

## Soporte para el cuestionario de admisión de Cinematografía 2023

La Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales de la BUAP es un espacio para la producción y la reflexión en torno a los fenómenos que vinculan al arte con la tecnología, en el que se forman profesionales capaces de incidir en una transformación positiva de la sociedad a través de proyectos plásticos, cinematográficos, interactivos o animados.

**Misión ARPA:** Contribuir al desarrollo de una sociedad más libre, a través de a) la formación de profesionales inteligentes y sensibles, b) la producción creativa, así como c) la reflexión de los fenómenos que vinculan el arte con la tecnología, en una constante búsqueda de la verdad.

**Visión ARPA:** Generar una escuela de pensamiento que integre colectiva y armónicamente la innovación en torno a los quehaceres del arte y la tecnología, de manera ética y sustentable, con alcance e influencia local, nacional e internacional.

**Valores:** Igualdad (tolerancia, equidad, justicia), fraternidad (respeto, compromiso, lealtad, amistad, amabilidad, compañerismo, solidaridad, trabajo en equipo, empatía, integración), honestidad (verdad, autenticidad, integridad), espíritu lúdico (felicidad, alegría, entusiasmo, gozo, irreverencia, rebeldía), responsabilidad (libertad, sustentabilidad), gratitud.

### La Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales cuenta con tres Licenciaturas, las cuales son:

#### 1. Licenciatura en Arte Digital

Esta carrera tiene como propósito formar profesionales del arte digital con una visión responsable, crítica y humanista, con capacidad de representar y transformar su entorno. Con los conocimientos y habilidades técnicas necesarios para producir contenido digital 2D y 3D, animado e interactivo, y además con la sensibilidad, ética e imaginación para generar su propio proyecto creativo.

#### 2. Licenciatura en Artes Plásticas

Esta carrera tiene como propósito formar de manera integral licenciados en Artes Plásticas dotados de herramientas, conocimientos, sensibilidad y valores para el desarrollo de práctica artística profesional, autónoma o interdisciplinaria que respondan y

asuman, desde el trabajo plástico y audiovisual, el compromiso con los retos de la realidad vigente donde se ponderan la comunicación, equidad de derechos, honestidad y solidaridad.

### **3. Licenciatura en Cinematografía**

Esta carrera tiene como propósito formar profesionales integrales en la reflexión, creación y gestión de la cinematografía, que comprometidos (as) con el entorno, son capaces de integrar sus saberes, habilidades, actitudes y valores a partir del reconocimiento de la Cinematografía como industria, expresión artística y fenómeno social.

#### **3.1 Perfil de Ingreso**

Quien aspire ingresar a esta carrera debe, además de haber cumplido satisfactoriamente con sus estudios de bachillerato, poseer espíritu lúdico y creativo, haber tenido experiencias con el arte, tener interés por el cine, además de poseer los siguientes atributos:

#### **3.2 Conocimientos:**

- De las humanidades
- De la historia de México y del mundo, para permanecer consciente de su situación sociohistórica
- De la multiculturalidad planetaria y nacional, para reconocerla y apreciarla más allá de los prejuicios etnocéntricos

#### **3.3 Habilidades:**

- De lectura y comprensión de textos
- De expresión verbal (oral y escrita)
- De comunicación interpersonal
- De autoaprendizaje

#### **3.4 Actitudes y Valores:**

- Disposición para integrarse a equipos de trabajo interdisciplinarios
- Capacidad autocrítica
- Respeto y tolerancia a la diversidad

- Conciencia de que el conocimiento, la imaginación y la creatividad son productos (y procesos) de creación colectiva

### **3.5 Perfil de Egreso**

Quien egresa de la Licenciatura en Cinematografía de la BUAP reconoce a la creación audiovisual como industria, expresión artística y fenómeno social desde una perspectiva incluyente, y respetuosa de la diversidad cultural y los acontecimientos sociales; locales, regionales y globales. Integra la práctica y reflexión de la cinematografía mediante el pensamiento, realización y gestión de modelos de producción diversos en su generalidad, estableciendo en su práctica relaciones honestas, creativas y solidarias y profundizando en dos de las siete áreas de la realización: cinesfotografía, sonido, producción, realización, montaje, guion y diseño de producción

### **3.6 Adquiere las siguientes competencias específicas de la disciplina:**

- Valora los procesos históricos, técnicos y estéticos de la imagen movimiento y sonido como expresión artística, industria y fenómeno social, lo que le permite contextualizar su labor como persona creadora, empática, comprometida y pensante.
- Analiza los pormenores de una producción audiovisual que integran la reflexión y hacer de proyectos audiovisuales multidisciplinarios, con modelos de producción diversos asumiendo su ejecución con responsabilidad y perspectiva emprendedora y artística.
- Diseña mecanismos de gestión-producción diversos que involucra la imagen movimiento y sonido para generar estrategias emprendedoras, creativas y responsables.
- Gestiona la transformación y posesión tecnológica, adecuándola como herramienta del proceso creativo audiovisual, utilizando los conocimientos y habilidades teóricas, técnicas y tecnológicas, para la resolución de problemas de forma creativa e innovadora, potencializando su proyección expresiva, industrial y social.
- Integra la multidisciplinaria en la realización audiovisual, profundizando su conocimiento y práctica en áreas de la realización: cinesfotografía, sonido, realización, montaje, guion y diseño de producción.
- Coordina y/o participa en equipos de trabajo interdisciplinarios y multidisciplinarios para la realización, gestión y/o producción audiovisual desde diversos modelos que responden a las problemáticas actuales.

- Diseña diversos discursos artísticos, tanto para imagen como para sonido, recurriendo a medios y lenguajes que le permiten comunicar una obra artística en el contexto creativo.

### 3.7 Perfil Profesional

La Licenciatura en Cinematografía es un programa de reflexión y práctica de lo cinematográfico, que reconoce en el cine su comprensión e implicación como fenómeno social, como industria y como expresión artística. Atiende a considerar diversas formas de pensamiento y práctica en los modelos de realización e intervención a la sociedad a través del cine y conduce al estudiantado al estudio básico y formativo que le invitará a encontrar sus propias propuestas y líneas de profundización hacia los últimos dos años de la carrera. La licenciatura plantea que la comunidad estudiantil tenga la posibilidad de habilitarse en la profundización de dos de las áreas de realización cinematográfica, tales como; cinefotografía, sonido, producción, realización, montaje, guion y diseño de producción.

La información completa del plan de estudios la puedes acceder en <https://arpa.buap.mx>

### 3.8 Áreas de Competencia Profesional

El (la) Licenciado (a) en Cinematografía de la BUAP poseerá las siguientes competencias profesionales:

- Modelos de producción cinematográfica: Interviene los diversos procesos de producción cinematográfica o audiovisual en general en alguna de sus etapas o departamentos.
- Propuestas creativas: Valora el modelo básico de producción audiovisual con flexibilidad y conocimiento de la diversidad que le permite la realización de acuerdo a sus propuestas creativas y pensantes.
- Formación del proyecto: Conceptualiza un proyecto a realizarse (qué, cómo, por qué, para qué y para quién), ya sea de una película o una producción audiovisual, así como la reflexión acerca de los medios de distribución y los alcances del proyecto.
- Diseño del proyecto: Diseña proyectos con todos sus elementos: guión, diseño de producción (arte, vestuario, maquillaje), casting (actores), locaciones, permisos y registros, presupuestos y cronogramas, fuentes de financiamiento, ruta de exhibición, estrategia de emprendimiento etc.

- Formación de equipos: Establece mecanismos para el “rodaje” o “filmación” aplicando propuestas creativas a bien del proyecto, el trabajo en equipo y estilo de trabajo.
- Diseño de procesos de postproducción: Diseña procesos de post-producción que le ayudan a abordar el montaje y sus implicaciones (edición de los fotogramas de acuerdo con la secuencia narrativa deseada), así como a la musicalización, la corrección de color, los créditos, los efectos digitales, etc.
- Participación práctica en alguno de los puestos de la cinematografía: Participa en cualesquiera de las etapas del proceso (preproducción, producción y postproducción) y en diversas formas en las que estas se puedan llevar a cabo.
- Emprendimiento social: Interviene las diversas formas en las que el cine puede incidir en la sociedad.
- Pensamiento crítico: Reflexiona permanentemente el proceso cinematográfico como fenómeno social que le interpela y vincula frente a la sociedad.
- Inserción a la industria: Apoya como sujeto comprometido frente al cine como industria, que se guía a través del emprendimiento como generador de recursos y posibilidades de expandir el cine.
- Inserción al arte: Explica al cine como expresión, aplicando sus propuestas en este sentido invitando a su creatividad y diversidad permanente y en constante transformación.

### 3.9 Campo de Trabajo

Los principales campos de trabajo en donde puede participar quienes egresan de este programa son los siguientes:

- En empresas especializadas en la producción cinematográfica, televisiva o audiovisual, ya sea de contenido ficcional, documental o publicitario.
- En los medios masivos que utilizan la imagen en movimiento y sonido como medio de comunicación, especialmente la televisión, en la producción de contenido noticioso, artístico o de divulgación.
- En el sector educativo, en la realización de materiales audiovisuales para apoyar el aprendizaje, o bien, como docente o investigador del área.
- En organizaciones públicas o privadas, ofreciendo soluciones audiovisuales a problemáticas específicas para mejorar la comunicación interna, apoyar la capacitación del personal, crear identidad corporativa e incrementar la productividad y las ventas.
- Como cineasta independiente.

- Como gestor de proyectos culturales vinculados al área audiovisual.

### **3.10 Servicios a la Sociedad**

Es un hecho de todos conocido que la imagen visual ha ganado enorme terreno en los últimos años en nuestra sociedad, con las consecuencias positivas y negativas que esto representa. El avance tecnológico y los medios de comunicación masiva han tenido un impacto definitivo en este proceso. Aprovechar esta circunstancia y, al mismo tiempo, mitigar los efectos nocivos de la comunicación visual (que anula la reflexión crítica), significa ofrecer a la sociedad profesionales capaces de generar no sólo productos visualmente atractivos sino provistos de contenidos de calidad, que contribuyan efectivamente a generar acceso al conocimiento y contribuyan a mejorar las relaciones entre las personas. Se enlistan algunas actividades y características en donde el plan de estudios de la Licenciatura en Cinematografía se orienta en servicio a la sociedad con:

- La elaboración de diferentes discursos que comunican de manera clara y eficaz el mensaje.
- Influencia en la sociedad como un medio pedagógico y generador de modelos, por lo que los discursos deben ser realizados de forma responsable y comprometida para motivar el sentido crítico y selectivo.
- Sustento conceptual, ideológico y cultural para la sociedad, al ofrecer expresiones artísticas derivadas de reflexiones del entorno.
- Industria, que ofrece posibilidades laborales y de generación de ingresos por sus diversos departamentos.
- Memoria de individuos y colectivos, que reflejan sucesos y acontecimientos en determinadas épocas.
- Esparcimiento y entretenimiento, elementos vitales para el bienestar del ser humano.
- Motivación al desarrollo de la imaginación, habilitando así emociones y sentidos.

Además, por medio del servicio social, los estudiantes contribuyen a:

- Extender los beneficios de la ciencia, la tecnología y la cultura a los sectores más necesitados.
- Fomentar un sentido humanista, de reciprocidad y de solidaridad con la sociedad.
- Colaborar en la atención de problemáticas presentes, pudiendo proponer alternativas de solución.

- Fortalecer los vínculos con los sectores, sociales y productivos del país.

El plan de estudios de la Licenciatura en Cinematografía podrás encontrarlo dentro de la página oficial <https://arpa.buap.mx/> en la pestaña que indica “oferta académica”. En él podrás darte cuenta de que la Licenciatura es presencial y sus periodos son semestrales.

La carrera contiene un total de 10 semestres. No obstante, el tiempo oficial para cursarla es de 3 a 6.5 años como máximo.

#### 4. Panorama de la industria Cinematográfica en México

Este apartado ha sido escrito de acuerdo a la experiencia profesional de profesores y profesoras que integran la Licenciatura en Cinematografía en ARPA BUAP con el fin de que conozcas un poco más del panorama general en el que se puede desenvolver un (a) profesional en cinematografía.

Existen muchos clichés acerca de la creación cinematográfica, la mayoría piensa que hacer cine es como un paseo entre la creatividad y el glamur que brindan los medios de comunicación masiva. La verdad es que lograr hacer una película, “es un milagro” en donde muchas variables deben estar resueltas y éstas no dependen de una sola persona, sino de factores que van desde el equipo de trabajo, las instituciones involucradas, los factores comerciales y las tendencias culturales y artísticas.

Según el anuario estadístico que realiza el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), durante el 2016 se llegó el récord histórico de 162 películas producidas en un año, no olvidemos que para que una película sea identificada como producción mexicana debe de tener al menos el 50% del capital nacional invertido en ella. Sin embargo, uno de los principales problemas que actualmente tiene la cinematografía nacional es la distribución, ya que más del 70% de las películas que se exhiben en las salas comerciales son de origen norteamericano, que además no llegan a representar generalmente la cultura y la creación local. Por ejemplo, de las 162 películas antes mencionadas, sólo lograron su estreno en salas 73 de ellas, lo que significa que las restantes se quedaron invisibles, para la mayoría del público nunca existieron.

Además de la tendencia de las salas de cine a programar contenido norteamericano, se suma el hecho de que en México de cada diez personas que acuden al cine solo una de ellas ve cine mexicano y la mayoría de la audiencia privilegia el género comedia. Dicho lo anterior, no debería resultarnos extraño que la película mexicana más taquillera en el 2016 haya sido la comedia “¿Qué culpa tiene el niño?”, sin embargo, a pesar de que esta

película obtuvo el mejor resultado en taquilla como película mexicana, no se encuentra dentro de las 10 películas más taquilleras en México durante 2016. De acuerdo a IMCINE, la lista de las diez películas más taquilleras en México es conformada por películas estadounidenses tales como: Batman Contra Superman, Buscando a Dori, Escuadrón Suicida, Capitán América. Civil War, entre otras. Ésta última encabezó la lista.

Sin duda alguna, la inmersión de nuevas tecnologías de la información y comunicación y la digitalización de contenidos ha permitido abaratar la producción cinematográfica, no obstante, no ha sido así con la distribución del cine en pantallas comerciales. Por ejemplo, en México del total de las pantallas comerciales, el 96% de ellas son digitales. Esta cifra no quiere decir que el alcance para exhibir una película en las salas de cine sea más económico, puesto que el costo para obtener el formato digital adecuado es similar al costo que requiere una película realizada en celuloide. Por otro lado, la digitalización de la distribución del cine ha beneficiado a la exhibición cultural facilitando el acceso a los contenidos que no siempre llegan a pantallas comerciales en espacios como festivales de cine, espacios independientes de exhibición, cineclubes, entre otros, contribuyendo así a la democratización del acceso a contenidos para el público.

#### **4.1 El panorama laboral dentro del Cine**

En el marco de la industria cinematográfica en México existen factores tales como el tiempo, los puestos y algunos procesos que son importantes contemplar antes de aspirar a ser parte de la comunidad cinematográfica.

##### **4.1.1 El Tiempo**

La realización de una película involucra desde la concepción de la idea hasta la postproducción de la misma. A diferencia de lo que se cree, el tiempo de preparación de la película ocupa, la mayoría de las veces, más del 60% del tiempo total del proyecto, el cual se compone de reuniones, trabajo de oficina, planeaciones, papeleos, gestión de recursos, etc. A propósito de los recursos, el tiempo promedio para conseguirlos, a fin de realizar una película, oscila entre los 2 y 4 años. Si tomamos en cuenta la postproducción (edición, mezcla de sonido, corrección de color, etc.), que también ocupa un tiempo importante, nos podemos dar cuenta de que el periodo de grabación es el más corto.

##### **4.1.2 Los puestos:**

Desde la creación de la carrera, la mayoría de las y los aspirantes que pretenden ingresar a la Licenciatura en Cinematografía se inclinan por el puesto de dirección, tal vez se deba

al falso mito de que la dirección es la figura más importante en la creación de una película, sin embargo, dentro de una producción cinematográfica profesional los derechos patrimoniales corresponden al productor o productora. A diferencia de lo que se cree, es necesario decir que la creación de una película es parecida al trabajo de una orquesta, es decir, es una creación colectiva con un fin común. En este sentido, la dirección es aquella persona que guía y conjunta los esfuerzos para salvaguardar una idea global de la obra artística. Cabe añadir que, entre las personas colaboradoras de una película, comúnmente el puesto de dirección es el que menos películas puede realizar a lo largo de su carrera profesional a diferencia de otras direcciones de departamento como sonidista, cinefotografía y diseño de producción que suelen participar en un mayor número de producciones al año. Sin embargo, el campo laboral de quien egresa de cinematografía incluye todo tipo de producciones audiovisuales, por ejemplo, el primer trabajo que puede adquirir una persona en cinefotografía egresada de una escuela de cine puede ser en el ámbito de la publicidad.

La creación cinematográfica requiere no solo de una formación académica sino de una amplia experiencia en el campo profesional. Esto quiere decir que, tanto en el sector publicitario como en el sector cinematográfico, la persona que aspire a formar parte de esta comunidad profesional deberá ser además de excelente estudiante, alguien que busque adquirir experiencia a partir de producciones que ocurran dentro y fuera de su escuela sin desatender la asistencia al ejercicio académico de la carrera. En este sentido, un ejemplo puede ser el o la estudiante que se prepare para ser cinefotógrafo (a), quien probablemente tenga que participar al término de sus estudios en el puesto de segundo asistente de cámara hasta adquirir la experiencia necesaria para encabezar el departamento de cinefotografía.

Finalmente, los puestos y el tiempo dedicado a la realización de una película son de suma importancia para que puedas darte cuenta de los pormenores que involucra la pasión de formar parte de la comunidad cinematográfica.

#### **4.2 La disyuntiva entre la teoría y la práctica ¿El cine se hace o se piensa?**

El cine es un ente vivo, con extremidades técnicas y formas que contribuyen a su percepción. Es un ente vivo porque refleja comportamientos, ideologías, deseos y personalidades a nuestra sociedad. Hablar del proceso de realización es hablar de procesos vivos, es decir, procesos en constante movimiento y complejidad. El proceso creativo es un ente vivo porque da muestra de una identidad individual construida socialmente. Edison dijo “Quien controle el cine controlará el medio de influencia más poderoso” pero ¿quién/quienes controlan el cine? ¿lo controla quien lo hace, quien lo

piensa, quien lo paga, quien lo narra o quien lo ve? ¿De qué sirve pensar al cine en una licenciatura en cinematografía? ¿qué no de ello se encargan las personas estudiosas de la sociología, filosofía o comunicación?

Pensar al cine como medio de influencia, además de medio y arte para contar/expresar historias, nos acerca a la compleja y participativa pregunta de la enseñanza y el aprendizaje del cine en una era de múltiples imágenes digitales. Reconocer al proceso creativo del cine insertado en la sociedad, integra al pensamiento y creación individual en un conjunto de sistemas sociales de identidad construida en donde el proceso creativo está inmerso en tanto ver al cine como objeto (técnica) y como fenómeno de lo social. Desde la práctica del cine, se puede identificar una cierta distancia entre el entendimiento del ente cinematográfico complejo (como fenómeno social) a uno simple y comprensible de únicas verdades, que es a la vez, incompleto.

Aumont y Marie (1988) mencionaron que “a través del filme –en tanto narración– se habilita el acceso a los diferentes ámbitos de lo social: vidas cotidianas, vidas heroicas, conflictos familiares, conflictos políticos, deseos, sentimientos, mitos, leyendas, etcétera. [...]” Dichos abordajes suelen olvidarse cuando se considera al cine como objeto, pues pensar al cine como objeto busca comprender el lenguaje fílmico y sus lógicas internas centrándose en el análisis de los códigos técnicos de representación visual y/o auditiva “esta segunda concepción es buena para profundizar en la técnica artística, pero si se olvida la primera, es posible que la apuesta por un cine como ente vivo, es decir, comprometido y transformado (y transformador) del entorno, se deje atrás”. Por ello, esta licenciatura retoma la idea del cine que integra en su proceso la generación de pensamiento propio que es parte en sí de la búsqueda creativa.

Robert Bresson anunció que “la belleza de tu film no estará en las imágenes sino en lo inefable que ellas desprenderán” dicho esto, el proceso creativo está en constante movimiento, dándose vida en cada reproducción y transformándose según las necesidades y su entorno. En algunos espacios de enseñanza el hacer y el investigar se separan para el cumplimiento de la cinematografía, no obstante, en ARPA pensamos que la creación es integral, y por ello ambos aspectos son importantes, esta marca una de las principales diferencias en aprender cine dentro de la BUAP o hacerlo en la práctica, pues en ambas formas aprendes, pero el aprendizaje es diferente.

El carácter creativo provoca la asociación de ideas casi inmediata, reflexiones, recuerdo, memorización, datos y conocimientos que incrementan el bajaje cognoscitivo y permiten relacionar y crear nuevas formas de pensamiento (fenómeno) para hacer uso de la técnica (objeto).

Hoy día nos enfrentamos a la desestimación de la reflexión sobre la imagen en la época de la inmediatez, de acuerdo con Iadevito (2014) “Hoy todo es rápido, vertiginoso, las películas se ven en la pequeña pantalla mientras se realizan otras actividades, el recuerdo es poco duradero, se desestima la reflexión sobre la imagen” Por ello, hacer frente a cuestionamientos como ¿A quién corresponde percibir la importancia del análisis de las películas? ¿A quién corresponde preguntarse sobre los temas de los que trata el cine? ¿A quién corresponde cuestionarse sobre la adquisición de la sensibilidad para los valores expresivos, cognoscitivos y creativos? Son sumamente importantes para la enseñanza y el aprendizaje, para la creación, para la exhibición y distribución.

Si se integra el proceso creativo con la lectura y técnica de la imagen es posible que percibamos a la imagen como un aspecto más complejo con el fin de darle nuevas interpretaciones y enfrentarlas con ojo crítico y a su vez, sensible. El cine como una fuente riquísima de información y de cultura permite introducirnos en el estudio de nuestra sociedad y en el de otras realidades culturales cercanas o lejanas. Así, la diferencia por ejemplo, entre ver películas y observar películas, nos orilla a pensar un cine que se puede analizar como objeto (técnica) y con entrecruces del fenómeno que provoca (quién lo ve, qué representa, cómo afecta, etc.) pues de acuerdo con Arfuch y Devalle (2009) “las visualidades pasan a adquirir –en el seno de la sociedad tecnológica– una presencia predominante en la vida cotidiana de los sujetos y cada vez más relevancia cultural como forma de comprensión, conocimiento y dominio político del mundo”.