



UNIVERSIDAD  
DE GUANAJUATO

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO  
CAMPUS IRAPUATO - SALAMANCA  
DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

“PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y CREATIVIDAD”  
PORTAFOLIO DE TRABAJOS

Que para obtener el título de Licenciado en Artes Digitales presenta:

María Fernanda Preciado López

Director: Dra. Natalia Gurieva

Salamanca Gto, Noviembre 2017.



“Ningún otro invento como el cine ha incidido tanto en la vida de los hombres del siglo XX, al menos en lo que se refiere al ejercicio de imaginar, de provocar sueños y deseos colectivos, o acceder a los pensamientos y a las ideas de otros, a las fantasías y reflexiones propias y ajenas. La luz del cine alumbró el paso a la creatividad y a la sensibilidad hacia un caudal generoso: el poder de perpetuarse en el tiempo”

Hugo Lara



## ÍNDICE

Introducción .....	7
Producción audiovisual.....	10
“El Guardián”	
Pre - Pro - Postproducción .....	16
Evidencias .....	19
“La Querencia”	
Pre - Pro - Postproducción .....	20
Evidencias .....	14
“Bienvenido Hermano”	
Pre - Pro - Postproducción .....	14
Evidencias .....	14
“Just Remain”	
Pre - Pro - Postproducción .....	24

Evidencias ..... 24

“Pueblos y Barrios”

Pre - Pro - Postproducción ..... 24

Evidencias ..... 24

“Imaginario Cotidiano”

Pre - Pro - Postproducción ..... 24

Evidencias ..... 24

Conclusiones ..... 34

Bibliografía ..... 34

## INTRODUCCIÓN

La industria audiovisual surgió con la necesidad de entretenimiento para las personas; el cine, la televisión y muy recientemente los proyectos transmedia tienen una gran importancia en el ámbito cultural, sin embargo, estos proyectos deben de estar bajo el control de alguien y no precisamente de un director que esté asignando funciones y tareas a cada uno de los miembros del grupo de realizadores. La figura en la que reúne esta consideración es el productor.

La función del productor ya sea cinematográfico, de proyectos, producciones audiovisuales, etc. no sólo es la de proveer de objetos o utensilios a cada uno de los departamentos de la producción, sino que se encarga del desarrollo de las actividades para todo el equipo de trabajo. Por eso la creatividad del productor se puede medir, de acuerdo con la importancia de sus aportaciones para el impacto del proyecto.

El siguiente portafolio de proyectos está orientado a la producción audiovisual. En él se revisarán seis producciones audiovisuales y se aportarán evidencias que justifiquen los actos, la pertinencia de las acciones en torno a la temática a desarrollar. Nos interesa destacar la aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo de Licenciatura en Artes Digitales (LAD) y evidenciar su aplicación en la realización de diversos productos vinculados al área de desarrollo profesional de la misma.

Las producciones que a continuación se describen responde a una organización cronológica y se presentan de acuerdo a esta clasificación del más

antiguo al más reciente las cuales son: Documentales *El Guardián* 2015 y *La Querencia* 2016, Cortometrajes *Bienvenido Hermano* 2016, Cortometraje *Cocoa Confetti* 2016, Proyecto *Imaginario Cotidiano* 2017 y Proyecto *Pueblos y barrios* 2017, participando en el ámbito de producción.

*El Guardián* y *Bienvenido Hermano* se realizaron en conjunto con estudiantes de la LAD para el *Guanajuato International Film Festival* (GIFF). *La Querencia*, para el concurso Foro de expresión Cinematográfica *Carpe Diem*. *Just Remain* es una co producción independiente de Estados Unidos - México. *Imaginario Cotidiano* y *Pueblos y Barrios* proyectos orientados al arte digital, se realizaron en un estudio creativo con profesionales de distintas áreas vinculadas a la producción audiovisual como audio, video 360o, edición, diseño, etc..

En los proyectos *El Guardián*, *La Querencia*, *Bienvenido Hermano*, y *Just Remain*, interesa describir su estructura narrativa, por eso se recurre a la sinopsis de la historia y se vincula con esta el trabajo que se desarrolla en distintas etapas de producción, detallando algunas de las funciones que se cumplieron. En *Pueblos y Barrios* e *Imaginario Cotidiano*, describiremos el desarrollo de la idea central del trabajo y el papel que se cumple, el objetivo y montaje de ambos proyectos. Es de interés, elaborar una vinculación entre estos proyectos y el programa en la LAD de la División de Ingenierías Campus Irapuato Salamanca (DICIS) llevando por diferentes enfoques de acuerdo a la naturalidad de cada proyecto.

Si bien, los conocimientos que se reciben a lo largo de cuatro años y



medio de estudio en la Licenciatura en Artes Digitales, llegan a ser indispensables en el quehacer de un productor. Por ejemplo las Unidades de Aprendizaje (UDAs) como edición de audio, video, animación, apreciación cinematográfica, entre otras, pueden funcionar para conocer el proceso de trabajo de cada área y así, al momento de trabajar con ellas, saber la facilidad o dificultad con la que se pueden realizar las cosas, el tiempo y los recursos materiales que pueden utilizarse en una producción de orden digital.

Gracias al conocimiento adquirido de la LAD, un productor puede reconocer la función a lo largo del proceso de trabajo; conoce a su equipo creativo, director, sonidista, director de arte y las funciones que a cada uno le corresponden. Los creativos demuestran su creatividad muy directamente sobre el proyecto; el productor, en cambio, lo hace de una forma indirecta, pues la toma de decisiones sobre aspectos creativos como el guión, supone una supervisión específica en la que el productor si no participa directamente, tiene opinión en la realización o en la supervisión del montaje.

La producción se puede definir como un trabajo por medio del cual se llevan a cabo actividades desde financieras, administrativas, logísticas y creativas para realizar un proyecto ya sea artístico, cinematográfico, transmedia, etc. tal como Alejandro Pardo dice en su libro *“La creatividad en la producción cinematográfica”* (2000, 243). “El quehacer del productor, conlleva involucrarse en cada una de las áreas del proyecto, saber qué está pasando y conocer las necesidades que cada una de ellas tiene”.

Quien suscribe ha desarrollado el papel de Productor en los proyectos de

*El Guardián, La Querencia y Bienvenido Hermano*, line producer en *Just Remain* y de Asistente de producción en *Pueblos y Barrios e Imaginario Cotidiano* y de acuerdo con la naturalidad de cada proyecto hemos aportado soluciones a distintos factores de estas realizaciones, ya que al tratarse de documentales, cortometrajes de ficción y proyectos transmedia, cuentan con distintos factores en su realización y por lo tanto sus necesidades son muy diferentes unas de otras.

A continuación se presenta una breve explicación del trabajo que realiza el productor en cada una de las etapas de un proyecto y, de la forma creativa o la razón por la cual un productor se puede considerar como un miembro más del equipo creativo.

## PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Antes de comenzar a hablar de las funciones de un productor, empecemos con un poco de historia de la producción cinematográfica. Con la llegada de los estudios de Hollywood y sus productores, quienes se involucran en absolutamente todos los procesos, del desarrollo de un film desde la configuración de la idea y la realización del guión hasta la supervisión del montaje; permitió que los productores tuvieran mayor impacto a nivel creativo y poco a poco fueron convirtiéndose en figuras financieras lo que provocó que la mayoría de las personas supusiera que esa era su función primordial.

Un productor, no tiene, necesariamente grandes cantidades de dinero. En realidad es su personalidad lo que lo hace tener un papel relevante porque su trabajo está centrado en la toma de decisiones que influyen en el desarrollo de la totalidad del proyecto. Oscar Garaycochea afirma en su artículo *La creatividad audiovisual y sus condiciones de existencia*, respecto del papel del director que este intuye posibles soluciones y da respuesta a diversas circunstancias que rodean los proyectos; primero se analiza el problema, se intuyen posibles soluciones, se dan respuestas posibles hasta llegar a una respuesta final, la respuesta creativa (2007, 3).

Para llevar a cabo el proceso de producción se necesitan tener ciertas habilidades: personalidad fuerte, gestión de grupo, afabilidad, así mismo, es importante dejar de ver al productor como un facilitador de materiales que el

resto del equipo necesita para realizar sus tareas. Un productor puede definirse como un líder que sepa guiar y dar confianza a su equipo conduciendo por diferentes vertientes creativas a la resolución de sus problemas o responsabilidades que cada uno tiene.

En el desarrollo de un producto cinematográfico o audiovisual el proceso de producción pasa por tres etapas: Preproducción, Producción y Postproducción. Es importante señalar que el papel del productor, en cada etapa, tiene peculiaridades que impactan en el desarrollo del proyecto; la visión de un director, es muy distinta a la que tiene el productor y, aunque los dos están involucrados en todo el proceso, cada uno aborda el proyecto de diferente manera.

La visión del productor comienza en la idea, el *Storytelling*. La Primera Etapa, Preproducción, es donde surge la idea base sobre la que se desarrollará el producto audiovisual. A partir de esta idea, la realización va tomando forma. Una vez estructurada la idea definitiva se empieza con la planeación, la que es, para el productor, una las tareas más difíciles porque, en ese momento, se necesita tener certeza sobre diversos aspectos del proyecto.

Si bien es cierto que el productor rige muchos aspectos creativos y técnicos a lo largo de la realización, buscar los personajes en el caso del documental y hacer un *casting* para buscar actores en el de un cortometraje es una de las tareas más complejas. Otro aspecto del que se encarga en esta etapa es el de reclutamiento del *Crew* con el que se va a trabajar. En esta etapa

se presuponen las necesidades del proyecto de manera general y de cada área del desarrollo de manera específica.

En el lenguaje cinematográfico, la búsqueda de locaciones se conoce como *Scouting*. Un *Scouting* es una parte esencial en la preproducción, ya que, de acuerdo al guión y en relación con las características físicas del lugar se busca el espacio ideal en el cual se hace el levantamiento de imagen. El productor debe tener conciencia de ciertos aspectos técnicos para saber qué equipo especial requiere, dónde se va a filmar posteriormente, etc. de esta manera, minimiza el impacto de imprevistos, pues ya conoce de antemano aquello que pueda ser necesario.

Otra manera de minimizar imprevistos, es el desarrollo de una calendarización o un plan de trabajo eficiente. Cabe mencionar que un presupuesto se hace con la intención de minimizar el costo de la producción y eficientar los trabajos. En primer lugar se debe buscar la manera de financiar el proyecto por medio de fondos, donaciones, patrocinios y tener en cuenta que los imprevistos afectan y desequilibran significativamente el costo del proyecto y modifican el presupuesto.

La Producción es la segunda etapa. En ella se realiza el rodaje o se inicia el contenido del proyecto. Esta puede considerarse la etapa más importante de las tres, ya que aquí se hace el levantamiento de imagen y audio con el que después se va a construir el proyecto. Es la parte donde el *Crew* es más numeroso. En este punto, se sigue el plan de trabajo que se tenía planteado

desde la etapa anterior y se busca eficientar tiempo sin sacrificar la calidad del proyecto.

En esta etapa, el productor se encarga de asegurarse que todo salga de acuerdo con lo planeado, teniendo en orden los permisos legales y bajo control el funcionamiento del equipo técnico y el *crew*. De esta manera, al delegar funciones, el director dirige el rodaje y el productor se ocupa de resolver las necesidades, imprevistos o problemas de una forma rápida, eficaz y creativa.

Previo al rodaje se envía una hoja de llamado al todo el *crew*, a los actores y a los proveedores de *Catering*, de iluminación, de equipo especial, etc.. Este instrumento indica los horarios y el lugar en los que se va a trabajar, las personas que tienen que estar y lo que se va a hacer. Cuando todo esto está dispuesto, se inicia la filmación, las entrevistas o las tareas específicas del proyecto al cual está destinado la producción.

En caso de un cortometraje, en ocasiones se hacen ensayos y se filma, las veces que sea necesario, la toma hasta que el director esté contento con el resultado, es importante señalar que el director plasma su estilo en el proyecto cinematográfico y, derivado de esta estilística entran en acción los decoradores de *set*, directores de arte, iluminación, sonidistas, fotógrafos, etc.

El cineasta Ján Kadár, afirmaba que un productor es una persona creativa. “Su creatividad es tal que desarrolla y da a luz a una criatura. (...) No

creo que el productor sea alguien que elabora un acuerdo o que aporta el dinero; esto es algo secundario. Si él realiza bien su trabajo, está siendo una persona creativa” (1976, 17-18); esto tiene sentido, el productor está supervisando que todo esté bajo control y tomando decisiones, siendo responsable de todo lo que pase y gestionando cualquier proceso o problema que surja.

Una vez pasando la Producción, tenemos la etapa de Postproducción que se divide en dos ámbitos de acción: postproducción y distribución. En el ámbito de la postproducción se desarrolla el montaje del levantamiento de imagen. Posteriormente, se hacen las correcciones de color y de audio, los Visual Effects (VFX), etc., según lo requiera el proyecto. En esta última etapa, el productor se encarga de supervisar, en conjunto con el director, que todo salga de acuerdo a lo establecido en el guión o las ideas del mismo director.

La otra parte de la postproducción se le conoce como distribución. Esta etapa supone la comercialización, donde el productor vende a diferentes agencias o distribuidoras el producto terminado, la promoción, donde el manejo de redes sociales es de vital importancia pues en estos tiempos modernos, es de las formas de comunicación mayormente usadas y la distribución, donde se comienza una gira por festivales y proyecciones para que la mayor cantidad de espectadores lo pueda conocer.

Si bien es cierto el trabajo del productor incide en todos los aspectos del desarrollo del proyecto, el éxito o fracaso de una película no se da por la individualidad sino gracias al trabajo colectivo. Aunque el director es la cabeza

del proyecto, el productor toma las decisiones que mejor convengan al producto. En consecuencia, es esencial que el productor tenga conocimiento de todas las áreas que requiere el trabajo porque, al entender los modismos técnicos que se hablan en cada departamento, puede saber de qué manera resolver cualquier problema.

La Licenciatura en Artes Digitales que ofrece la Universidad de Guanajuato en la DICIS, es una carrera multidisciplinaria que involucra diversas áreas del conocimiento y la producción audiovisual, todas estas pertinentes con el desarrollo de un *film* en el ámbito estético, técnico, administrativo y de gestión cultural.

Durante los estudios de LAD cursamos diferentes UDAs que nos permitieron reconocer algunos aspectos discursivos, temáticos y técnicos que se involucran en el desarrollo de una producción audiovisual, tales como fotografía, audio, video, animación 2D, 3D, multimedia, gestión de proyectos, apreciación de los medios audiovisuales, proyectos de instalaciones, etc..

Antes de pasar a revisar los seis proyectos mencionados anteriormente, queremos destacar el significado de la palabra creatividad, el término proviene de la palabra crear, como lo indica el diccionario etimológico e hispánico de Coromidas, creatividad proviene de la palabra latina *creare* y designa el proceso por el hombre desarrolla consciente o inconscientemente alguna solución a un problema. De esto podemos inferir que producir es crear.



A continuación desarrollaremos una descripción, la manera en la que desarrollamos la función de producción. Se seguirá un ordenamiento temporal, empezando desde el primer producto realizado hasta concluir con el más reciente.



# EL GUARDIAN



KIRESTY GARCÍA DIRECCIÓN    CRISTIAN HERNÁNDEZ ASISTENTE DE DIRECCIÓN    MARIO COBAS MONTAJE  
FERNANDA PRECIADO PRODUCCIÓN    TERESA VÁZQUEZ PRODUCCIÓN    MARTÍN MORALES DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA  
ERICK RODRÍGUEZ FOTOGRAFÍA Y DIRECCIÓN DE ARTE    LEO GONZÁLEZ AUDIO    LUPITA GONZÁLEZ RELACIONES PÚBLICAS



## CORTOMETRAJE DOCUMENTAL - PRODUCCIÓN 2015

### *EL GUARDIÁN*

Cortometraje documental dirigido por Kiresty García realizado por nueve alumnos de la Licenciatura en Artes Digitales para el concurso de Identidad y Pertenencia del *Guanajuato International Film Festival (GIFF)*, obtuvo el tercer lugar por demostrar la identidad que se forja con el paso del tiempo en los lugares donde vivimos. Seleccionados para participar en el *Short Film Corner* del Festival de *Cannes*, Francia 2016 y, ha participado en en diversos festivales cinematográficos a nivel nacional e internacional.

El Guardián cuenta la historia de Valle de Santiago Guanajuato, conocido como “El País de las Siete Luminarias” debido a su topografía volcánica. Es decir, los cráteres que rodean el municipio guanajuatense, generados por impactos de meteoritos que corresponden a la alineación de la Osa Mayor. Le dan a la ciudad un carácter mágico y enigmático, que en el imaginario del vallense ha producido historias fantásticas.

Como se dijo anteriormente, *El Guardián* fue un proyecto creado para la convocatoria de documental universitario Identidad y Pertenencia de la décimo octava edición del *GIFF*. La finalidad del concurso era la de fortalecer la identidad nacional en la juventud, para apuntalar su sentido de pertenencia. Algo notable en este proyecto es que había fechas límites de entrega para cada etapa de producción.

El *Crew* estuvo conformado por nueve estudiantes de la LAD de diferentes semestres y con distintas aptitudes: fotógrafo, sonidista, editor, director, productor. Es importante señalar que la mayoría de los participantes en este documental participaban, por primera vez en un proyecto de esta naturaleza y específicamente este proceso de producción cubrió un periodo de seis meses.

Siguiendo el esquema que se describe en torno a las etapas de la producción y la naturaleza de las mismas se quiere hacer notar que la etapa de preproducción, para el caso de la realización de *El guardián*, inició con una serie de talleres del Festival impartidos por profesionales de la industria cinematográfica; juntas donde se explicaba a todo el equipo la manera en la que se iba a trabajar. Posteriormente, se llevó a cabo la etapa de investigación en la cual se desarrolló el *scouting* de los lugares y los espacios más pertinentes para el desarrollo del proyecto y los personajes que intervendrán en el proyecto.

En la preproducción, la directora y fotógrafos trabajaron haciendo un *storyboard* y un guión técnico, de acuerdo al último tratamiento del guión, se detallaron las secuencias y se definió la estética que se quería para el producto final. También se trabajó en sacar permisos y en conseguir recursos para financiar el proyecto con diferentes instancias públicas y privadas del estado de Guanajuato.

Durante el proceso de producción se optó por llevar a cabo el levantamiento de imagen, de acuerdo a la naturaleza del proyecto, se buscaron espacios abiertos que permitieran adentrarse en la cultura y los rituales. Por eso, los cráteres, las tomas de la luna y las estrellas suponen una vinculación mágica

que favorece los testimonios de la gente del lugar.

Se realizó un revisión del material anteriormente capturado para analizar cual funcionaba para contar la historia y cual se podía volver a grabar; únicamente asistieron al rodaje tres personas, los fotógrafos y el sonidista quienes realizaban la tarea de levantar imagen de los paisajes y sonidos ambientales; asistir todo el *crew*, era demasiado costoso para la producción, pues había que pensar en los viáticos para una mayor cantidad de personas que si bien es cierto, eran innecesarias para esos rodajes.

La postproducción empezó un mes después de terminar el levantamiento de imagen, cuando se tuvo suficiente material ya seleccionado para empezar a formar la historia conforme al guión y a la estética del proyecto. Por último, se tomaron algunos talleres para pulir la edición del documental como corrección de color, la mezcla sonora y la musicalización.

Algunos de los retos que tuvo la realización de este documental fueron: el más difícil de todos, durante los rodajes dentro de los cráteres de los volcanes, no había luz eléctrica, por lo tanto, era necesario salir a la comunidad más cercanas a cargar los aparatos electrónicos como las cámaras o las grabadoras de audio. La señal telefónica, el internet y baño, también estaban fuera de alcance y la duración de los campamentos, alrededor de tres días, posteriormente, con una mejor planeación, la duración se redujo, eficientando el presupuesto y logrando condiciones más cómodas.

Después de finalizar el cortometraje documental “El Guardián” se presentó en el marco de la 18va edición del Festival Internacional de Cine de Guanajuato, en la sede Guanajuato capital el día 26 de julio de 2015 en una premier en la que se exponían los trabajos de otros cinco equipos y obtuvo el tercer lugar en la categoría de Documental Universitario durante la premiación oficial del festival.

Después de desarrollar algunas correcciones, *El Guardián* inició una gira por diversos festivales a nivel nacional e internacional obteniendo las siguientes menciones: “*Short Film Corner*”- *Festival de Cannes*, Francia 2016□, “*Official Selection*” y “*Best Documentary*” en *Best Independents International Film Festival*, Alemania. *Summer Edition* 2016□, entre otras selecciones oficiales nacionales.

En cuanto a las proyecciones, el documental *El Guardián* formó parte de la gira del GIFF, la cual consiste en llevar los proyectos participantes de su edición inmediata anterior a Universidades de todo el Estado de Guanajuato para que los estudiantes conozcan los proyectos y participen en siguientes ediciones. Se proyectó tanto en municipios del Estado de Guanajuato como en diversos puntos de la república, además de tener presencia en el *Nara International Film Festival*, Japón 2016.

Ficha técnica

Dirección y Guión - Kiresty Gaspar Garcia

Asistente de Dirección - Christian Hernández

Producción - María Fernanda Preciado López / María Teresa Vázquez Medina

Fotografía - Erick Rodriguez / Martin Morales Gómez

Arte - Brenda Guadalupe González Sánchez

Audio y Diseño Sonoro - Leopoldo Antonio Ramírez Hernández

Edición - Mario Rodríguez Cobas

## Premios y selecciones oficiales





## Evidencias



Pruebas de luz para entrevista



Taller Sonido Directo



Subiendo el cráter para escena del atardecer



Entrevista, habitante de la comunidad



Edición, Primer corte

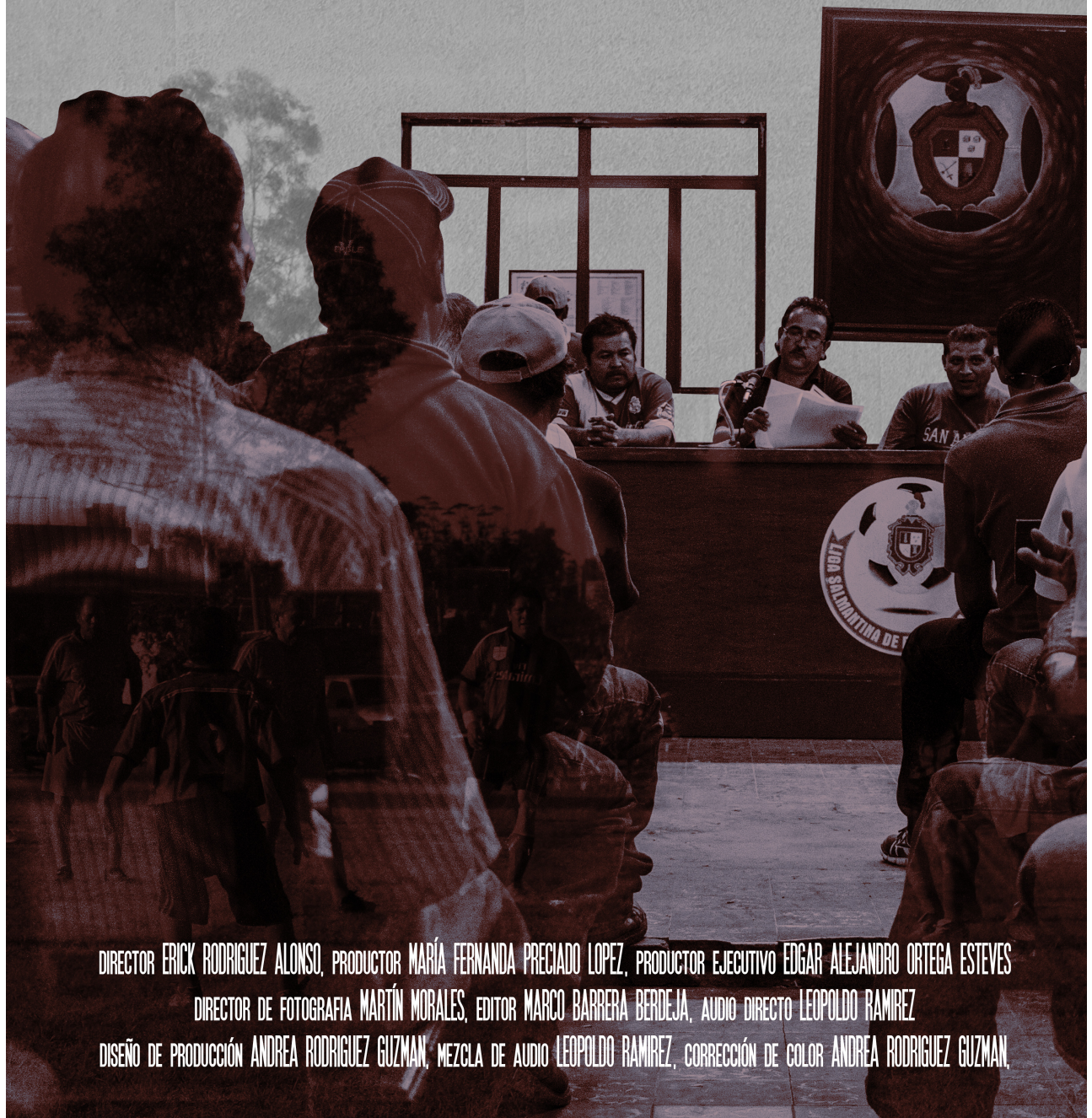


Entrevista, personaje principal



# LA QUERENCIA

UN DOCUMENTAL DE ERICK RODRÍGUEZ



DIRECTOR ERICK RODRIGUEZ ALONSO, PRODUCTOR MARÍA FERNANDA PRECIADO LOPEZ, PRODUCTOR EJECUTIVO EDGAR ALEJANDRO ORTEGA ESTEVES  
DIRECTOR DE FOTOGRAFIA MARTÍN MORALES, EDITOR MARCO BARRERA BERDEJA, AUDIO DIRECTO LEOPOLDO RAMIREZ  
DISEÑO DE PRODUCCIÓN ANDREA RODRIGUEZ GÚZMAN, MEZCLA DE AUDIO LEOPOLDO RAMIREZ, CORRECCIÓN DE COLOR ANDREA RODRIGUEZ GÚZMAN.

CORTOMETRAJE DOCUMENTAL - PRODUCCIÓN 2015  
*LA QUERENCIA*

Documental dirigido por Erick Rodríguez realizado por alumnos de la Licenciatura en Artes Digitales para el segundo Foro de expresión cinematográfica Carpe Diem de la ciudad de Salamanca Gto, compitiendo contra dos equipos más; donde no obtuvo ninguna mención. Seleccionado en la categoría Doctubre del Festival de Cine documental Docs MX.

En La Querencia, a través de la historia de “La Tuza”, un señor de sesenta y cinco años, el personaje principal y amante del fútbol, cuenta la vida de un grupo de personas que se reúnen la mayoría de los días para revivir su deporte favorito, el fútbol, asistiendo a juntas para la formación de sus equipos y otros días jugando con la mejor actitud, esfuerzo y pasión.

Este proyecto se realizó específicamente para el Segundo Foro Carpe Diem, “el cual busca impulsar las ideas de realizadores emergentes, así como de profesionales y amantes del cine en cualquier punto del país interesados en mostrar distintas realidades que nos rodean, siempre priorizando la libertad creativa”<sup>1</sup>. Uno de los requisitos para este concurso, era contar una historia de la ciudad de Salamanca o sus alrededores, dando a conocer la riqueza cultural que tiene este municipio de Gto.

El crew, formado por seis estudiantes de la LAD, algunos, la primera vez que trabajaban juntos y que sin conocerse, cada uno con una mayor experienci

---

en alguna de las áreas a desarrollar como fotografía, audio, corrección de color, diseño, dirección y producción. El transcurso de este proyecto fue alrededor de cinco meses, desde la preproducción hasta la postproducción y distribución.

La preproducción empezó con la realización de un guión para formar parte de la convocatoria del Foro Carpe Diem, posteriormente, al ser aceptado, se bajó un presupuesto, se comenzó a planificarse y se hizo una selección de aquellos que formarían parte del *Crew*. Para esta decisión, se tomó en cuenta la experiencia en cada área y el conocer un poco la forma de trabajar de cada persona.

En esta etapa el foro Carpe Diem ofreció una serie de seis talleres enfocados a las distintas ramas de la producción cinematográfica; después de tener muy claro los lugares y horarios en los que se filmaría, la planificación de los rodajes fue muy sencillo, debido a que solamente había dos locaciones importantes donde era necesario grabar y conseguir el financiamiento para lo planteado en el presupuesto, fue fácil por la misma razón que el *crew* era pequeño y todo estaba específicamente bien planeado.

En este proyecto no se hizo específicamente un scouting, simplemente una investigación de los lugares en los que se grabaría, pues era únicamente ahí donde ocurrían los hechos, un lugar cercano al otro y no se necesitaba de equipo especializado para este cortometraje, los horarios eran muy específicos, pues los partidos de fútbol y las reuniones que se grababan, duraban dos horas, no se podía empezar antes o terminar después, además, los horarios eran muy

accesibles para todos.

Es necesario destacar que en primera instancia los horarios de rodaje eran agradables, por otro lado, la armonía del crew favoreció el levantamiento de imagen y facilitó el desarrollo del proyecto. Esta parte es sino la mayor, una parte esencial a la hora de realizar un proyecto, el trabajo en equipo y la convivencia armoniosa con el mismo.

Un mes después de la producción, la postproducción comenzó. En ella, el director y el editor del proyecto seleccionaron el material, es importante destacar que se tuvieron que grabar algunas escenas que el director creía necesario agregar, una segunda parte de la postproducción estuvieron presentes además de los dos anteriores, el encargado de audio, para hacer el diseño sonoro y la colorista para hacer la corrección de color

Uno de los desafíos más importantes del trabajo fue, para este documental, la accesibilidad del personaje principal, aunque había demasiada disposición para filmarlo en los horarios y días deseados, éste, olvidaba los días en los que se le entrevistaría, por lo que se tuvieron que reprogramar, y no había manera de tener una comunicación con él después de sus actividades fuera de los rodajes.

Una vez terminada la gala de presentación del proyecto en el foro, se llevó a cabo una reedición que consistió en cambiar algunas tomas que no

hacían totalmente comprensible la historia. Posteriormente el proyecto se llevó a diversos festivales, entre los que queremos destacar el Festival Internacional de

Cine Documental Docs MX en el que en la categoría Doctubre, se proyectó en más de ciento sesenta lugares distintos alrededor de la república mexicana. Además de otros festivales nacionales, estuvo seleccionado oficial en Festivales de cine de Rumania y Argentina.

Ficha técnica

Dirección - Erick Rodriguez Alonso

Producción - María Fernanda Preciado López

Operador de cámara - Juan Martín Morales Gómez

DIT - Andrea Rodríguez

Audio Directo - Leopoldo Antonio Ramírez Hernández

Data Manager - Marco Barrera Berdeja

## Premios y selecciones oficiales



## Evidencias



Rodaje, interior del Santuarde la organización



Encuadre para toma



Rodaje, interior del Santuarde la organización



Rodaje con drone en exterior



Revisión de toma



Prueba de sonido, rodaje

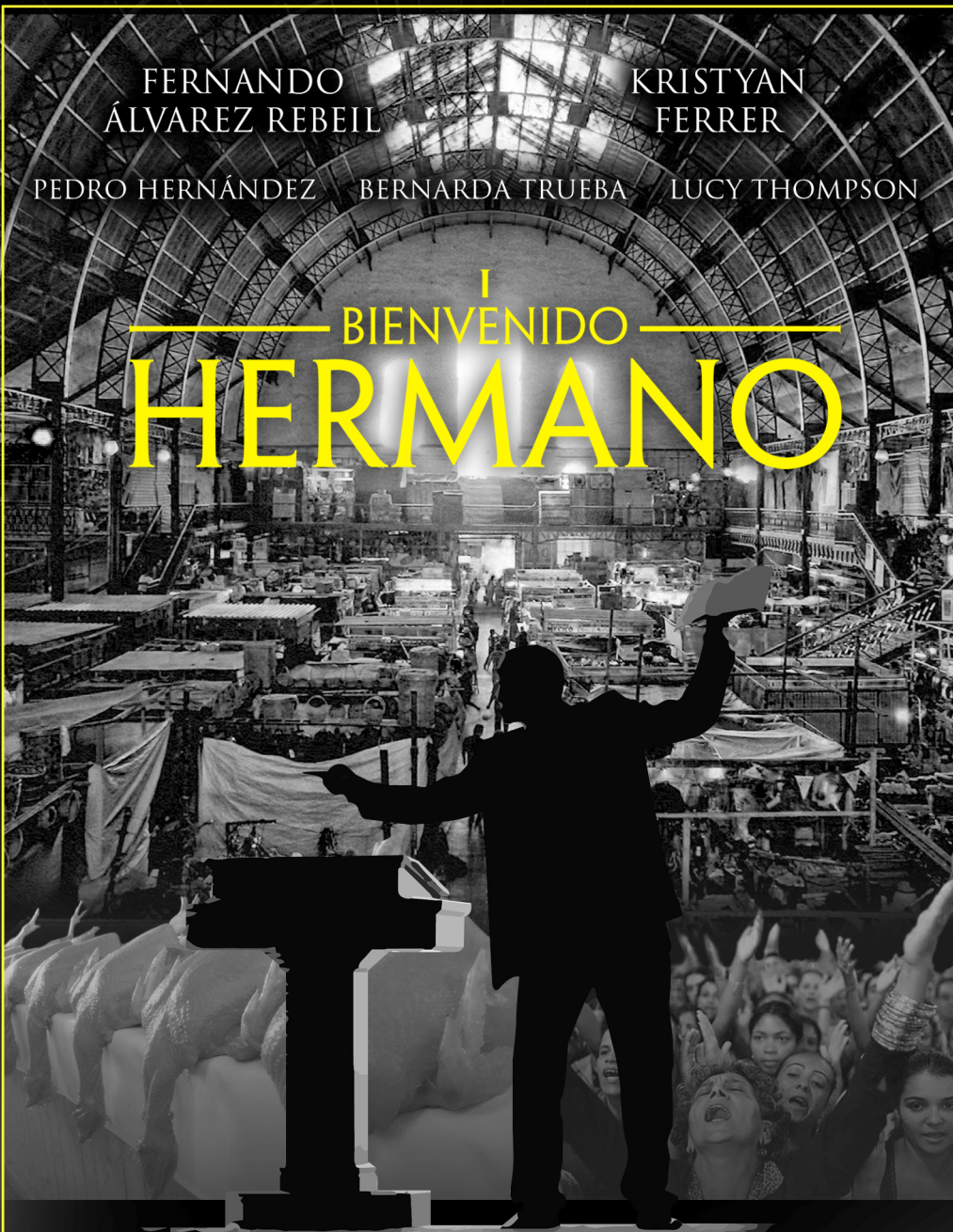


FERNANDO  
ÁLVAREZ REBEIL

KRISTYAN  
FERRER

PEDRO HERNÁNDEZ    BERNARDA TRUEBA    LUCY THOMPSON

I  
BIENVENIDO  
**HERMANO**



DIRECCIÓN JUAN CARLOS RIVERA

PRODUCCIÓN FERNANDA PRECIADO DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA MIGUEL ÁNGEL PÉREZ DIRECCIÓN DE ARTE VERONICA PÉREZ  
SONIDO DIRECTO Y DISEÑO SONORO ULISES SANTOS/DANIEL PÉREZ ETALONAJE RAFAEL RODRÍGUEZ/FROYLÁN ÁVILA  
BANDA SONORA TROKER CONTINUISTA ARTURO OJEDA ASISTENTE DE DIRECCIÓN ERICK RODRÍGUEZ ASISTENTE DE PRODUCCIÓN LOIDA NIÑO  
ASISTENTE DE FOTOGRAFÍA FROYLÁN ÁVILA ASISTENTE DE ARTE ANILÚ MACÍAS CLAQUETISTA ARTURO OJEDA  
CONCEPTO GRÁFICO MIGUEL ÁNGEL PÉREZ MAKING OF EDGAR ESTEVES COORDINACIÓN DE MEDIOS ALAN MOISÉS MENDOZA V.

## CORTOMETRAJE DE FICCIÓN - PRODUCCIÓN 2016

### *BIENVENIDO HERMANO*

Dirigido por Juan Carlos Rivera y realizado por alumnos de dos diferentes campus de la Universidad de Guanajuato, cortometraje de ficción filmado para la octava edición del Rally Universitario del Festival Internacional de Cine de Guanajuato GIFF; en menos de un año, posicionándose en diversos festivales de cine tanto nacionales como internacionales.

La historia de Bienvenido Hermano relata la vida de Pipe y El Güero, dos amigos que utilizan sus mañanas para robar carteras en el mercado de la ciudad, un día al fallar en un atraco a un pastor cristiano, se ven obligados a acudir a una iglesia para pedir perdón por sus pecados y de esta forma evitar ir a la cárcel. La visita a la iglesia les servirá para descubrir una forma fácil y legal de obtener dinero. Esto como una crítica a la religión.

El *Rally* Universitario del *GIFF* se define como el espacio para los talentos emergentes, en el cual se produce un cortometraje en cuarenta y ocho horas, apoyados de actores profesionales, equipo técnico y locaciones proporcionadas por el GIFF. el proceso fue largo, ya que no sólo consistió de dos días de trabajo intenso, esto es, después de saber que el guión había sido seleccionado, se tuvo una preparación de cuatro meses para hacer toda una preproducción.

El crew estuvo formado por nueve estudiantes de la Universidad de Guanajuato, nueve de la licenciatura de Artes Digitales y uno de la Licenciatura

en composición musical; de inicio el reto fue que no todos vivían en la misma ciudad y en algunas ocasiones era necesario su traslado a la ciudad principal, que era Salamanca, para acordar propuestas y otras actividades. Es necesario recalcar la experiencia que ya cada uno de los integrantes contaba en realización cinematográfica, claro está, en diferentes áreas.

Se tuvo una preparación de cuatro meses para hacer la preproducción, los cuales consistieron en la asistencia a talleres impartidos por profesionales de la industria cinematográfica, algunos ganadores de premios como Arieles, quienes mostraban su visión de la realización y compartían un enfoque especial a cada uno de los seis proyectos participantes del Rally; por ejemplo el cómo hacer una historia más comprensible, en el caso del guión, cómo dirigir a los extras en una escena, como eficientar recursos para el área de producción, etc..

A esta preparación con talleres se le suman varias horas de trabajo en equipo, esto quiere decir, que al tener en cuenta el tiempo con el que se contaba para producir el cortometraje, cuarenta y ocho horas, se requería de una total planeación y cronometraje de cada una de las acciones que se iban a realizar, es por esto que el equipo se reunía constantemente para saber la manera más eficaz y eficiente de trabajar durante la filmación en el *rally* del *GIFF*.

Para lograr toda esta perfecta planeación, se hizo una maqueta, esto quiere decir un ensayo, en la ciudad de origen de cada equipo, cada uno hizo lo que quería en algún momento replicar en el rally, significa que se marcaron tiempos, y se ponían y detectaban problemas para saber las posibles soluciones

y cómo resolverlas en el día del rodaje durante el festival.

Durante las cuarenta y ocho horas, se tenía que grabar y editar todo el cortometraje en la ciudad de Guanajuato capital, y era necesario conseguir lo indispensable para el proyecto, como vestuario, extras, utilería, etc. el festival apoyaba a los equipos con algunos permisos para no tener ningún problema a la hora de grabar en la vía pública. Un detalle en particular es que los cinco equipos participantes conocían poco la ciudad, en cambio, el equipo de Bienvenido Hermano la conocía a la perfección, por ser su estado natal.

Para este proyecto, como anteriormente se mencionó, la producción y postproducción duró únicamente dos días, en el que en el primero se filmaron las escenas principales y al terminar el día, los editores de imagen y audio comenzaron a trabajar en la conformación del cortometraje y horas después cuando se terminó de filmar, todo el crew, especialmente el director, estuvo presente durante todo el proceso de preproducción, para supervisar que todo saliera de acuerdo a su visión del proyecto.

Una de las partes más destacables durante este proceso, es que se trabajó con actores con bastante experiencia en cinematografía y con cámaras especiales de cine, lo cual facilitó la producción para todo el *crew*. Así mismo, la musicalización estuvo a cargo de Troker, una banda mexicana de jazz que le dió un toque de su estilo al cortometraje realizando seis canciones para cada escena del cortometraje.

Dos meses después de estrenarse en el GIFF frente a miles de personas, el cortometraje comenzó a inscribirse en festivales de cine y seleccionado oficial nacional e internacionalmente en algunos de ellos como en Canadá, Filipinas y Rumania, este último en especial porque estuvo nominado en dos categorías, como mejor productor y mejor director del mes, obteniendo el premio de primer lugar como mejor director del mes.

#### Ficha técnica

Dirección - Juan Carlos Rivera García

Asistente de Dirección - Erick Rodríguez Alonso

Producción - María Fernanda Preciado López

Director de fotografía - Miguel Ángel Pérez

Asistente de fotografía Froylán Ávila Patiño

Diseño de producción - Verónica Pérez Ireta

Asistente de arte - Anilú Macías Domínguez

Sonido Directo y Diseño Sonoro - Ulises Santos Cortés / Daniel Pérez Aréchiga

Montaje - Rafael Rodríguez Castro

## Premios y selecciones oficiales



## Evidencias



Revisión de guión para musicalización



Rodaje, exterior, noche



Prueba de iluminación para rodaje, interior



Revisión de minuto a minuto



Fin de rodaje



Supervisión de toma durante rodaje

# JUST REMAIN

A FILM BY MATHIS GLOVER



ANALOGIA FILMS PRESENTS IN ASSOCIATION WITH IN YOUR FACE ADVERTAINMENT A FILM BY MATHIS GLOVER

STARRING HUNTER MCCLAMROCK PHIL COOK CASTING BY FAITH ABRAHAMS COSTUME DESIGNER GIBERTO BRIZUELA AND RICARDO PADILLA ORIGINAL MUSIC BY MARIO BRINGAS EDITOR ERIC EMERY

PRODUCTION DESIGNER JACQUELINE SUTON AND NORA MARQUEZ DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ANDRES ORBEZO EXECUTIVE PRODUCER JULIETA HARO DIAZ WRITTEN BY MATHIS GLOVER

PRODUCED BY ANNA GRAJALES DIRECTED BY MATHIS GLOVER



CORTOMETRAJE DE FICCIÓN - CO PRODUCCIÓN EEUU-MÉXICO  
LINE PRODUCER 2016

*JUST REMAIN*

Cortometraje dirigido por Mathis Glover y realizado por profesionales en la industria cinematográfica de la Ciudad de México y guanajuatenses con experiencia en diferentes áreas de la producción cinematográfica, este cortometraje escrito y dirigido por un estadounidense, es una producción internacional pues contó con actores, director y trabajo de post producción de Estados Unidos.

*Just Remain* cuenta la historia de un banquero exitoso quien se encuentra con una situación inesperada donde se ve forzado a tener una introspección y retomar el curso de su vida. Una historia sentimental que ha llegado a ser seleccionada oficial en festivales de cine Nacionales e internacionales.

GIFF 2017, donde tuvo su primera proyección en un festival, Girona Film Festival 2017 y sunscreen Film Festival - West, son los festivales en los que ha sido seleccionado oficial, además de obtener el premio del mérito cinematográfico Guanajuatense.

El proceso de pre producción fue el más complicado, pues a distancia se tenía que tener una buena comunicación con el director, pues él no podía estar tan cerca de las locaciones y del demás crew que iba a trabajar a su lado. Se

buscaron patrocinios por parte del Gobierno del Estado de Guanajuato y turismo del Estado y de otros municipios de Guanajuato, consiguiendo apoyo económico y con facilidades para abrir o cerrar caminos, guías del lugar, permisos, etc. durante el rodaje.

La producción abarcó una semana, tres días en el municipio de Ocampo, cuatro días en el municipio de Valle de Santiago y un día en León; con un equipo numeroso, diecinueve personas, además de tres camionetas de producción, esto es importante resaltarlo porque es un equipo numeroso y voluminoso, lo cual ocasionaba ciertos problemas al momento de llevar a cabo los rodajes.

Un line producer o productor en línea, se encarga de manejar cualquier aspecto o situación física al momento del rodaje, en este caso, había muchos detalles por resolver, el hecho de estar lejos de una ciudad, implicaba tener siempre todo lo que fuera a necesitarse, ya que el regreso a cualquier punto era largo; hubo situaciones imprevistas como lluvia, mucho frío, ruido, el cual se tenía que controlar de alguna manera.

Algo complicado en el rodaje, eran los lugares donde se grabó, pues al no tener señal y estar alejados de la ciudad, la comunicación sólo podía hacerse mediante radios y en los distintos lugares, el frío en las mañanas y en las noches era intenso. Otra complicación que se tuvo y que se pudo resolver fue una de las locaciones, ya que era parte del INAH, quienes no nos permitieron filmar en el lugar, pues se trataba de una zona arqueológica protegida.

La post producción, es decir, edición, corrección de color y diseño sonoro, se realizó en Los Ángeles, donde el director pudo estar revizando a detalle cada momento del cortometraje.

#### Ficha técnica

Dirección y Guión - Mathis Glover

Asistente de Dirección - Omar Alcalá

Producción - Anna Grajales

Line Producer - Fernanda Preciado

Asistente de producción - Paola Mazlum / MaryTere Vázquez

Fotografía - Andrés Orbezo

Asistente de fotografía - Miryam Loranca

Iluminación - Jesús Palomino Bautista

Diseño de producción - Jacqueline Sutton / Nora Márquez

Vertuario y maquillaje - Andrea Vargas Lugo

Sonido Directo - Leopoldo Ramírez

Diseño Sonoro - Raúl Santana

Foley Artist . Micah Conrad

Edición - Eric Emery

Post producción - Pedro Ramírez

Efectos visuales - Benjamin Crane

Casting Faith Abraham

## Premios y selecciones oficiales



## Evidencias



Preparación de actores para toma



Montaje de cámara para primera toma



Caminata para llegar a ubicación



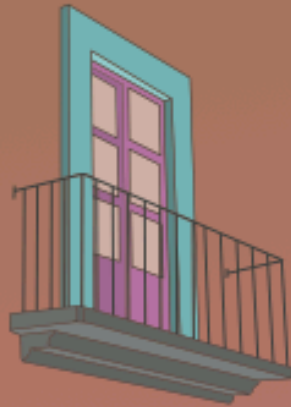
Toma acuática



Toma dentro del cráter



Prueba de iluminación, exterior



# Pueblos y Barrios

originarios del  
Distrito Federal

Te invitamos a vivir un espectáculo transmedia para  
conocer la historia de los pueblos y barrios de la  
Ciudad de México.

## MURALISMO VIDEOMAPPING MÚSICA

6 de abril | 19:00 hrs  
La Fraternidad, Universidad de la Comunicación  
Av. México 200, Col. Condesa  
Entrada libre

Visita

[www.pueblosybarriosdf.com.mx](http://www.pueblosybarriosdf.com.mx)

y síguenos en:



[/pueblosybarriosdf](https://www.facebook.com/pueblosybarriosdf)

CULTURA  
SECRETARÍA DE CULTURA



PROYECTO TRANSMEDIA - ASISTENCIA DE PRODUCCIÓN 2017  
*PUEBLOS Y BARRIOS ORIGINARIOS DEL DF*

Pueblos y Barrios Originarios del DF es un proyecto cultural transmedia impulsado por la fundación que se dedica al desarrollo de proyectos culturales y financiado por la Secretaría de Cultura de la república. Encomendado a un estudio creativo para el desarrollo de una idea concepto y ejecución de un proyecto que pudiera impactar a la mayoría de espectadores posibles de cualquier edad y de diferentes sectores de la población.

Surge por la necesidad de conservar y transmitir la identidad de aquellos lugares de la capital que han sido testigos del continuo proceso de urbanización, pero que han conservado su esencia diferenciadora, pues cada pueblo es un mundo, cada barrio tiene sus habitantes y espacios que lo vuelven posible. Sin olvidar el propósito de que la gente conozca y se acerque a las nuevas tecnologías.

Su objetivo era recuperar la memoria colectiva de los espacios originarios a través de la realización de un mural, el cual fue intervenido con videomapping. Todo el proceso de investigación y creación artística se plasmó en un documental en donde los espectadores pueden ser testigos de la riqueza cultural existente dentro de la ciudad y su traslado a un producto artístico.

Conformado por expertos en áreas de la industria creativa como diseñadores, programadores, productores y tres piezas claves, Raúl Sisniega, artista que explora el uso de patrones geométricos naturales en sus obra gráfica; Rolando Arreola animador y artista digital, destacado por el diseño de instalaciones interactivas y multimedia y Felipe Perez Santiago compositor y director de orquesta, ha trabajado con formaciones de talla internacional como Orquestas sinfónicas, Filarmónicas, coros, etc.

La etapa de preproducción comenzó con una extensa investigación en tres aspectos, lo que se quería plasmar en el documental y por lo tanto en el mural con respecto a las raíces de los barrios y colonias de alguna de las delegaciones de la Ciudad de México, continuando con, la búsqueda de un artista que uniera todos los conceptos mencionados con anterioridad.

Después de elegir la delegación en la que se iba a hacer la investigación, ésta, por ser una de las más ricas culturalmente, se investigó acerca de sus orígenes y se buscaron las conexiones entre distintos temas para que con aspectos que tuvieran en común, pudiera contarse una historia y que con esta, la gente se pudiera identificar por las anécdotas y lugares que en algún momento los espectadores pudieron haber conocido. También se eligió una sede en la misma delegación para pintar el mural y llevar a cabo el performance.

Se grabó el documental en una semana, donde se hicieron entrevistas a la gente que contaba historias del lugar, de sus orígenes y del cambio con el



paso del tiempo, al mismo momento, se estuvo trabajando en el boceto para el mural, las ilustraciones y las animaciones para el videomapping, así mismo con la musicalización para el día del evento y que todo coincidiera con los tiempos exactos para el performance que se iba a realizar.

La parte de preproducción, además de la investigación de una de las delegaciones de la ciudad de México, la búsqueda de artistas a participar, las juntas de trabajo para una buena colaboración en el proyecto y el rodaje del documental, también incluyó la organización y logística para el evento donde se realizaría el performance.

La parte de producción, fue el evento de develación del mural, donde los asistentes pudieron disfrutar durante un pequeño coctel, de *networking* ya que todos los espectadores pertenecían a diferentes sectores de la industria creativa y que estaban familiarizados con representaciones de arte. El performance duró aproximadamente cinco minutos el cual inició con un poco de música, compuesta específicamente para la parte donde el mural cobró vida gracias a las animaciones del videomapping.

Los asistentes quedaron satisfechos y sorprendidos con el resultado que se logró. Algunos de ellos afirmando que lo visto en el mural, gracias al videomapping, fue una línea del tiempo de las historias que recorrieron los barrios y colonias de esa delegación. Todo esto, acompañado con la musicalización en vivo, le dió al performance un toque especial y más vívido para los asistentes.

Para la parte de la postproducción se puede mencionar que se hizo el montaje del documental, el cual contenía también una parte del evento así como el performance. Uno de los objetivos, era hacer un híbrido entre el arte tradicional que es la pintura o en este caso el muralismo, con un una nueva expresión de arte que es el videomapping, la cual rápidamente está siendo explorada.

Las complicaciones para este proyecto eran más de la parte creativa que de logística, pues se tenía que pensar como una unidad y que de cierta manera los cuatro artistas y productores estuvieran hablando el mismo lenguaje y el mismo concepto, para dar a entender a los espectadores la misma idea, con esto se quiere decir, aunque el proyecto estuviera formado por partes distintas y de igual importancia cada una, pensarlo siempre como una unidad y no en partes.

Ficha técnica

Producción - Daniella Gallegos

Asistente de Producción - Fernanda Preciado

Muralista - Raúl Sisniega

Director de fotografía - Jorge Belmonte

Sonido Directo - Joel Díaz

## Evidencias



Entrevista con el muralista



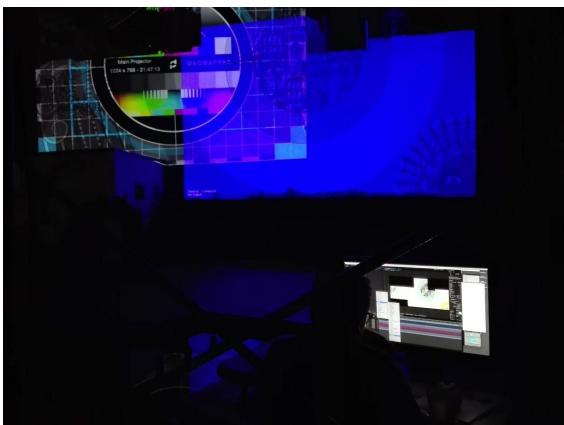
Entrevista para investigación



Fotografía fija para investigación



Inicio de I boceto en el mural



Pruebas de videomapping



Detalles finales para terminar el mural

# COTIDIANO IMAGI NARIO

Explora 6 lugares icónicos de la CDMX en videos 360°  
con tecnología de Realidad Virtual.

¡Estaremos en parques cerca de ti!



<b>24</b> marzo	<b>Jardín Pushkin</b> (Col. Roma Norte)
<b>25</b> marzo	<b>Parque Esparza Oteo</b> (Col. Nápoles)
<b>26</b> marzo	<b>Parque Tezozómoc</b> (Col. Prados del Rosario)
<b>01</b> abril	<b>Parque de los Venados</b> (Col. Portales)
<b>02</b> abril	<b>Parque Bicentenario</b> (Col. San Lorenzo Tlaltemango)

Más información en [www.imaginariocotidiano.com.mx](http://www.imaginariocotidiano.com.mx)

#ImaginarioCotidiano



## PROYECTO TRANSMEDIA - PRODUCCIÓN 2017

### *IMAGINARIO COTIDIANO*

Imaginario Cotidiano es un proyecto cultural financiado por la Secretaría de Cultura de la república, apoyado por una fundación encargada de gestionar proyectos culturales y realizado por un estudio creativo; tiene como objetivo redescubrir aquellos sitios que se han ganado un lugar en la mente colectiva de la capital. Encontrar lugares que estén grabados en el tejido social, que casi sin darse cuenta formen parte de la vida diaria

La totalidad del proyecto consistía en elegir seis lugares que fueran para la gente un representativo en sus vidas diarias, en algunos de esos lugares se filmarían videos 360o para que la gente pudiera descubrir qué es lo que pasa en este lugar, sin estar ahí, esto mediante activaciones en parques en diversos puntos de la ciudad para que mayor cantidad de personas se acercaran a una nueva tecnología, el video en 360 grados.

Conformado por expertos en áreas de la industria creativa como diseñadores, programadores, productores, un director creativo, que aportaba ideas de la riqueza cultural que abundaba en toda la ciudad y un realizador y postproductor de video 360o, se realizó este proyecto, aunado a esto, se invitó a la población a que también fuera parte del mismo.

La ciudad esconde lugares que muestran diferentes perspectivas. En ellos se

viven momentos que se hacen memorables en las vidas y dejan huella en la memoria colectiva. Es por ello que para la primera etapa, la de preproducción, se hizo una invitación mediante redes sociales a la población a enviar fotografías de los lugares que para ellos parecieran un lugar importante en su vida diaria. al cerrar esta convocatoria se eligieron los lugares ganadores donde se pasó a la parte de producción.

Antes de hablar de la siguiente etapa, es importante mencionar que se tuvo que sacar dos tipos de permisos, los primeros para grabar en los distintos lugares los videos 360o y los segundos, para las activaciones que se iba a hacer posteriormente ya con los videos finalizados. Hay que mencionar además, que en la Ciudad de México, donde se desarrolló este proyecto, es un poco complicado filmar en la vía pública sin el consentimiento de las autoridades, debido a esto, se sacaron alrededor de siete permisos diferentes para que no existiera ningún problema o inconveniente.

Se realizó un scouting a los diferentes lugares donde posteriormente se grabaría para revisar las condiciones de iluminación del lugar y para buscar personajes ya que se hicieron unas mini entrevistas para que cada cápsula estuviera narrada por un personaje representativo del lugar. Teniendo todo esto en cuenta se realizó un plan de trabajo de dos semanas, dando un espacio por si era necesario grabar dos veces en el mismo lugar.

La producción estuvo en un lapso de tiempo de dos semanas donde el material final que se quería obtener, era un total de tres a cuatro minutos por cápsula,

dicho lo anterior, no significa que sólo se filmaría durante pocos minutos, se estuvieron mínimo dos horas en cada lugar para captar los mejores momentos que pudieran ocurrir a lo largo de ese tiempo e incluirlo en cada cápsula.

Al tratarse de un video 360o, la producción tiene un funcionamiento un poco distinto; las cámaras con las que se grabó, eran dos muy pequeñas, la cual capta 180o de imagen cada una, según el ángulo en el que se encuentre, esto quiere decir que no exactamente existía un “detrás de cámaras” pues había que esconderse para que las cámaras captaran todo lo que estuviera alrededor y cuidar el movimiento o la caída de alguna de las mismas.

La posproducción empezó cuando la producción seguía, esto quiere decir que terminando la primera semana de rodaje, el editor comenzó a hacer un *stitch*, lo que el lenguaje del video 360o significa, unir los videos, ya que hablamos de dos videos por la naturaleza de la cámara. La segunda semana de producción terminó y la posproducción de dos de las cápsulas, ya estaba terminada; pasando después al departamento de audio y musicalización.

Para concluir este proyecto, se montó un pequeño stand en cinco diferentes parques de la ciudad, donde niños, jóvenes y adultos pudieron disfrutar de experiencias de puntos icónicos de la ciudad; viviéndolos como si estuvieran en ese instante. Cabe mencionar que los espectadores estaban sorprendidos de una manera positiva por el uso de nuevas tecnologías que muchas desconocían.

## Ficha técnica

Producción - Daniella Gallegos

Asistente de Producción - Fernanda Preciado

Video 360° - Anibal Barco

Edición 360° - Carlos González



## Evidencias



Stand completo



Prueba con visores



Experiencia de video 360°



Experiencia de video 360°



Activacia de video 360°



Experiencia de video 360°

## CONCLUSIONES - PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y CREATIVIDAD

La creatividad es una herramienta que puede ayudar a resolver problemas y situaciones de una forma diferente y eficientando trabajo y tiempo, esto da pie a la toma de decisiones por parte de un productor, al inicio, tomar una decisión es complicado, pues no se sabe en que pueda resultar, pero conforme se va adquiriendo experiencia, decidir se vuelve más fácil, porque se tiene la destreza y el conocimiento de lo que puede pasar y si esto impacta de manera positiva o negativa al equipo de trabajo y al proyecto.

Las industrias creativas, puede definirse como la producción de contenidos audiovisuales y multimedia con impacto a nivel mundial que en ocasiones venden arte y cultura a sus espectadores; están en crecimiento y todos pueden sumarse a esta gran labor de trabajo en equipo con gente talentosa llena de ideas innovadoras y de calidad. La experiencia, aunque es muy importante, en realidad en cualquier sector, es difícil de tenerla, pues es muy diferente trabajar mediante patrocinios a tener presupuestos fijos con un efectivo establecido.

Durante dos años de trabajo se fue desarrollando una experiencia, la cual retrata este portafolio de trabajos, se puede ver un avance desde el inicios, con proyectos que se hicieron con poco presupuesto y con patrocinios, hasta proyectos que se hacen con recursos suficientes y donde se tiene la libertad de hacer contrataciones de personal y equipo de trabajo, entre otras cosas que

pueden hacer que el proyecto luzca con una mejor calidad.

El estudio de la licenciatura en Artes Digitales, abrió las puertas a un interés en cada una de las áreas que componen a esta industria creativa, en sus diferentes ramas, como es la imagen y el sonido, al interés por descubrir el funcionamiento, la generación y creación de contenidos, diseño, sonidos, música, fotografía, video, 3D, etc. todo esto con una estética y simbología de tal manera que se puedan ver como un todo.

La creatividad mediante el cine, el sonido y la multimedia, nos hace causar al espectador sensaciones y sentimientos que les podrán generar un gusto por el arte, además del crecimiento de nuevos artistas y talento de la creatividad.

## GLOSARIO

Ariel - El Ariel es un premio que la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas (AMACC) instituyó, desde su fundación en 1946, para reconocer públicamente a profesionales de la industria cinematográfica mexicana, incluyendo directores, intérpretes, técnicos y productores.

Casting - reparto, clasificación de actores.

Catering - servicio de alimentación institucional o alimentación colectiva que provee una cantidad determinada de comida y bebida en los proyectos cinematográficos, algunas veces también utilizados en fiestas, eventos y presentaciones de diversa índole.

Crew - Equipo de trabajo en una producción cinematográfica.

Escenas - Cada uno de los emplazamientos de la cámara en las que se divide una secuencia narrativa de la película o en general de un guión cinematográfico.

Extras - Persona que participa en la filmación como parte del grupo, l que impide su identificación como personaje definido.

Filmación - Fotografiar la escena, la secuencia o la película, en otras palabras, grabar.

Guión Técnico - Guión cinematográfico en el que se incluyen los emplazamientos de cámara, las indicaciones de amplitud en el encuadre así como los movimientos de cámara.

Networking - técnica, estrategia o disciplina apunta hacia el mismo objetivo: aumentar la red de contactos profesionales.

Rodaje - conjunto de procedimientos y jornadas que se utilizan para la fotografía de la película cinematográfica

Scouting - búsqueda de lugares o espacios donde se pretende filmar, esta búsqueda se hace tiempo antes de iniciar la filmación.

Storyboard - cuadro que se compone de distintas subdivisiones, en cada una de las cuales se dibuja el encuadre que tendrá cada escena que se filma.

Toma - cada uno de los emplazamientos de cámara que no se interrumpen

VFX - término en inglés Virtual Effects, o mejor dicho, efectos especiales que se aplican a un producto cinematográfico.

## BIBLIOGRAFÍA

1 - Sherman Erick. (1976). Directing the film, film directors on their art. Estados Unidos: American Film Institute.

2 - Federico Diez Fernández, Barco Carolina. (2009). Producción Cinematográfica, del proyecto al producto. España: Ediciones Díaz de Santos.

3 - Oscar Garaycochea. (2007). La creatividad audiovisual y sus condiciones de existencia. En *Creatividad Audiovisual*(7-15). Chile: Instituto de la Comunicación e imagen.

4 - Alejandro Pardo. (2000). La creatividad en la producción cinematográfica. En *Comunicación y sociedad*(227-249). Madrid: Editorial Complutense de Madrid.

5 - Alejandro Pardo. (2009). El productor creativo ¿tautología o excepción?. En El productor y la producción en la industria cinematográfica(45-66). Madrid: Editorial Complutense de Madrid.

6 - José Onaindia. (mayo 2013). La industria audiovisual. Palermo Business Review, Revista de Management de la Universidad de Palermo, Número 8, 220.