnin | crane operator: Akela crane | Erik Liles | compositor: Light Matters |
| John Bonnin | crane operator: akela crane | Van Ling | visual effects supervisor: BFTRE |
| Arthur R. Botham | generator operator (as Buddy Botham) | Brad Lipson | gaffer: special effects digital compositing supervisor: POP Film (as Ken Littleton) |
| Glenn Brown | camera production assistant | Kenneth Littleton | visual effects editor: CIS Hollywood |
| Mitch Bryan | assistant video assist operator | Dawn Llewellyn | lead morph artist: Digital Domain |
| Malcolm Bryce | lamp operator | Christine Lo | digital compositor: Digital Domain |
| John Buckley | gaffer | Dave Lockwood | |
| Bruce Byall | grip | Daniel Loeb | character supervisor: Digital Domain |
| Alvardo Bortolini Camacho | rigging grip | Franklin Londin | digital paraphernalia artist: Digital Domain |
| Cesar Camacho | lamp operator | Liz Lord | digital artist: VIFX |
| James Cameron | director of photography: Titanic deep dive | Treena Loria | digital compositor: Digital Domain |
| James Cameron | special camera equipment designer | Scott Lukowski | model maker: Digital Domain |

| | | | |
|------------------------|---|-------------------|---|
| Mike Cameron | special deep ocean camera system (as Michael Cameron) | Martha Snow Mack | digital matte painter: Digital Domain (as Martha Mack) |
| Luis Canedo | rigging electrician (as Jose L. Canedo) | Daniel Ma | motion capture animator: Digital Domain (as Dan Ma) |
| Rosalio Cano Ordoñez | rigging best boy electric (as Rosalio Cano) | Allyse Manoff | digital effects coordinator: Digital Domain |
| Bruce Carothers | rigging grip | Don Mariano | model maker: Digital Domain |
| Javier Sanchez Carrera | rigging electrician | Rebecca Marie | visual effects: Hammerhead Productions |
| Angel Sanches Castro | lamp operator | Marcel Martinez | digital compositor: Cinecite |
| Michael P. Catanzarite | grip (as Mike Catanzarite) | Steve Mate | visual effects editor: Cinesite |
| Joaquin Cervera | second assistant camera: "b" camera | Joe Matza | senior producer: CIS Hollywood |
| Doug Chartier | dolly grip (as Douglas Chartier) | Charlie May | video assist: VIFX |
| Paul Cheung | lamp operator | Keith McCabe | digital artist: VIFX |
| Paul Ciancetta | lighting technician: Musco lights | Don McCall | key grip: VIFX |
| Jake Clarke | best boy: Halifax contemporary shoot | Laura McDermott | digital effects coordinator: Digital Domain |
| Jayson Clute | second assistant camera: "b" camera, Halifax contemporary shoot | W. Regan McGee | 2D animator |
| Marc Cole | Steadicam operator (as Marcus Cole) | Bill McGill | motion control operator: VIFX |
| Marc Cole | camera operator: "a" camera, second unit (as Marcus Cole) | Sean McPherson | lead 2D compositor: VIFX |
| Keith Collea | video playback operator | Charles Meredith | digital compositor: Digital Domain |
| Tim Collins | rigging best boy grip (as Timothy Collins) | Douglas Miller | miniatures: Vision Crew Unlimited |
| Yvonne Collins | second assistant camera: Halifax contemporary shoot | Glen David Miller | digital artist |
| Kevin Cook | grip | Kenny Mirman | visual effects art director: Digital Domain (as Kenneth Mirman) |

| | | | |
|---------------------------|---|--------------------|---|
| Robert Harold Cooper | rigging foreman | Bekki Misorowski | visual effects assistant accountant: Digital Domain |
| Raúl Cortés | rigging grip (as Raul Cortes) | Marcus Q. Mitchell | character integration software: Digital Domain (as Marcus Mitchell) |
| Gustavo Covarrubias | key grip: Mexico | Suzanne Mitus-Urbe | digital artist: CIS Hollywood |
| Jorge Covarrubias | grip (as Jorge Covarrubias Garcia) | Gary Molyneux | visual effects grip |
| Ricardo Covarrubias | dolly grip | Jack Mongovan | rotoscope lead artist: ILM |
| Roman Covarrubias | rigging electrician | Steve R. Moore | visual effects editor |
| Felipe De Jesus Gutierrez | rigging electrician | Zeke Morales | film coordinator: Blue Sky/VIFX |
| Caleb Deschanel | director of photography: Halifax contemporary shoot | Zeke Morales | visual effects editor: VIFX |
| Cylvan Desrouleaux | second assistant camera: Halifax contemporary shoot (as Cylvan DesRouleaux) | Danny Mudgett | digital artist: CIS Hollywood |
| Michael Dronge | grip | Karen M. Murphy | digital effects producer: Digital Domain |
| Brian Dzyak | additional second assistant camera | Ken Musgrave | digital ocean software: Digital Domain |
| Steven C. Eakins | generator operator | Howie Muzika | lead rotoscope artist: Digital Domain |
| Jorge Enriquez | lamp operator | Kathleen Myers | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures |
| Romel Esquivel | rigging grip | Chris Nakayama | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures |
| Anders Falk | director of photography: documentary | Erik Nash | visual effects director of photography: Digital Domain |
| Michael J. Fowler | video technician: Halifax contemporary shoot (as Michael Fowler) | Craig Newman | digital department manager: VIFX |
| Gary Fredrickson | lamp operator | Tom Nicolai | model maker: Digital Domain |

| | | | |
|------------------------|---|------------------------|---|
| J.P. Gabriel | underwater lighting | Mark Noel | special effects coordinator: Digital Domain |
| J.P. Gabriel | underwater lighting: Escondido tank shoot | Gary Nolin | production manager: VIFX |
| Alfredo Luna Galindo | rigging electrician | Ed Nottoli | motion control camera assistant: VIFX |
| Manuel García | lamp operator (as Manual Garcia G.) | David Novak | key grip: Digital Domain |
| Darcy Gasparovic | second assistant camera: "b" camera, Halifax contemporary shoot | Candida Nunez | data integration digital artist: Digital Domain |
| Sergio Gonzalez | lamp operator | Peter Nye | digital ship artist: Digital Domain |
| Ismael 'Izzy' Gonzalez | rigging best boy electric | Harry O'Connor | location manager: Digital Domain |
| Jesus A. Gonzalez | rigging best boy electric gaffer: Escondido tank shoot | Gregory Oehler | digital artist: CIS Hollywood |
| Mark Goodwin | assistant camera: aerial unit (as Dylan M. Gross) | George Oliver | digital artist: Cinesite |
| Dylan Goss | rigging best boy electric | Jeff Olm | digital compositor: Digital Domain |
| Bill Greenberg | lamp operator | Shawna Olwen | character modeller: Digital Domain |
| Khan Griffith | rigging grip | Mike O'Neal | data integration lead: Digital Domain |
| Todd Griffith | lamp operator (as Hal Groshon) | Mark Oppenheimer | first assistant director: VIFX |
| Harold Groshon | first assistant camera: "b" camera, Halifax contemporary shoot | Rocco Passionino | character integration artist: Digital Domain |
| Tony Guerin | rigging electrician | Edie Paul | visual effects: Hammerhead Productions |
| Roberto Gutierrez | lamp operator | Richard A. Payne | digital ship extension supervisor: Digital Domain (as Richard A. Payne Jr.) |
| Jon Haney | rigging grip | Christopher C. Pearson | assistant camera: VIFX (as Christopher Pearson) |
| John Harmon | generator operator | Bob Peishel | digital system coordinator: CIS Hollywood |
| Jonathan McCrea Harmon | | Cristin Pescosolido | digital compositor: Cinesite |

| | | | |
|------------------------------|--|------------------------|---|
| Daniel Hegarty | crane operator: Technocrane | Price Pethel | compositing consultant: Digital Domain |
| Albert Hennen | loader: Halifax contemporary shoot | Brian Peyatt | 2D coordinator |
| Marcos Hernandez | grip | Ethan Phillips | visual effects CLT: VIFX |
| Saul Dominguez Hernandez | rigging electrician | Franco Pietrantonio | data integration digital artist: Digital Domain |
| Rick Herres | rigging grip | Alan Pilkington | model maker: Digital Domain |
| Ron Hoffman | lamp operator | Josh Pines | scanning supervisor: ILM (as Joshua Pines) |
| Mark Hryma | assistant camera: Wescam camera | Darren Poe | digital ocean artist: Digital Domain |
| Carlos Chacon Inota | rigging electrician | Lisa L. Pollaro | digital compositor: Cinesite (as Lisa Pollaro) |
| Mark Jackson | first assistant camera | Corinne Pooler | digital artist: Cinesite (as Corrine Pooler) |
| Joaquin Alcantara Jimenez | rigging electrician | Jerry Pooler | digital visual effects supervisor: Cinesite |
| Rick Johnson | crane operator: Akela crane | | digital paraphernalia supervisor: Digital Domain |
| Richard Jones | rigging grip | Kelly Port | production coordinator: VIFX (as Alicia Powers) |
| Eugene B. Kerry | best boy grip (as Eugene Brian Kerry) | Alicia G. Powers | digital technical assistant: Digital Domain |
| Gary Kingston | grip (as Gary 'Gard T' Kingston) | Alan Precourt | digital paraphernalia artist: Digital Domain |
| Steve Koster | camera operator: Wescam camera, Halifax contemporary shoot | David Prescott | key compositor: Digital Domain (as Brent Prevatt) |
| Dennis M. Kuneff | rigging grip (as Dennis Kuneff) | Brennan Prevatt | assistant production coordinator: Digital Domain |
| Jesus LaBastida | grip (as Jesus Labastida) | Lauren Pritchard | digital ocean artist: Digital Domain (as Sandor Rabb) |
| Chuck Lapp | electrician: Halifax contemporary shoot | Alex Sandor Rabb | key compositor: Digital Domain |
| Enrique Lara | lamp operator | Scott Rader | Mechanical Effects Artist |
| | | Brandon Ramos | |

| | | | |
|----------------------|--|-----------------------|---|
| Luis Sanchez Lara | lamp operator | Jay Randall | character animator: Digital Domain |
| Jason Leeds | lamp operator | Linda Renaud | assistant visual effects editor: Digital Domain |
| Edgar Hurtado Lopez | rigging electrician | Jim Rider | motion control operator: Digital Domain (as James Rider) |
| Marcelino Luna | rigging grip | Brian Ripley | lead model maker: Digital Domain |
| Jim MacCammon | gaffer: Halifax contemporary shoot | Edwin Rivera | CG supervisor: VIFX |
| Forbes MacDonald | first assistant camera: "b" camera, Halifax contemporary shoot | Eugene P. Rizzardi | model crew chief: Digital Domain (as Gene Rizzardi) |
| Kevin MacNeil | grip: Halifax contemporary shoot (as Kevin McNeil) | Barry Robertson | CG technical supervisor: POP Film |
| Gerardo Manjarrez | first assistant camera: "b" camera | Doug Roble | motion editing and tracking software: Digital Domain |
| Marc Marino | lamp operator | Mike Roby | digital artist: VIFX |
| Anthony T. Marra II | key grip: Escondido tank shoot (as Tony Marra) | Christopher Roda | character animator: Digital Domain (as Chris Roda) |
| Leonardo M. Marron | lamp operator | César Romero | Inferno artist: VIFX (as Cesar Romero) |
| Néstor Martínez | rigging electrician (as Nestor Martinez Villanueva) | Jim Rothrock | digital ocean software: Digital Domain |
| William R. Mayberry | lamp operator (as Bill Mayberry) | Marc Rubone | digital artist: VIFX |
| Gordon McIver | grip | Marian Rudnyk | digital rotoscoping: VIFX |
| Jack E. McLean Jr. | rigging best boy electric (as Jack McLean) | Chris Ryan | lead Inferno artist: VIFX |
| Cesar Rojo Medina | rigging grip | Scott Salsa | mechanical engineer: Digital Domain |
| Héctor Medina | camera loader (as Hector Medina) | Steve J. Sanchez | 2D animator |
| Marc Meisenheimer | lamp operator | Rick Sander | digital artist: VIFX |
| Manuel Perez Mendosa | rigging grip | Mike Sanders | motion capture animator: Digital Domain (as Michael Sanders) |
| Carlos Mendoza | rigging grip (as Carlos Mendoza Campos) | David Santiago | data integration lead: Digital Domain |

| | | | |
|----------------------------|---|-----------------|--|
| Rolando Michel | lamp operator | John E. Sasaki | digital compositor: Digital Domain (as John Sasaki) |
| Paul Mitcheltree | best boy rigging: Halifax contemporary shoot (as Paul Mitchelltree) | Roger Sassen | gaffer: VIFX (as Roger Saasen) |
| Lloyd Moriarity | key grip | Andrea Scholer | key compositor: Digital Domain (as Andrea Sholer) |
| Salvador Gutierrez Morreno | lamp operator | Candice Scott | digital compositor: POP Film |
| Julio Reyes Munoz | rigging grip | Donovan Scott | digital compositor: Digital Domain |
| Todd Murchie | rigging gaffer: Halifax contemporary shoot | Lisa Scott | digital effects coordinator: Digital Domain (as Lisa Harriman Scott) |
| J. Michael Muro | Steadicam operator (as Jim Muro) | Marc Scott | digital compositor: Digital Domain |
| J. Michael Muro | camera operator (as Jim Muro) | Som Shankar | computer animator: POP Film |
| Edis Mustafovski | electrician | Tom Shaughnessy | motion control camera assistant: VIFX |
| Kelly Myrstol | underwater lighting: Escondido tank shoot | Mark A. Shelton | visual effects director of photography: 4-Ward Productions (as Mark Shelton) |
| Salvador Orendain | rigging grip (as Salvador Orendain Estrada) | Mark A. Shelton | visual effects producer: 4-Ward Productions (as Mark Shelton) |
| Harald Ortenburger | camera operator: second camera, Halifax contemporary shoot | Toshi Shiozawa | digital ocean artist: Digital Domain |
| Eduardo Oviedo | lamp operator (as Eduardo J. Oviedo) | Ron Shock | digital compositor: Digital Domain |
| Vince Pace | underwater lighting: Escondido tank shoot | Umesh Shukla | character integration supervisor: Digital Domain |
| George Palmer | vfx camera unit: key grip | Cybele Sierra | digital artist: VIFX |
| Ismael Parades | rigging grip (as Ismael Paredes) | Fred Simon | visual effects supervisor/director of photography: 4-Ward Productions |
| Jason Parrillo | lamp operator | Dennis Skotak | |

| | | | |
|------------------------------|---|-----------------------|--|
| John Paszkiewicz | camera operator: additional photography, Digital Domain | Robert Skotak | visual effects supervisor: 4-Ward Productions |
| Pedro Pedraza | rigging grip | Jane Slater | script supervisor: VIFX |
| Patricio Pereda | grip | Heather Smith | associate visual effects producer: ILM |
| Roberto Pichardo | lamp operator | Keith W. Smith | character animator: Digital Domain (as Keith Smith) |
| Jesse Pogoler | rigging best boy electric | Kenneth Smith | color timing supervisor: ILM |
| Rick Rader | best boy grip (as Rick 'Slick' Rader) | Kurt E. Soderling | visual effects camera operator (as Kurt Soderling) |
| Charley Reffitt | crane operator: akela crane | Fumihiko Sori | character animator: Digital Domain |
| Ron Renzetti | dolly grip: Halifax contemporary shoot | Aliza Sorotzkin | character animator: Digital Domain (as Liza Sorotzkin) |
| Horace Reynolds | crane operator: akela crane | Frederic Soumagnas | character integration artist: Digital Domain |
| Juan Jose Casillas Rivera | lamp operator | Kimberly Spear | production assistant: Cinesite |
| Heather R. Roberts | first assistant camera (as Heather Roberts) | Lisa Spence | digital effects coordinator: Digital Domain (as Lisa Spence Lissak) |
| Chip Robinson | generator operator | Bill Spitzak | CG technical supervisor: Digital Domain |
| Juan Carlos Rodríguez | rigging grip | Chris Springfield | data integration lead: Digital Domain |
| Alfredo Audel Roman | rigging grip | Sean Stanek | assistant visual effects coordinator |
| Scott Ronnow | camera loader | Dottie Starling | model maker: Digital Domain |
| Guillermo Rosas | camera operator: "b" camera (as Guillermo 'Memo' Rosas) | David Stearn | digital compositor: Digital Domain (as David Stern) |
| Carlos Sánchez | lamp operator (as Carlos Sanchez) | George Stevens | model crew chief: Digital Domain |
| Enrique Sánchez | best boy electric (as Enrique Sanchez) | Colin Strause | 3D supervisor: Light Matters |
| Humberto Sánchez | grip (as Humberto Sanchez) | Greg Strause | compositing supervisor: Light Matters |

| | | | |
|---------------------------|--|---------------------|---|
| Jose Luis Sanchez | lamp operator | Darryl Strauss | character integration software: Digital Domain |
| Ralph Sanders | lamp operator | Kyle Strawitz | digital paraphernalia artist: Digital Domain |
| Reyes Santamaría V. | rigging best boy electric (as Reyes Santamaria) | David Sullivan | digital rotoscoping: VIFX |
| Ron Santoyo | grip | Jon Tanimoto | Inferno artist: VIFX |
| Aaron Schneider | director of photography: second unit (as Aaron E. Schneider) | Andrew Taylor | digital artist: VIFX |
| Philip Sloan | rigging key grip | Fred Tepper | digital ship model lead: Digital Domain |
| Bob Snowdon | grip | Jim Thibo | motion control camera assistant: VIFX |
| Kurt E. Soderling | camera operator: Wescam camera (as Kurt Soderling) | Cari Thomas | visual effects line producer: Digital Domain |
| Joaquín Solano | rigging grip (as Andres Joaquin Solano) | Jim Thomson | Avid editor: VIFX |
| Cesar R. Solis | second assistant camera: "b" camera | K. Susan Thurmond | visual effects production coordinator: Digital Domain (as Susan Thurmond) |
| Jorge F. Solorio | rigging electrician | Blerime Topalli | visual effects coordinator |
| Everardo Pereda Solorzano | rigging grip | Antonio Torres | digital rotoscoping: VIFX |
| John M. Stephens | director of photography: second unit (as John Stephens) | Derick Tortorella | technical operations: BFTRE |
| Ward Swan | electrician: Halifax contemporary shoot | R. Gern Trowbridge | best boy electric: Digital Domain (as Robert 'Gern' Trowbridge) |
| Randy Tambling | key grip: Halifax contemporary shoot | Aristomenis Tsirbas | digital artist |
| Charles A. Tamburro | pilot: camera helicopter, Halifax contemporary shoot (as Chuck Tamburro) | Zachary Tucker | data integration digital artist: Digital Domain (as Zack Tucker) |
| Rene Tannos | lamp operator | James Valentine | digital artist: Cinesite |
| John Trapman | camera operator: Wescam camera | Paul Van Camp | digital ocean artist: Digital Domain |

| | | | |
|--------------------------|---|---------------------|--|
| Marco A. Leon Tupia | lamp operator | Ted Van Dorn | lead model maker: Digital Domain (as Ted Van Doorn) |
| Susan Turcot | dimmer board operator (as Susan A. Turcot) | Carey Villegas | night compositing supervisor: Digital Domain |
| Roy Unger | director of photography: second unit | Christopher Walsh | character animator: Digital Domain (as Chris Walsh) |
| Joseph A. Unsinn | video technician: Halifax contemporary shoot (as Joe Unsinn) | Jon Warren | miniatures: Vision Crew Unlimited |
| Jorge Gonzalez Uribe | rigging electrician | Jim Weisiger | visual effects director of photography: Blue Sky/VIFX |
| Juan J. Valencia | lamp operator (as Juan Jose Valencia) | Ray Welker | accountant: Digital Domain |
| Marco Vallarino | lamp operator | Byron Werner | rotoscope artist: Digital Domain |
| Antonio Vargas | rigging best boy grip (as Antonio Vargas Perez) | Michael Wheelwright | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures (as Mike Wheelwright) |
| Leopoldo Vega Alvarado | rigging electrician | Edson Williams | compositing supervisor: Light Matters |
| Allan Vincent | electrician: Halifax contemporary shoot | Thomas Woessner | model maker: Digital Domain (as Tom Woessner) |
| Glenn Wade | grip | Jonathan Wood | digital artist: VIFX |
| Scott Warner | video playback: Halifax contemporary shoot | Dean Wright | visual effects production manager: Digital Domain |
| John W. Weeks | best boy electric (as John Weeks) | Keiji Yamaguchi | character animator: Digital Domain |
| Merie Weismiller Wallace | still photographer (as Merie W. Wallace) | Robert Yamamoto | visual effects wrangler (as Rob Yamamoto) |
| Chuck Weiss | video assist operator | Tsz 'Gee' Yeung | digital artist: VIFX |
| Paul Wilkowsky | grip | Gary Young | model builder: lifeboats/large scale sinking miniatures |
| Randy Wimberg | underwater lighting: Escondido tank shoot | Tonia Young | rotoscope artist: Digital Domain (as Tonia Young-Bilderbeck) |

| | | | |
|--------------------|---|--------------------|--|
| Steven J. Winslow | camera technician: Wescam camera | Serkan Zelzele | digital artist: VIFX (as Serkan Zelezele) |
| R. Michael Yope | lamp operator (as Michael Yope) | Lou Zutavern | pre-vis pred model: Titanic deep dive |
| Robert Zullo | grip | Lori Agostino | model maker (uncredited) |
| Claudette Barius | additional still photographer: pre- production (uncredited) | Grant Anderson | technical director (uncredited) |
| Steve Bellen | assistant camera (uncredited) | Kenneth Au | digital compositor (uncredited) |
| Ariel Benarroch | first assistant camera: second unit (uncredited) | Johnathan R. Banta | digital artist (deleted scenes) (uncredited) |
| Hans Bjerno | aerial director of photography (uncredited) | Andy Barrios | rotoscope artist: Rainmaker Digital (uncredited) |
| Jeremy Braben | aerial camera operator (uncredited) | Brian Begun | scanning and recording technician: POP Film (uncredited) |
| Julian Del Valle | balloon lighting supervisor (uncredited) | Grant Boucher | digital Titanic technical supervisor (uncredited) |
| Thomas Enright | set lighting technician: second unit (uncredited) | Greg Bradner | systems (uncredited) |
| Jim Gordon | grip (uncredited) | Shawn Broes | visual effects editor (uncredited) |
| Edward A. Gutentag | assistant camera (uncredited) | Eric Brown | model maker (uncredited) |
| Scott Hamilton | underwater cinematographer (uncredited) | Patrick Clancey | supervising compositor: The Post Group (uncredited) |
| Mike Harwood | electrician (uncredited) | Thomas Clary | digital production manager: POP Film (uncredited) |
| Joe Hill | grip (uncredited) | Grady Cofer | Inferno artist (uncredited) |
| Chase Jazzborne | electrician (uncredited) | Chris DeAngelis | visual effects editor: EFilm (uncredited) |
| Douglas Kirkland | still photographer (uncredited) | Dario De Gregorio | visual effects coordinator (uncredited) |
| Amy La Licata | assistant camera (uncredited) | Paolo deGuzman | digital rotoscope/textures: Digital Domain (uncredited) |
| Jordan Lapsansky | electrician (uncredited) | Valerie Delahaye | 3D manager: Digital Domain (uncredited) |

| | | | |
|-----------------------------|---|----------------------|--|
| Kyle T. MacDowell | electrician (uncredited) | Julian de la Pena | electrician: visual effects lighting (uncredited) |
| Michael L. May | camera operator (uncredited) | Feliciano di Giorgio | digital artist: Digital Domain (uncredited) |
| Paul J. Morra | assistant camera (uncredited) | Jim DiNunzio | software engineer: Digital Domain (uncredited) |
| Ron Newburn | lamp operator (uncredited) | Rob Doolittle | visual effects offline video editor (uncredited) |
| Eric Schmitz | deep sea camera support (uncredited) | Colin Drobnis | digital compositor (uncredited) |
| Tim Speed | electrician (uncredited) | Christopher Duddy | visual effects director of photography (uncredited) |
| Vincent Torres | grip (uncredited) | Curtis Edwards | digital artist: Digital Domain (uncredited) |
| Greg Ulrich | assistant camera (uncredited) | Curtis Edwards | digital effects artist (uncredited) |
| Christopher Wiggins | second assistant camera: second unit (uncredited) | Eric Gambini | intern: MOCO (uncredited) |
| | | Tim Gibbons | digital effects artist (uncredited) |
| | | Manuel Rey Gonzalez | 2D compositor and digital nature tools: RenderWorld (uncredited) |
| Animation Department | | Karen E. Goulekas | digital compositor: Digital Domain (uncredited) |
| Nathalie Gonthier | 2-D animator | Glen Gustafson | digital effects color correction: Efilm (uncredited) |
| Daniel Robichaud | animation supervisor: Digital Domain | Andrew M. Harvey | digital color grader (uncredited) |
| Aristomenis Tsirbas | simulation sequence animator | Jason Hill | digital compositor: RanchWorks Unlimited (uncredited) |
| Casting Department | | L. Matt Hill | post production assistant (uncredited) |
| | | George A. Hock | visual effects gaffer (uncredited) |
| Edna Arriola | assistant casting coordinator | John Hoffman | model maker: Vision Crew Unlimited (uncredited) |

| | | | |
|--|---|---------------------|--|
| Amy Caton-Ford | extras casting | Chris Holmes | digital compositor (uncredited) |
| John Dunsworth | extras casting: Halifax contemporary shoot | Cynthia Hyland | rotoscope artist (uncredited) |
| Gemma Gonzalez | extras casting assistant | Joni Jacobson | digital composite supervisor (uncredited) |
| Chucho Guerrero | extras casting coordinator | Jay Mark Johnson | visual effects (uncredited) |
| Jorge Guerrero | assistant casting coordinator | Michael Karp | video assist (uncredited) |
| Magui Jimenez | casting associate | Bill Kent | visual effects supervisor: Hollywood Digital (uncredited) |
| Gemma Joffroy | casting associate | Richard Kilroy | matte artist (uncredited) |
| Rudy Joffroy | casting associate (as Rodolfo 'Rudy' Joffroy) | Christian Kubsch | visual effects producer preproduction: Digital Domain (uncredited) |
| Tina Kerr | extras casting (as Tina Louise Kerr) | Vincent Lavares | tape operator (uncredited) |
| Gilly Poole | casting: London | Michael Lawler | visual effects cameraman (uncredited) |
| Deedra Ricketts | extras casting | Gus Lopez | motion capture (uncredited) |
| Jesus Ignacio Santana | casting associate | Mark Alan Loso | compositor (uncredited) |
| Emily Schweber | casting associate | Joe Mandia | digital artist (uncredited) |
| Suzanne Smith | casting: London (as Suzanne Crowley) | Richard Ivan Mann | visual effects producer: Hollywood Digital (uncredited) |
| Franklyn Warren | extras casting | Michael A. McFadden | visual effects grip (uncredited) |
| Costume and Wardrobe Department | | Valerie McMahon | digital artist (uncredited) |
| Maria Luisa Andrade | costumer | Scott Medcalf | electrician: visual effects tank unit (uncredited) |
| Amy Arnold | key set costumer: women | Hal Miles | digital compositor (uncredited) |
| Jeanie Baker | costumer | Tony Moffett | model maker (uncredited) |
| | | Frank Montoya | best boy grip: visual effects unit (uncredited) |

| | | | |
|------------------------|--------------------------------------|---------------------|--|
| Cha Blevins | costumer (as Deborah 'Cha' Blevins) | Trevor Murray | model maker (uncredited) |
| Marsha Bozeman | costumer | Aaron Pfau | lead digital artist (uncredited) |
| Rocio Ceja | costumer | Brett Phillips | model maker: Digital Domain (uncredited) |
| Lee Clayton | costume cutter | Rick Rische | matte artist: 4-Ward (uncredited) |
| Javier Delgado | costumer | Paul Rivera | digital compositing supervisor: Matte World Digital (uncredited) |
| Scott Gaba | costumer | Olivier Sarda | digital compositor (uncredited) |
| David Jardon | costume shop | Bill Schaeffer | digital paint and rotoscope artist (uncredited) |
| Ismael Jardon | key set costumer: men | Jennifer Lee Scheer | technology coordinator (uncredited) |
| Jeanie Kimber | costumer: Halifax contemporary shoot | Robert Scopinich | digital compositor (uncredited) |
| Beth Koenigsberg | wardrobe department coordinator | Steven J. Scott | digital compositor: The Post Group (uncredited) |
| Murray Lantz | key set costumer: men | M. Zachary Sherman | digital effects artist (uncredited) |
| Leigh Leverett | key set costumer: women | Robert Small | 3D tracking and photogrammetry (uncredited) |
| David Le Vey | assistant costume designer | David J. Smith | production assistant: Digital Domain (uncredited) |
| Michael J. Long | costumer (as Michael Long) | Doyle Smith | digital artist (uncredited) |
| Lourdes Lopez Martinez | costume shop | Stephen Sobisky | project manager: Viewpoint Datalabs (uncredited) |
| Philip Maldonado | costumer | Joel Stirnkorb | grip: visual effects unit (uncredited) |
| Cynthia Martinez | costumer | Scott Stokdyk | digital artist (uncredited) |
| Jose Luis Montero | costumer | Edward Svetlik | sculptor and computer special effects (uncredited) |
| Carlos 'Pollo' Munguia | costumer (as Carlos Munguia) | Joe Takai | production software supervisor (uncredited) |

| | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------|--|
| Karen Naser | cutter/fitter | Chad Taylor | Sabre artist: ILM (uncredited) |
| Tom Numbers | costume supervisor: men | Jerry Tessendorf | computer graphics water developer (uncredited) |
| Salvador Pérez Jr. | costume manufacturing foreman (as Salvador Perez) | Tristan Tom | technical support: Cinesite (uncredited) |
| Fabiola Perez Luna | seamstress | Jim Towler | model maker (uncredited) |
| Lahly Poore | assistant costume designer | Alex Tropiec Jr. | digital compositor: Digital Domain (uncredited) |
| Diane Puhalla | costume shop | Ed Ulbrich | visual effects executive producer: Digital Domain (uncredited) |
| Adolfo Ramírez | costume supervisor: men (as Adolfo Ramirez) | Grant Viklund | digital technical assistant (uncredited) |
| Cecilia Stanford | costumer | Michael Walters | model maker (uncredited) |
| Sarah Touaibi | costume supervisor: women | Tamara Watts Kent | digital effects producer: Digital Domain vendors (uncredited) |
| Enrique Villavicencio | costumer (as Enrique Villaviencio) | David Weitzberg | production support: DD (uncredited) |
| Dale Wibben | head cutter/fitter | Lauralee Wiseman | lead technical support: PTD (uncredited) |
| Kanani Wolf | costumer | Kieran Woo | production controller: Digital Domain (uncredited) |
| James A. Worthen | assistant costumer: Halifax contemporary shoot (as Jim Worthen) | Leon Xiao | chief systems administrator (uncredited) |
| Anthony J. Lipin | costumer (uncredited) | Lope Yap Jr. | visual effects producer (uncredited) |
| Tony Lipin | costumer (uncredited) | Susumu Yukuhiro | model maker (uncredited) |
| Editorial Department | | Music Department | |
| Roger Barton | associate editor | John Altman | historical music advisor |
| Scott Beebe | negative breakdown | John Altman | music arranger: period music |
| Daniel Boccoli | editorial apprentice (as Daniel Robert Boccoli) | Andy Bass | assistant music engineer |

| | | | |
|------------------------|--|-------------------|--|
| David Broberg | first assistant editor | Bob Bornstein | music preparation additional orchestrator |
| Paula Catania | post-production controller | Don Davis | |
| David Crowther | additional assistant editor | Sandy DeCrescent | orchestra contractor |
| James Durante | additional assistant editor | Nancy Fogarty | assistant music editor |
| Matthew Goodman | post-production assistant editorial production assistant (as Ignacio Guzman) | Simon Franglen | musician: instrumental solo |
| Ignacio Guzmán | | Randy Gerston | music supervisor |
| Alex Hepburn | additional assistant editor | Jim Henrikson | supervising music editor |
| Ladd Lanford | first assistant editor | Tony Hinnigan | musician: cello solo |
| John Morrisey | additional assistant editor | James Horner | music producer |
| Dan Muscarella | color timer | James Horner | musician: instrumental solo |
| Mary Nelson-Duerrstein | negative cutter | James Horner | orchestrator |
| Warren Paeff | additional assistant editor | Michal Lali Kagan | music coordinator |
| Edgar Pavon | additional assistant editor | Randy Kerber | musician: instrumental solo |
| David Rennie | assistant editor | Lesley Langs | assistant music editor |
| Titanic | editor: visual effects additional assistant editor (as Paul Wagner) | David Marquette | assistant music engineer |
| Paul M. Wagner | post-production coordinator: Skywalker Sound and Lightstorm Entertainment | Shawn Murphy | music recordist |
| Nicole Wilder | assistant editor (uncredited) | Shawn Murphy | scoring engineer |
| Kevin Greutert | | Joe E. Rand | music editor musician: instrumental solo |
| Jim Passon | color timer (uncredited) | Eric Rigler | instrumental solo |
| Other Crew | | Amy Rosen | music coordinator |
| Jorge Acosta | production assistant | Jay Selvester | assistant music engineer |
| Eddie Adolph | assistant accountant production coordinator: Titanic deep dive | Ian Underwood | musician: instrumental solo |
| Anthony Allegre | | James Horner | conductor (uncredited) |
| | | Tommy Johnson | musician: tuba soloist (uncredited) |

| | | |
|--------------------------|---|----------------------------------|
| Nora Alvarez | studio doctor (as Nora Alvarez, M.D.) | |
| Armando Amador | production accountant: Mexico | |
| Enriqueta 'Queta' Amador | assistant accountant (as Enriqueta Amador) | |
| James B. Anderson | life guard | |
| Charlie Arneson | aquatic researcher | |
| Charlie Arneson | aquatic supervisor | |
| Lisa Atkinson | pre-production consultant | |
| Larry Babitz | caterer: Deluxe (as Larry Babbitz) | |
| Tim Bailes | marine consultant | |
| Brett Baker | photo double: Leonardo DiCaprio | |
| Jose Manuel Ballesteros | caterer | |
| Sheryl Benko | production assistant | |
| Matt Bilski | production assistant | |
| Tony Bixby | life guard | |
| Bobby Blyle | set production assistant | |
| Kit Bonner | naval consultant | |
| Kevin Botham | fixture electric | |
| Brian Bradeley | marine mechanic (as Brian Bradley) | |
| Kenneth Patrick Brady | production assistant | |
| Keri Bruno | set production assistant | |
| Geoff Burdick | production associate | |
| Mike Cameron | technology supervisor: Titanic deep dive (as Michael Cameron) | |
| Craig Cannold | accounting estimator | |
| Cecilia Cardwell | studio teacher | |
| | | Transportation Department |
| Larry Alicata | driver | |
| Tom Briggs | driver | |
| Jose Castillo | driver | |
| Hugo Chew | transportation co-captain | |
| Arturo Curiel | transportation captain | |
| Rose Echeverria | driver (as Rosemary Echeverria) | |
| Wayne Edwards | driver | |
| William Esparza | driver | |
| Rigoberto Gonzalez | driver (as Rigo Gonzalez) | |
| Thomas A. Gordon | transportation coordinator (as Tom Gordon) | |
| Roger Hanna | transportation coordinator | |
| Raymond E. Kehoe | driver | |
| Bob Limon | driver | |
| Juan Lopez | driver | |
| Angelo J. Orefice | driver (as Angelo Orefice) | |
| Rocky Reed | transportation captain (as Rockey Reed) | |
| Julian Saavedra | driver | |
| Hector Salomon | transportation co-captain | |
| Steve Schultz | driver | |
| Lorne Taylor | transportation captain: Halifax contemporary shoot | |
| Lori Ann Bellefontaine | driver: cast (uncredited) | |
| Alfonso Paredes | driver: Mexico City (uncredited) | |

| | | | |
|-----------------------|--|--|--|
| George A. Cassell III | set production assistant (as George A. Cassell) | Other Crew | |
| Vince Catlin | lead design engineer: Titanic deep dive | | |
| Robert L. Catron | assistant: Grant Hill (as Robert Catron) | Bill Fine Jr. | practical electric supervisor (as Bill Fine) |
| Bundy Chanock | set medic: San Francisco unit | Bob Fisher | fixture electric |
| Robert Cheung | fixture electric (as Rob Cheung) | Damien Fitzpatrick Mark Flaherty | dive master: additional production support (as Damian Fitzpatrick) |
| Todd Cogan | production assistant | Tim Floreen | travel coordinator assistant accountant (as Timothy Joseph Floreen) |
| Iram Collantes | production assistant (as Iram Collantes Lopez) | Richard Fraser Louis G. Friedman Nicole Furia Juan Carlos Garrido | marine coordinator: Halifax contemporary shoot |
| Andre Combs | craft service | | |
| Kyle Cookmeyer | production assistant | | production executive |
| Maritza Corrales | guardian: children | | production controller |
| Rick Courtney | set production assistant | | union production assistant |
| Stephanie Cramer | travel coordinator | Shawn Gillespie Travis Gleason | first assistant accountant (as Shawn K. Gillespie) |
| Shelley Crawford | script supervisor | | life guard |
| Jeff Cree | video Crew: Titanic deep dive (as Jeffrey Cree) | Bill Glesne Samuel Lugo Gomez | marine technician |
| Rafael Cuervo | set coordinator | Matthew Goodman | production assistant |
| Jon Dodson | video Crew: Titanic deep dive | Kathy Grant | production assistant accountant: Titanic deep dive |
| Joe Donaldson | marine tank/crane supervisor | Yvette Gurza Leonard | set production assistant |
| Paule A. Drissi | head beader | Harris Steve Harvey Justin Heath | scaffolding engineer |
| Jeff Duda | water system engineer | | practical electric supervisor |
| Fernanda Echeverria | housing coordinator | | |
| Rick Eggers | caterer: Deluxe | | scaffolding engineer |

| | | | |
|---------------------|---|------------------|--|
| Dinah Englund | production assistant | Harry Heeks | key scaffolding engineer |
| Leisa Ettinger | assistant coordinator: Halifax contemporary shoot | Susan Hegarty | dialect coach |
| Janette Evans | assistant accountant | Carol Henry | financial: Lightstorm |
| Karen G. Fairbank | attorney (as Karen Fairbank) | Patrick Hibler | craft service |
| Mary Jane Faris | assistant accountant | Marty Katz | production consultant |
| L. Douglas Fenton | medical coordinator | Chad Keller | production assistant |
| Duncan Ferguson | special engineer | Sharon King | milliner |
| Dawn Higginbotham | production assistant | Andrew Kirby | site engineer |
| Nancy Hobson | assistant: James Cameron | Nicole Kolin | location manager |
| Lynne Hockney | 1912 etiquette coach | Wayne Lamkay | production assistant |
| Lynne Hockney | choreographer | Eric Layne | assistant accountant |
| Eve Light Honthaner | production coordinator: Los Angeles (as Eve Honthaner) | Jeffrey N. Ledda | senior technician/ROV pilot: Titanic deep dive |
| Hal Hopkins | assistant accountant | Benjamin Lewis | life guard |
| Christopher Hyssong | production assistant | Seth Lieberman | caterer: Deluxe |
| Matthew Jackson | life guard | Paul Littleton | production assistant |
| Matthew Johnson | production assistant | Christian Lobos | shipping assistant |
| Lance Julian | marine coordinator | Ana Maria Lomeli | receptionist |
| Harry L. Julian Sr. | marine rigger (as Harry Julian) | Vanessa Armanino | production assistant |
| Campbell Katz | assistant: Marty Katz | Lopez | historian: Titanic |
| Richard Katzenson | caterer: Deluxe | Don Lynch | assistant to choreographer (as Lance Macdonald) |
| Christopher Mayhem | production assistant | Lance MacDonald | set production assistant |
| Jimmie Mayo | marine safety officer: Halifax contemporary shoot (as Jimmy Mayo) | Andrei Mahankov | union production assistant (as Felipe L. Mariscal) |
| Bertram McCann | boat operator | Felipe Mariscal | historian: titanic |
| Bertram McCann | second unit coordinator | Ken Marschall | visuals |
| | | Ed W. | documentarian |

| | | | |
|--------------------|---|-------------------------|--|
| Andrew McInnes | location manager: Halifax contemporary shoot | Marsh | |
| Heather McIntosh | accounting estimator | Ivan Martin del Campo | production assistant to producer |
| Elizabeth McMullan | animal trainer (as Elizabeth McMullen) | Jason Maxey | tower crane flagman |
| Bertha Medina | script supervisor: second unit | Manuel Nieto | filtration technician |
| Eric Meech | life guard | Juan Pablo Noval | production assistant |
| Eric Melville | practical electric supervisor | Thomas O'Donnell | nightsun technician (as Thomas Barr O'Donnell) |
| Lance Mendoza | life guard | Kirsten Osthus | milliner |
| Karen Mertzell | craft service | Vince Pace | video Crew: Titanic deep dive |
| Wm. Scott Millard | ROV technician: Escondido tank shoot (as Scott Millard) | Hugo Baylon Payan | location assistant |
| Valerie Moore | technology coordination assistant: Titanic deep dive | Al Perry | marine technician |
| Karla Morash | production coordinator: Halifax contemporary shoot | Stacy Perskie | production assistant |
| Michael Morgenthal | assistant accountant | Eileen Peterson | unit publicist |
| Julie Ann Moyeda | assistant accountant | Albert 'Jay' Pitkethly | assistant accountant |
| Christina Musrey | stage production coordinator: Digital Domain | Stacy Plavoukos | key production coordinator |
| J. Nahar Nahar | production assistant | Frank Powell | life guard |
| Patrick Richardson | lifeguard supervisor | Sandra Laura Ramos | tailor shop supervisor |
| Steve Richards | machinist | Carla Raygoza | assistant production coordinator |
| Al Rives | production: Lightstorm | Mario Alberto Reboresda | union production chief (as Mario A. Reboresda) |
| Laurel Robinson | assistant coordinator: Halifax contemporary shoot | Matt Reitsma | textile artist |
| Margo Romano | assistant accountant | Mayda Renizzi-Holt | production accountant |
| Jim Roper | practical electric supervisor | Jose Reyes | tank technician |
| | | Bebe Reynolds | assistant: Karen Fairbank |

| | | | |
|--------------------------|---|----------------------|--|
| Julio Diaz Rosado | production assistant | Paul 'Sled' Reynolds | animal trainer (as Sled Reynolds) |
| John Ross | ROV technician: Escondido tank shoot | Dave Skinner | scaffolding engineer (as David Skinner) |
| M. Ross-Michaels | assistant accountant (as M. Ross Michaels) | Paul Skinner | scaffolding engineer |
| Melissa Rudman | production secretary: Los Angeles | Bobby L. Smith | fixture electric (as Bob Smith) |
| William Russell | life guard | Bob Smith | fixture electric |
| Angie Ryan | assistant accountant | Joanie Spates | production accountant |
| Ken Ryan | production controller | Nick Spetsiotis | assistant marine coordinator |
| Fran Saidman | housing coordinator | Gregg Stuart | assistant accountant |
| Esteban Sanchez | production assistant | Rosanna Sun | assistant production coordinator |
| Gayle Sandler | production accountant assistant: James Cameron | Andrew Sykes | scaffolding engineer |
| Perry Santos | assistant: Jon Landau (as Cynthia Ann Scrima) | Korin A. Tarin | first assistant accountant |
| Cynthia Scrima | | Korin A. Tarin | post-production accountant |
| Patrick Shiffrar | construction accountant | | diver: additional production support (as Gregg Tash) |
| | | Greg Tash | |
| Roy Weatherly | scaffolding engineer | Mark Thurlow | underwater communications: Escondido tank shoot |
| Judy Weaver | assistant accountant (as Judi Weaver) | Louis Paul Tocchet | set production assistant (as Louis Tocchet) |
| Larry Webber | tower crane operator | Ana Manuela Torres | assistant: Simon Crane |
| Lloyd Welder | ROV technician: Escondido tank shoot | Mike Trainotti | production: Lightstorm |
| Kevin White | caterer: Deluxe | Ernesto Trejo | union doctor (as Ernesto Trejo, M.D.) |
| | technology coordinator: Titanic deep dive (as Ralph White) | Kim E.F. Troy | assistant: Rae Sanchin |
| Ralph B. White | milliner (as Josephine Willis) | Belinda Uriegas | production coordinator |
| Josephine Willes | | | |
| Randy Wimberg | video Crew: Titanic deep dive | Fernando Uriegas | on-set production assistant: Mexico City |
| Francisco Leonardo Yáñez | local labor coordinator (as Francisco Yáñez) | Fernando Uriegas | production coordinator: Mexico City |

| | | | |
|---------------------|--------------------------------------|-------------------|-----------------------|
| DeAnne Zarkowski | animal trainer (as Deann Zarkowski) | Florissee Vazquez | assistant: Indig/Mann |
| Edward L. Zubritsky | safety officer (as Edward Zubritsky) | Martin Verdugo | filtration manager |



ANEXO B

Producción: El Pecado de Aurora
 Año: 2008
 Duración: 90 minutos
 Compañía Productora: DMM Films México
 Dirigida: Ivan Morales
 Escrita: Elizabeth Figueroa

Premios:

<http://www.imdb.com/title/tt1400530/>

| Produced by | | Art Direction by | |
|--|---------------------------|----------------------------------|-------------------------|
| Zulma Arocha | associate producer | Fernando Robredo | |
| Nohemi Mauleon Q. | coordinating producer | | |
| Tom Mohler | executive producer | Make up Department | |
| Joel Núñez | executive producer | Berenice Gonzalez | key makeup artist |
| Zulma Nunez | co-producer | Art Department | |
| Cinematography by | | Rodrigo Reyes | assistant art director |
| Omar García | (director of photography) | Fernando Robredo | property master |
| Film Editing by | | Camera and Electrical Department | |
| Jorge Armenta | | Omar Garcia | camera operator: "a" |
| Production Management | | Roman Ibarra | camera second assistant |
| Manuel Sarro | unit production manager | Manuel Molina | still photographer |
| Second Unit Director or Second Asistant Director | | Eduardo San Martin G | camera operator |
| Miguel Davila | first assistant director | Eduardo San Martin G | camera operator: "b" |
| | | Eduardo San Martin G | camera first assistant |
| | | Victor Manuel Vera | gaffer |
| | | Victor Manuel Vera | grip |

| Sound Department | | | |
|-----------------------|---------------------------|--|-----------------------|
| Miguel Galicia | sound mixer: 5.1 audio | Costume and Wardrobe Department | |
| Hebert Jiménez | sound mixer | Mariana Jarquin | costume supervisor |
| Adrián Moreno | sound editor | Other Crew | |
| Gabriel Osorio | boom operator | Ivon Ponce | Jimena |
| Other Crew | | René Mussi | Manuel |
| Hector Otto Copeland | location manager | Leslie Villegas | Aurora |
| Carlos Alberto Maciel | production assistant | Guillermo Navarrete | Rodrigo |
| Ennio Maldonado | production assistant | Rafael Amaro | Ramiro |
| Nohemi Mauleon Q | subtitle translator | Roberto del Castillo | Reverendo |
| Ana Pia Quintana | continuity script | Isabel Gonzalez | Rebeca |
| Ana Pia Quintana | supervisor | Octavio Goyri | Lencho |
| Eduardo San Martin G | editor assistant | Susana Lopez | Mercedes |
| Eduardo San Martin G | making-of | Angel Martinez | Marco Tulio |
| Eduardo San Martin G | subtitle editor | Humberto Moreno | Don Saul |
| Luis Raul Vazquez | production assistant | Meliton Perez | Don Fausto |
| | | Luigi Zepeda | Fernando |