



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

GUÍA BÁSICA PARA LA PRODUCCIÓN  
DE CORTOMETRAJES CON BAJO  
PRESUPUESTO

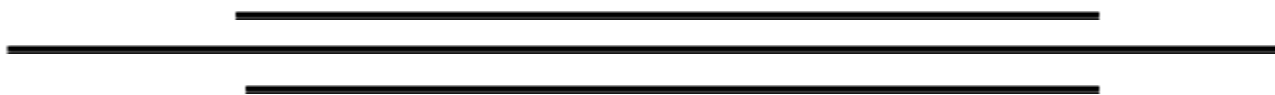
M A N U A L:  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y  
PERIODISMO

P R E S E N T A:  
ANDRÉS VALENCIA RENTERÍA

ASESOR:

MTRO. JUAN ARELLANO ALONSO

MÉXICO 2012





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Índice

Introducción	3
1. En busca del proyecto	7
1.1. Inicios	8
1.2. De dónde viene	12
1.3. Cine Mexicano	22
1.4. Recursos materiales y humanos	28
2. Pre-producción	36
2.1. El origen de una idea	37
2.2. Sinopsis de la historia	40
2.3. Escribir el guión	47
2.4. Story board	58
2.5. Planeación del presupuesto	60
3. Producción	63
3.1. Selección del talento	64
3.2. Dónde debemos grabar	70
3.3. Vestuario y Maquillaje	72
3.4. Grabaciones o rodaje	76
4. Post-Producción	81
4.1. Edición de video	84
4.2. Diseño sonoro	88
4.3. Diseño grafico	91
4.4. La difusión: Cómo darlo a conocer	96
4.5. Presupuesto final	103
Conclusiones	105
Bibliografía	109
Créditos	111

# INTRODUCCIÓN

Realizar cualquier proyecto de cine siempre ha tenido un costo alto y difícil, sobre todo al querer difundirlo. ¿Cuántas ideas buenas puede haber pero se topan con la limitantes de los recursos y los obstáculos técnicos?

Por esas razones me incliné a hacer un manual que resuma varias de las experiencias y formas de salvar esos problemas; muchos los enfrentamos, sobre todo a los amantes del cine, al producir un corto. Las técnicas modernas han favorecido los procesos de producción de video y cine, además de los canales de exhibición. Estas circunstancias tienen que aprovecharse al máximo.

Por eso, este manual nos lleva de la mano para hacer un cortometraje con bajo presupuesto y evitar costos innecesarios sin que pierda la calidad y poderlo difundirlo con lo que se tiene a la mano.

El cortometraje no es simplemente una historia plasmada en una pantalla, es una forma de transmitir un mensaje, que hacer reflexionar a las demás personas de momentos en que vivimos o que no siempre se puede tener un final feliz, simplemente cómodo.

Producir un cortometraje no es sólo tomar una cámara y comenzar a filmar, aunque muchas personas piensan que así es; es todo un arte. Deben seguirse muchos pasos importantes y fundamentales que harán que nuestra materia prima se convierta en un bello diamante.

*Guía básica para la producción de cortometrajes con bajo presupuesto*, no sólo es un instructivo para ahorrar dinero, también incluye el proceso de trabajo recomendado para la realización de cortos cinematográficos o de video, desde cuál es el trato que se le debe dar al equipo, las relaciones sociales dentro de la carrera, servicio social y posiblemente profesores con quienes uno se puede apoyar en todo momento.

Muchas personas dicen que es complicado hacer un cortometraje, porque puede costar bastante dinero y no se tiene el equipo material ni humano para poderlo trabajar. Se muestra que de una manera sencilla y eficaz, con tan sólo el

---

ingenio e imaginación, se pueden crear maravillas; es cuestión de perseverancia, dedicación y constancia que se aplicará en la producción.

Este manual conserva muchas formas de trabajo de la vieja escuela, pero también hay experiencias personales y otras profesionales que sirven como ejemplo; de ese modo la imaginación del guionista, director y productor volará más y no habrá límites a la hora de la edición final.

La conjunción del ingenio, imaginación, personas de confianza, el equipo adquirido en la carrera (material) y constancia pueden funcionar en cualquier proyecto.

Se comienza de una forma que se puede ubicar que es realmente lo que se desea hacer, comparando defectos y virtudes. Estos no sólo sirven para cortometrajes, sino también puede servir y poder tomar la decisión en que modalidad será la titulación o un modo de trabajo.

Cuando se tiene una decisión, se debe saber como mínimo acerca de la historia del proyecto que se está por realizar, y poderlo delimitar a nuestra área y lugar donde vivimos con ejemplos, como en este caso algunos cortometrajes. Y desde ese momento empezar a echar a volar la imaginación, para que se pueda ir consolidando la idea general de la trama.

Al término de consolidar la idea, será necesario un equipo, recurso humano y material, ver con qué se cuenta y con quien, de ese modo sabremos cuáles son los límites que se tienen, aunque estos como se menciona sólo debemos verlos como retos.

La forma en que se trata una persona en un trabajo es fundamental, porque al momento de dar un mal trato a alguien del equipo, el ánimo puede bajar y el desempeño del trabajo no será el mismo, este manual nos da una referencia de cómo se debe tratar a las personas con quienes se trabaja, sin mencionar que debemos escucharlos; puede ser fundamental su opinión en cualquier toma de decisión.

Cuando se tiene una premisa de la trama, se debe compartir con todos y de ese modo tomar una decisión o agregar ideas, de ese modo la trama no será tan cuadrada y tendrá una continuidad mayor de la que se pensó.

Un guión también es fundamental, pero muy pocos lo entienden, la propuesta que se da es crear un guión entendible a toda persona que le de lectura, es muy sencilla, y este mismo se puede utilizar como una escaleta para el momento de la edición de video.

El guión es una guía que nos llevará de la mano, si dentro de la grabación surge una nueva toma o cambio de la historia, es válido seguir el instinto como director o camarógrafo; de ese modo, al momento de la edición, habrá más tela de donde cortar y así realzar el resultado final.

Se sugiere que en la trama haya momentos impredecibles, algo que el espectador nunca imagine pueda pasar, también sirve para que no se pierda la atención.

Una producción para cortometraje, no puede estar completa sin *story board* que otorga una perspectiva e idea de cómo puede ser la toma, sin dejar que quede a la imaginación, ésta será la segunda guía para saber lo que se busca en la toma cuando se busquen locaciones.

En el trabajo se menciona cómo encontrar lugares para filmar que no generen problemas. Al tiempo de hacer el guión, *story board* y encontrar locaciones, también se muestra la forma de conseguir el talento indispensable y que dará imagen al filme.

El vestuario es fundamental, siempre tiene que haber algo que distinga al personaje en cuadro, para ello se dan algunos ejemplos de grandes actores. También el maquillaje es importante, pues complementará el vestuario, lo mejora, corrige y cambia la apariencia del personaje a cuadro.

Para el rodaje o grabaciones se mencionan las tomas y movimientos más comunes usadas por un camarógrafo, se dan consejos para usarlas de manera que el cuadro dé fuerza y así no perder la atención del público, que es lo más importante.

Para un buen cortometraje no basta con que la trama o historia sea buena, si la producción es mala todo el filme lo será. Por ello, el manual menciona cómo hacer para que la producción y la historia se unan, de ese modo se puede obtener el resultado deseado o mejorar lo previsto.

---

En el último capítulo y ya con el material grabado, se menciona cómo hacer de la posproducción un proceso más rápido, sencillo y eficaz, ya que la edición es tediosa para muchas personas, mientras que otras creen que es la parte más importante y entretenida en la que se une toda la historia y le da vida por completo al cortometraje, y si se usan herramientas adecuadas se puede tener mucho éxito, con programas de audio y video, sin mencionar el cartel o portada del cortometraje que se creará en un programa de edición de imagen.

Finalmente se sugiere una estrategia para difundirlo, no sólo en concursos, sino al utilizar redes sociales, las cuales están más que presentes en nuestra época, lo mejor de ello es que casi todas son gratuitas y evitamos gastos innecesarios.

Durante todo el trabajo los consejos para reducir el presupuesto al mínimo sin perder la calidad del proyecto siempre estarán presentes, porque es el objetivo de haber redactado el texto.

Para muchos el dinero es un límite, para otros es un defecto, pero para el creativo de cine y video esa carencia la convertiremos en un fuerte aliado para desarrollar la imaginación. El dinero no es un impedimento, sino la falta de ingenio para resolver cualquier problema.

El primer paso está dado. Realizar un cortometraje con bajo presupuesto será quizás el inicio de una larga carrera en el mundo del cine, la televisión y la publicidad, porque este aprendizaje nunca se queda estático y abarca todos los aspectos del ámbito de la comunicación.

---

# CAPÍTULO 1

## EN BUSCA DEL

## PROYECTO

“Para empezar un gran proyecto, hace falta valentía. Para terminarlo, hace falta  
perseverancia”

Anónimo

“Si no has encontrado lo que buscas, no hay más remedio que seguir buscando”

Anónimo



# 1.1 INICIOS

Hacer un cortometraje es el sueño de muchos estudiantes no sólo de la carrera de Comunicación y Periodismo, sino de varias carreras relacionadas a ello y presumir su realización u *opera prima* es como dar los primeros pasos.

Para la producción de un cortometraje, debemos tener en mente lo que más disfrutamos en la vida, trabajo, de la naturaleza, filosofía, forma de pensar, etcétera, pues con ello se puede obtener un producto final satisfactorio para el autor, lo difícil quizás es someterse a la crítica y aceptarla.

Para comenzar, se necesitan bases teóricas que soportan la estructura básica del realizador, tales como:

- La edición de video y audio.
- La fotografía.
- La edición de fotografías o diseño gráfico.
- La dirección de televisión y cine.
- La creación del *score*<sup>1</sup> (musicalización).
- Nociones de arte dramático (actuación).
- Amplia imaginación para crear historias.
- Relaciones humanas.
- Guión
- Comunicación Gráfica y Audiovisual.

---

<sup>1</sup> El término *score* también puede referirse a la música incidental escrita para una obra de teatro, programa de televisión o una película

---

Sin embargo, algunas desventajas a las que los jóvenes realizadores suelen enfrentarse son:

- Falta de dinero.
- Experiencia
- Carencias en la redacción de un buen material.
- Falta de constancia al seguir un proyecto.
- Ser perfeccionistas.

Para tal efecto, es necesario un segundo paso, que es comprometerse con la decisión, ser flexibles con uno mismo, pues una de las virtudes indispensables en el proyecto es la paciencia, pues las futuras investigaciones o realizaciones por hacer en el cortometraje requerirán demasiado tiempo.

Ahora bien, se deben evaluar ventajas y desventajas, pensar en los riesgos que se tomarán para poder cumplir nuestra meta, es importante ir lentos pero seguros y sobre todo se constantes.

De esta manera se impondrá un reto al comenzar a realizar un cortometraje. Podemos asesorarnos con especialistas y estar abiertos a sus propuestas.

Muchos dicen que el título para cualquier obra se debe crear hasta terminar con ella, pero se sugiere hacerlo al principio, ya que es una manera de no olvidar el objetivo del proyecto.

Comenzamos con las decisiones, el toque principal que hará que marquemos nuestro trabajo, el enunciado. Dentro de la carrera varios profesores enseñan que el título de diversas obras, tiene que llamar la atención y de ese modo pueda atrapar al espectador, siendo interesante y atractivo, como el contenido del trabajo.

Para que llegara al enunciado definitivo, la lectura nunca fue suficiente revisar tesis, películas, mezclarlo con las aptitudes y propuestas las cuales se hablaran dentro del trabajo o idea principal del cortometraje.

Así que entre tanto pensar y analizar varias opciones; se llegó a la conclusión y el enunciado quedó de la siguiente forma:

### **Guía básica para la producción de cortometrajes con bajo presupuesto**

Como se observa en el enunciado, es una manual de producción de cortometrajes, el paso a paso nos dice que se realizará con calma y precisión diversas actividades y finalmente el mencionar con bajo presupuesto, quiere decir que se ajustara a nuestro bolsillo, haciendo varias recomendaciones y poder llegar a la meta deseada.

A pesar de que una persona sólo se dedica a una parte de una filmación, como los chicos que actúan, no sólo deben estar cuando se les llame para grabar, también en otras ocasiones, porque su opinión suele ser importante y sus ideas pueden ser significativas dentro del cortometraje, las cuales pueden hacerlo crecer de una manera satisfactoria.

También es bueno incluir a la gente de edición de video o posproducción, a pesar que su trabajo sólo es colocar todas las imágenes en un cierto orden, musicalizar y calificarlos, pueden estar dentro de las grabaciones, para que vean una mayor facilidad de edición y el proceso sea más eficaz, rápido y productivo.

Aventurándose en este nuevo reto, se requerirán tres cosas fundamentales:

- Organización
- Perseverancia
- Sacrificio

Para el autor Robert Miranda Castillo, la organización “Es el proceso mediante el cual se diseña estructuras organizacionales para lograr los objetivos

predeterminados, tomado en cuenta la filosofía organizacional (misión, visión, valores, objetivos estratégicos), los recursos necesarios y el contexto en que actúa la institución”.<sup>2</sup>

Ahora, la perseverancia es aquello que está por alcanzarse en momentos que uno se propone llegar a un final definido por sí mismo, gracias a ello podemos finalizar cualquier proyecto que nos proponamos.

Finalmente, tendremos que sacrificarnos, recordemos que entre más sacrificios hagamos mayor será nuestra recompensa; dicen por ahí que primero es lo primero, cuando uno ya vea su trabajo terminado es cuando habrá valido la pena, todo el esfuerzo. Mientras haya vida hay tiempo para todo, pero recordemos que tenemos la responsabilidad de terminar con el proyecto de manera satisfactoria

Ahora iniciemos de tal manera que vayamos paso a paso desde la base de nuestro filme y mencionaremos cuáles fueron las máquinas que nos dieron un gran avance a nuestra evolución hasta llegar a lo que hoy representa nuestra tecnología.

---

<sup>2</sup> Miranda Castillo, Robert (2008). *Teoría Organizacional*. Lima Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado el 30 de Septiembre de 2011 en <http://www.unmsm.edu.pe/educacion/postgrado/teoria.pdf>

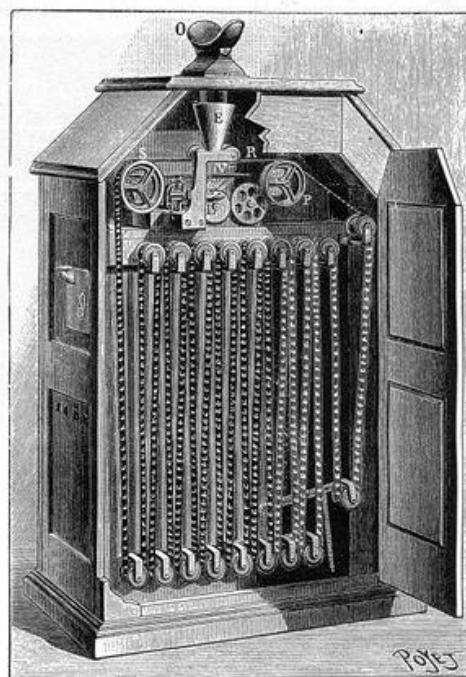
## 1.2 DE DÓNDE VIENE

Para comenzar a conocer el cortometraje como tal, primero tenemos que conocer los orígenes. El cine se desarrolló desde el punto de vista científico antes de que sus posibilidades artísticas o comerciales fueran conocidas y explotadas.

La combinación de la cámara fotográfica con el proyector, permitió producir figuras en movimiento. En el transcurso de un siglo, el cine se ha consolidado como una de las formas de expresión más importantes de la cultura humana.<sup>3</sup>

La idea de producir imágenes es muy antigua. En Alejandría, proyectaban sombras sobre las paredes del templo con ayuda de lentes y espejos cóncavos. Durante la Revolución Francesa, el mago E. G. Robertson<sup>4</sup> hizo emerger figuras de muertos ante un auditorio aterrorizado.

Sin embargo, la técnica del cine actual se logró hasta 1895, cuando los hermanos Louise y Auguste Lumière perfeccionaron el quinetoscopio de Edison, al combinar la cámara fotográfica con el proyector y sacar la imagen a través de un cono luminoso. Con este sistema, presentaron la cinta *La salida de los obreros de la fábrica*, *Lumière a la Société d'encouragement pour l'industrie nationale*, y el 28 de diciembre siguiente, en el Salón Indien del Gran Café de París, mostrando el Cinematographe con dos películas que



<sup>3</sup> Tatiana Grosch (2000). *Gran Enciclopedia Encías* (Pag. 65). Colombia. Ediciones Culturales Internacionales.

<sup>4</sup> Edward Goldenberg Robinson (12 de diciembre de 1893 - 26 de enero de 1973), conocido como Edward G. Robinson y cuyo verdadero nombre era Emmanuel Goldenberg, fue un actor de teatro y cine estadounidense de origen rumano.

despertaron tal interés que se recaudaron 35 francos (por persona), del primer día aumentó a 300 francos diarios. *La llegada del tren* y *El jardinero regado*, fue el espectáculo favorito del momento, que a partir de entonces se fortaleció con cada avance técnico.

Las primeras películas fueron trucos sencillos de pocos minutos que desconcertaban al espectador; con el tiempo, la sorpresa se desvaneció y el público exigió historias con mayor duración.

Este cambio pudo hacerse gracias a George Méliés, quien durante un rodaje sufrió un accidente. Grabando en una calle de París cuando la cámara se atascó y la película se enganchó; la arregló y siguió su trabajo, al revelar la película, notó que el autobús filmado antes del percance en la pantalla se había vuelto un carro mortuario, la sustitución de imágenes permitió nuevas películas.

George Méliés fue quien fundó la primera empresa de producción cinematográfica, la *Star Filme*. En su estudio disponía ya de gran parte de todo lo que ahora existe en un estudio cinematográfico. La idea de hacer cine de Méliés se inspiraba en el teatro. Quería aplicar una óptica diferente para la recreación de espacios y campos de argumentación. Para ello creaba decoraciones en el estudio que le servían al poner en escena las líneas argumentativas de sus caracteres. Rodaba secuencias de hasta 15 minutos y en plano general. Pese a esta limitante, Méliés logró poner en práctica ya la mayoría de los trucos cinematográficos: fundidos, sobreimpresión en fondo negro y desdoblamiento de personajes. Las producciones de la *Star Filme* no sólo eran películas de entretenimiento, como *Viaje a la Luna*, sino que también producía los primeros spots publicitarios y muchas películas supuestamente documentales que eran completamente falsas. Entre 1895 y 1914 produjo un total de 450 películas, convirtiéndose de esta manera en el primer director de cine, en el sentido moderno de la profesión.

Por otra parte, el método de las imágenes cronofotográficas se aplicaba en intentos de filmación para la presentación simultánea de secuencias con actores teatrales y de grabaciones de sonido de los textos correspondientes.

Aparentemente, las primeras presentaciones multimedia como la de 1900, donde se exponían grabaciones fonográficas de arias y diálogos teatrales junto con las filmaciones correspondientes, o la de 1908, que proyectaba entre otros a Sara Bernhardt, *La Divina*, en representaciones de roles teatrales filmadas que se acompañaban con las correspondientes grabaciones fonográficas, no obtuvieron reconocimiento comercial. Desde esta perspectiva se consideraba que el cine no podía ser teatro filmado, carecía de ritmo y naturalidad.

En 1914, debido a la Primera Guerra Mundial, se frenó la producción cinematográfica europea. Ése fue el momento en el que surgieron los primeros directores de cine estadounidenses. Entre ellos destacó David Griffith, con sus películas *El nacimiento de una nación* e *Intolerancia* (1916). En estas películas se utilizan ya conscientemente los diferentes planos, aportando el realismo detallista como enriquecimiento del lenguaje cinematográfico. Antes de Griffith, la cámara se mantenía en un plano fijo para registrar simplemente los eventos que sucedían frente a su lente. Ahora, la cámara se movía, se acercaba o alejaba de la escena, dependiendo de la intención expresiva del director.

Otro pionero importante del cine fue el ruso Dziga Vertov, quien estaba convencido de que la cámara era el instrumento ideal para el registro de la realidad. Puede ser considerado como el verdadero creador del cine documental. Uno de sus aportaciones al desarrollo del lenguaje cinematográfico fue la introducción de la entrevista filmada como base del cine verdad, otra fue la toma de sonido directo.

Su compatriota Sergio M. Eisenstein recalca en sus escritos y películas la importancia del montaje cinematográfico. Eisenstein comprende la película como una sucesión de estructuras. En la sala de montaje, el director debe seleccionar las imágenes y disponerlas en el orden adecuado para lograr una emoción estética en el espectador. Para ello, cada imagen es analizada en relación con las demás que forman su contexto. En este contexto, cada imagen conserva una relación de tensión o concordancia frente a las otras que el director debe utilizar conscientemente como elemento del montaje. Otro aspecto importante del cine de

Eisenstein es la ocupación de las masas como protagonistas de muchos de sus filmes. El realizador descubre en las masas las posibilidades de una coincidencia de las problemáticas sociales con las expresiones poéticas. Películas que ilustran el trabajo de Eisenstein son, como cine mudo, *El acorazado Potemkin* (1925), y en el ámbito del cine sonoro *Alejandro Nevsky* (1938) e *Iván El Terrible* (1944). Un director famoso asociado principalmente con el cine mudo es Charlie Chaplin. Cabe señalar que Chaplin es su propio actor principal en muchas de sus aún bien conocidas películas: *Carlitos Vagabundo*, *Carlitos Bombero*, *Carlitos Debutante*, etcétera. Todas ellas son cortometrajes.

La película *Tiempos modernos* (1937) ejemplifica el porqué de la vigencia de las películas de este director: El muñeco mecánico creado en el filme es la imagen del hombre en una sociedad como la nuestra. Chaplin también hizo películas sonoras, fungiendo nuevamente como director y actor, por ejemplo: *El gran dictador* (1940) y *Candilejas* (1953).

Dentro del cine mudo, surgió también una corriente conocida como el expresionismo alemán, que consiste en un grupo de directores que propone soluciones plásticas para representar temas de corte fantástico-demoníaco. Se comenzó a diseñar decoraciones como elemento para exponer simbólicamente la mentalidad y el estado anímico de los personajes. Eso se puede observar muy bien en *El gabinete del doctor Caligari* (1920). En la subordinación a lo teatral y a lo pictórico se perciben las limitaciones de este recurso para la producción plástica del drama. Por eso, los directores expresionistas alemanes comenzaron a utilizar la luz como elemento de una iluminación expresionista a través de la cual logran una armonía de luces, sombras y extraños claroscuros que sirven para recalcar el tema de la historia narrada y el alma de los personajes del filme.

Con el cine sonoro empezó también la época de oro de las películas de Hollywood y la inundación de los mercados nacionales con las producciones estadounidenses, mayoritariamente comedias que más allá de consolidar la posición de la casa productora en el mercado no representan avances en el



desarrollo de la cinematografía y se limitaron a ser muestras de gran calidad en el manejo de los recursos técnicos del cine<sup>5</sup>.

Aquí entran también la producción de las comedias musicales, muchas de ellas están centradas en la presentación de la pareja de bailarines de Fred Astaire<sup>6</sup> y Ginger Rogers<sup>7</sup>. La industria del entretenimiento con sus estudios de producción cinematográfica de Hollywood, también experimentó con la adaptación de éxitos literarios reconocidos para su puesta en escena.

A finales de la Segunda Guerra Mundial, surgió el neorrealismo italiano cuando en Italia se estrena *Roma, ciudad abierta* (1944). Elementos estilísticos del neorrealismo son el rodaje en la calle o en escenarios naturales, la sencillez temática que lejos de ser mera trivialidad se sustenta en sólidas construcciones dramáticas, y un lenguaje casi documental para que los personajes capturados en momentos de verdadera autenticidad exhiban testimonios de humanidad. Diez años después de su introducción el estilo neorrealista, seguía vigente cuando Federico Fellini filma *La strada* (1954), con la excelente actuación de Giulietta Masina<sup>8</sup>. Otro reconocido director de la escuela neorrealista es Rossellini.

En Francia también surgió una nueva generación de directores que se distinguen por su inconformidad con las producciones francesas que sus antecesores habían realizado. Ellos no forman un grupo que utilice un lenguaje

---

<sup>5</sup> Poloniato, Alicia. (1990 - 66 páginas). Cine y comunicación. Recuperado de <http://infomorelos.com/cine/cineycomunicacion.htm>

<sup>6</sup> Frederick Austerlitz, mejor conocido como Fred Astaire, fue un actor, cantante, coreógrafo y bailarín de teatro y cine estadounidense. Nació el 10 de mayo de 1899 en Omaha, Nebraska, y falleció el 22 de junio de 1987 en Los Ángeles, California.

<sup>7</sup> Ginger Rogers nacida en Independence, Missouri, 16 de julio de 1911 y falleció el 25 de abril de 1995), actriz, bailarina y cantante estadounidense y ganadora de un Oscar. En sus 35 años de carrera, hizo un total de 73 películas, aunque sus papeles más recordados fueron los que hizo junto a Fred Astaire en una serie de diez películas musicales, que revolucionaron el concepto del musical moderno.

<sup>8</sup> Giulia Anna Masina, conocida artísticamente como Giulietta Masina (San Giorgio di Piano, 22 de febrero de 1921 – Roma, 23 de marzo de 1994), fue una actriz italiana, esposa del cineasta Federico Fellini.

determinado y homogéneo en sus producciones, no disponen de una estética en común y destacan porque quieren hacer algo diferente de lo conocido. Ejemplos de esta *nouvelle vague* (nueva ola) son *Los 400 golpes de Truffaut*, *Hiroshima mi amor de Resnais*, *About de souffle*, de Jean Luc Godard y *Ascensor para el cadalso*, de Louis Malle.

Los directores y películas mencionadas hasta el momento son solamente ejemplos y no se pretende haber expuesto todos los directores importantes o corrientes cinematográficas particulares que hayan contribuido al enriquecimiento del cine como forma de expresión y comunicación. En este contexto cabe señalar que en la última década del siglo XX surgieron muchos filmes hechos para un público que no se orienta en los actores que forman el reparto de una película, sino en su director. Esta nueva tendencia se llama cine de autor y se caracteriza por una gran originalidad temática y de su tratamiento cinematográfico. Algunos de los directores ya mencionados participaron en este nuevo estilo de hacer cine, además de muchos otros de los cuales cabe señalar a modo de ejemplo a Luchino Visconti, Michelangelo Antonioni, Pier Paolo Pasolini, Ingmar Bergman, Akira Kurosawa, Luis Buñuel y Carlos Saura.

Se ha mencionado el cine francés, alemán y hasta estado unidense, pero ¿Qué hay del cine latinoamericano y concretamente en México?

Las producciones cinematográficas latinoamericanas han padecido el aislamiento económico entre los distintos países, lo que impidió la creación de un mercado.

Alicia Poloniato en su libro *Cine y Comunicación* señala dos explicaciones para el malestar del cine latinoamericano:

1. El precario desarrollo económico de la mayoría de los países latinoamericanos origina una falta de inversión en la producción cinematográfica, y el analfabetismo y la pobreza que acompañan al escaso desarrollo económico impiden el acceso al cine a un gran público potencial.

2. La distribución de las películas está casi exclusivamente en manos estadounidenses y, consecuentemente, se favorece la exhibición de las películas de Hollywood y se impide la distribución de las producciones nacionales<sup>9</sup>.

Como causa de la falta de calidad en las escasas producciones nacionales se puede considerar la idea de los inversionistas de que para garantizar buenos rendimientos de las inversiones, se tenía que copiar el estilo de los éxitos hollywoodenses o europeo. Dado que en el campo artístico la repetición de fórmulas generalmente no aporta obras valiosas, el cine latinoamericano no pudo aspirar a ser considerado como cine de arte, sobre todo porque sus producciones no mostraban los aspectos de la cultura popular, no mostraba los sufrimientos y alegrías del hombre común de las sociedades latinoamericanas, e ignoraba las verdaderas raíces históricas de estas culturas populares, produciendo mayoritariamente melodramas familiares de tono moralizante, folklore superficial, películas históricas que se caracterizaban por un patriotismo acartonado, y películas basadas en un erotismo vulgar.

En México, Argentina y Brasil la producción cinematográfica comenzó a realizar cine para las masas. Para eso consideraba que lo más adecuado en el sentido de ganancias lucrativas era la imitación de los modelos extranjeros que proporcionaban filmes de entretenimiento que transportaban a los espectadores a mundos fantásticos, alejados de la realidad que vivían. De esta manera se evitaba inconformar o hacer pensar al espectador. Si bien es cierto que con este tipo de filmes se logró entretener al público, también lo es que este tipo de película contribuía a mantener las creencias, sentimientos y valores sustentados por la clase dominante.

Hacia finales de los años cincuenta del siglo XX surgieron movimientos renovadores en dos países latinoamericanos: en Brasil y Cuba, se acuñan

---

<sup>9</sup> bid. Poloniato, Alicia. (1990 - 66 páginas). Cine y comunicación. Recuperado de <http://infomorelos.com/cine/cineycomunicacion.htm>

realizadores que se centran en las problemáticas nacionales. Ellos llevan a las pantallas de proyección cinematográfica aspectos de la realidad social en que vivían la mayoría de los espectadores nacionales y latinoamericanos en general; es decir, se comenzaba a tratar temáticas como la pobreza y la injusticia social, la dependencia y el subdesarrollo, la prepotencia de los poderosos y la represión popular.

En Brasil, el movimiento se llama Cinema Novo y sus máximos exponentes son Glauber Rocha quien dirige *Dios y el Diablo en la tierra del sol*; Carlos Diegues realiza *Gran ciudad*, mientras que Nelson Pereira Santos ofrece *Vidas áridas*, película que Alicia Poloniato considera como la obra maestra del Cinema Novo. Pero también está Ruy Guerra quien dirige *Erêndira* (basada en la novela de Gabriel García Márquez). Las películas de este grupo de directores se centran en temáticas como la miseria omnipresente en las favelas, los barrios bajo un estado de pobreza extrema dentro de las grandes ciudades, y la región noreste de Brasil habitada por campesinos sin tierra y sin trabajo.

En Cuba, hasta 1959 escasamente se habían producido películas. Alentados por la política de Fidel Castro, los directores cubanos empezaron a hacer películas que enfocaron la historia del país desde una perspectiva opuesta a la habitual hasta entonces. Se mostró la dominación española como tal y la acción popular contra ella es presentada como relacionada con el presente de un país en construcción. Ejemplos de películas de este movimiento incipiente son *Lucía*, *La primera carga del machete* y *Memorias del subdesarrollo*. Gracias a directores como Santiago Álvarez y Tomás Gutiérrez Alea el movimiento rompió las fronteras y sirvió de inspiración para realizaciones en países latinoamericanos como Argentina, Bolivia y Chile, donde a finales de los años sesenta se empezó a hacer el llamado cine popular, que centra sus temáticas en los intereses y luchas de los pueblos oprimidos y dominados, además de mostrar la respectiva situación nacional al representar problemáticas del pasado y del presente.

En Argentina y Bolivia, los realizadores de cine se enfrentaron a muchos obstáculos, como la falta de financiamiento y de equipos esenciales para la

producción cinematográfica, la oposición dominante de los canales de distribución e incluso la hostilidad de los gobiernos. A pesar de ello, se logró filmar algunas películas, entre las cuales Alicia Poloniato destaca las del director de cine boliviano Jorge Sanjinés, del grupo de producción Ukumau. Desde una perspectiva radical realizó filmes en las lenguas de los indígenas bolivianos que, por ejemplo, tratan la relación real entre indios y blancos en la sociedad boliviana. Ejemplos de este cine son *El coraje de un pueblo* y *Sangre de cóndor*.

En aquellos países en que no había una apertura para una visión crítica de la realidad nacional, como Argentina, los realizadores tenían que buscar alternativas para lograr sus producciones. Debían encontrar caminos de distribución alternos, para un público diferente que recibía los filmes desde una perspectiva particular. Para lograr este propósito, era necesario encontrar formas de producción comunitarias, y muchas veces no se debería hablar de un director de la película sino de un grupo de interesados que se unía para lograr la realización cinematográfica que rompía con el discurso oficial acerca de la supuesta realidad del país. Ejemplos de este tipo de cine son *La hora de los hornos de Solanas* y *La Patagonia rebelde*, de Héctor Olivera. Otros realizadores lograron penetrar en los circuitos comerciales con producciones de visión crítica moderada, como por ejemplo Lautaro Murúa con sus filmes *Shunko*, *Alias Gardelito* y *La Raulito*.

En Chile, la subida al poder de Salvador Allende fomentó realizaciones cinematográficas desde una perspectiva crítica que sirvió para encarar los problemas sociales como producto de las estructuras del poder históricas. Miguel Littin, director de la película *El chacal de Nahueltoro*, afirmó que el propósito de su película es explicar como la sociedad chilena contemporánea es producto de cientos de años de colonialismo y dependencia, e indicar cómo la sociedad puede ser transformada.

Desafortunadamente este tipo de cine no pudo mantenerse en ninguno de los países mencionados, con excepción de Cuba. Dado que afectaban los intereses de las clases nacionales dominantes los directores fueron obligados a

---

cesar su trabajo e incluso muchos de ellos, juntos con los actores y demás personal involucrado en sus producciones, tuvieron que exiliarse en el extranjero.

En cuanto a la forma de la gran mayoría de los filmes citados, se trata de documental-ficción, un género muy estrechamente relacionado con los documentales reales. Ambos tipos de película son un registro del tiempo en que se hacen y del tiempo sobre el cual se hacen. Transmiten tres tipos de mensajes para el espectador: en el campo de los hechos, se pretende mostrar la realidad tal como es, en el canal afectivo se refleja el sufrimiento de los pueblos, y en el ámbito intelectual se ofrece una interpretación particular del realizador. Sin embargo, no se trata de documentales reales debido a que los directores se tomaron la libertad de traspasar el campo de lo estrictamente real cuando usaron la imaginación y fantasía para reconstruir algunos hechos que representen esta realidad en forma simbólica.

## 1.3 CINE MEXICANO

El cine mexicano ha pasado por etapas como la de producirse para un pequeño mercado interno y un poco más reciente para el mercado latinoamericano de habla española, aunque atravesó por una etapa de estancamiento. Durante la Segunda Guerra Mundial, creció desde antes en la época de más auge la industria cinematográfica en México. Entre 1938 y 1945 se sostiene y luego entra en una fase de crecimiento moderado que duró hasta 1951. El final de la Segunda Guerra Mundial, el surgimiento de la televisión y el auge del cine estadounidense mermaron el cine nacional, cuya infraestructura técnica vieja y los recursos financieros le impidieron contrarrestar la merma. Esto llevó gradualmente al fin de la llamada época de oro hacia finales de la década de 1950 y, con ello, el cierre de tres de los estudios de cine más importantes: Tepeyac, Clasa Films y Azteca. Tal situación generó una crisis en la industria, por lo que en 1960 la cinematografía quedó bajo el control del Estado. En la década de 1970 el gobierno federal puso en marcha una serie de políticas de financiamiento para incentivar la producción cinematográfica y creó infraestructura para fomentar la industria, por ejemplo: el Centro de Producción del Cortometraje (1971), la Cineteca Nacional (1973), el Centro de Capacitación Cinematográfica (1975), la Corporación Nacional Cinematográfica (1974), y la Corporación Nacional Cinematográfica de Trabajadores y Estado (1975). Además, en 1972 restableció la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas y la entrega del Ariel. Esta infraestructura permitió que el Estado participara en toda la cadena de valor: producción, servicios a la producción, distribución y exhibición, e incluso capacitación, promoción y publicidad. Estos cambios permitieron la producción de obras cinematográficas de gran calidad. Durante estos años nacieron las grandes estrellas y las divas clásicas del cine mexicano: Dolores del Río, María Félix, Pedro Armendáriz, Cantinflas, Arturo de Córdoba, Jorge Negrete, Pedro Infante, entre muchos otros.

En este período aparecen directores como Juan Orol, Julio Bracho y el sobresaliente Emilio *El Indio* Fernández quien, junto con los actores, cuenta con la excelente fotografía de Gabriel Figueroa para sus realizaciones. *Maria Candelaria* es un buen ejemplo de cómo Fernández acude a una producción a la que le falta el rigor ideológico para salvarse de la mediocridad típica de la época y cómo, a la vez, dispone de las imágenes captadas por la lente de Figueroa para hacernos disfrutar de la belleza visual de los paisajes y personajes, al mostrar un dominio excepcional de la técnica para creaciones de alto valor estético.

*La perla* es una película diferente, del mismo director, en la cual logra colocarse en una posición más objetiva desde donde puede tratar sin demagogia los problemas sociales del indígena. Lamentablemente, éstas fueron las excepciones. Por lo general se realizaban películas que giraban alrededor del melodrama, de un folklore falso de disfraces y canciones, o de una perspectiva histórica simplista. El tema del indígena, por ejemplo, es tratado, salvo excepciones como la película de Fernández, desde una perspectiva romántica y fatalista. En esa época también llegaron a México muchos profesionales de la cinematografía española, Luis Buñuel uno de los directores más conocidos hizo aportaciones considerables al avance artístico de la cinematografía nacional. Destacaron obras como *Los olvidados*, *Susana*, *Carne y demonio*, *La hija del engaño* y, sobre todo, su obra maestra *El ángel exterminador*.

Pues bien, todas estas obras mencionadas son gran inspiración para todo cineasta, pero en la actualidad existen varios directores, todo requiere de una buena historia y una excelente producción, cuando éstas dos se juntan, complementan un filme que podrá sobresalir.

Recordemos que en un cortometraje no sólo se trata de desarrollar una buena historia, sino también que su producción sea buena, ya que sin ello este se vuelve un completo fracaso, en alegoría a películas cómicas exitosas del cine nacional es como un Viruta sin Capulina o el carnal Marcelo sin Tin-Tan. Así que debemos saber cómo combinar una historia con la producción.



A continuación se mencionan algunos cortometrajes mexicanos, que se han realizado en los últimos años, tanto su producción e historia se unen para tener un producto final satisfactorio; como ejemplo del tema que ocupa este trabajo, éstas no necesitaron tanto presupuesto, fueron realizadas a nivel amateur y con una calidad profesional:

*Yo también te quiero* (2005)<sup>10</sup>, comedia dirigida por Jack Zagher Kababie, trata la historia de un hombre que vive enamorado de su amiga, la cuál tiene al típico patán como novio; el enamorado sale muchas veces con su amiga, hasta la lleva a ver las estrellas para conquistar su corazón, sin mencionar que comienza de amarra navajas para que corte con su novio y pueda andar con él. Lamentablemente no es así, la comedia da tantos giros que hace reír bastante, la historia es sencilla ya que es algo cotidiano, pero aun así su realización puede ser con bajo presupuesto.

En material de producción se necesitaría una cámara de video y cámara fotográfica, ¿Por qué? Por la sencilla razón que si se observa con detenimiento sólo hace cortes directos y fijos, los cuales permitirán cambiar la cámara a cada momento que se realice un cambio de escena y en la edición se hará la magia, en la parte de la iluminación, con un buen par de lámparas se puede hacer que en la noche se alcance a distinguir y no sólo se vean unos bultos negros en ciertas escenas.

Para el talento artístico se sugiere buscar a personas que estén relacionadas con el teatro y sean cercanas a la actuación.

La idea es excelente, pero realiza un cálculo un poco vago, si se renta el equipo por día, tiene el costo de \$2000 pesos más IVA por día 10 horas puerta a puerta, eso lo puede sustituir con una cámara de alta definición con un valor de 6 mil pesos, pero con una cámara de cassette de 8 milímetros, lograremos una buena calidad de video.

---

<sup>10</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=ldIRTChOreo> 25-Abril-2010.

Ahora, el equipo de iluminación, por lo menos el día costará de mil a 3 mil pesos, dependiendo del tipo que se desea, pero se pueden crear unas con nuestro ingenio, por ejemplo con un cono de cartón, foco de alto voltaje y una extensión que con ello se puede dar un efecto similar.

Después de todo esto, se sugiere pensar un poco en los siguientes ejemplos que se exponen, para idear la manera de aminorar los gastos.

El cortometraje *Pizza* (2007)<sup>11</sup>, otra comedia interesante de un minuto está dirigida por Alejandro Lubezki. Un repartidor de pizzas lo tienen en el corralón y está punto de salir, pero le queda poco tiempo para hacerlo, aquí es a donde pocos comprenden la importancia de una buena acción, otro de los cortometrajes que se pueden realizar con poco dinero.

Con una cámara, computadora, motocicleta, cuatro actores o talentos, pizza y uniformes de policía podemos realizarlo con facilidad.

También el cortometraje *La suerte de la fea a la bonita no le importa* (2002)<sup>12</sup> es una comedia muy interesante, escrita y dirigida por Fernando Eimbcke. Aquí una muchacha hace muchas dietas para poder estar delgada y al ver que no funcionan, comienza a maldecir y cuando quiere comer sin que le importe el peso, se le aparece su hada que supuestamente es Pamela Anderson, quien le concederá tres deseos, esto se realiza con bajo costo, haciendo unas excelentes tomas y efectos como se ve en el cortometraje.

*El Amor no es un juego de niños* (2001)<sup>13</sup> un corto que a pesar de tener varios años que fue creado, también tiene una facilidad de producir sin un alto costo, dirigido por Carlos Cuarón (*Y tu mamá también*). Trata sobre un padre, que castiga a su hija al enterarse que tenía un enamorado, y que ella no podría

---

<sup>11</sup> <http://www.felixconnection.com/video/cortometrajes-mexicanos-1> 25-Abril-2010.

<sup>12</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=N4BFuVXT5nU&feature=related> 25-Abril-2010.

<sup>13</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=4xIKc4Kq2RU> 28-Abril-2010.

entender sobre las cosas del amor, pues es una niña. Bajo esas circunstancias decide escaparse por la ventana, pero en el camino cambia de opinión.

Aquí sí tendríamos que realizarlo con dos cámaras, una *green-screen* (pantalla verde), para que de ese modo se perfore parte de la imagen y moverse cuando la chica escale por el edificio o entre gritando por la ventana; la *green-screen* nos ayudará con unos buenos efectos al poner el fondo requerido para la postproducción.

*De mesmer, con amor o Té para dos* (2002)<sup>14</sup> de Alejandro Lubezki y Salvador Aguirre, se trata de Alfredo, quien vive en un edificio al que se muda María, una bella joven que desea, pero en ningún momento le dirige la palabra hasta que tropieza con ella en las escaleras en donde después de invitarle un té la trata de hipnotizar para llevarse una gran sorpresa. Otro buen filme que se puede realizar sin ningún problema económico.

Uno de los mejores cortometrajes y de los más sencillos en realizar, esto es porque lo podemos realizar con pocos personajes, una sola cámara, una pluma, cuatro escenarios, fruta y por supuesto una buena idea.

*Noche de bodas* (2000)<sup>15</sup> otro cortometraje de Carlos Cuarón, en el que una pareja en un hotel desata toda la pasión que caracterizaría a los recién casados, pero lo que no saben es la sorpresa que tendrán en ese mismo lugar donde demuestran su amor carnal.

Qué poder decir de la producción y la idea sencilla, nunca esperada, por supuesto con un final increíble, realizado con una sola cámara, cuatro escenarios e iluminación, que también se puede sustituir con la luz del cuarto, cambiando el foco por uno con mas potencia y por ende ilumine mas el cuarto, sólo es cuestión de usar la imaginación.

---

<sup>14</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=KGF2TbKyJOI> 28-Abril-2010.

<sup>15</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=HTxBC7QQaV4&feature=related> 28-Abril-2010.

Por último, *Zapatitos* (2007)<sup>16</sup> dirigido por Armando Ciurana. Desde el inicio en este cortometraje, lo único que se observan son los zapatos de los actores, en algunos casos, sólo es del pecho hacia los pies, pero en ningún momento se ven las caras y solamente usando estos medios realizan un historia de lo más interesante y también con bajo presupuesto.

Este cortometraje, a pesar de que únicamente se ven los zapatos, se puede utilizar una cámara, no habría necesidad de iluminación, ya que esto gira alrededor de un día soleado, con pocos personajes bien pueden ser tres, contando al niño, lo único difícil sería el ver volar a la persona que atropella el protagonista, pero lo podemos arreglar con ingenio, se usaría la ropa que uso esta persona, rellenándola con esponja, así se evitaría arruinar el carro o usar una persona que puede llegar a lastimarse.

Mientras exista una buena idea, buena producción, ingenio y por supuesto un trabajo hecho paso a paso, se logra la meta deseada, pero lo mejor de todo es que se realiza con un bajo presupuesto y sólo usando la imaginación, se sugiere el apoyo de varias personas para obtener un buen trabajo.

---

<sup>16</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=f3l0IBQEMig&feature=fvw> 28-Abril-2010.

## 1.4 RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

Para reunir un equipo se recomienda que sean personas de confianza, de ese modo se podrá trabajar con mayor armonía, pero en especial que se sientan con el derecho u obligación de opinar en todo momento y se puedan comprometer con el cortometraje.

El enfoque de la perspectiva humanista es, en sí mismo, que se traduce en "usted", y la percepción de "su" experiencia. Esto sostiene que usted es libre de elegir su propio comportamiento, en lugar de reaccionar a los estímulos del medio ambiente y los refuerzos<sup>17</sup>. Cuestiones relacionadas con la autoestima, la autorrealización, y las necesidades son de suma importancia. El principal objetivo es facilitar el desarrollo personal. Los dos teóricos más importantes asociados con este punto de vista son Carl Rogers y Abraham Maslow.

Rogers considera que cada persona desempeña sus funciones desde un marco único de referencia en términos de *buliding* auto-mirada o su auto-concepto. Auto-concepto es la creencia propia sobre sí mismos. Estas creencias derivan, en parte, de la noción de algo por la mirada positiva incondicional.

La mirada positiva incondicional ocurre cuando los individuos, especialmente los padres, demuestran el amor incondicional. Lo que se refiere acondicionado positivo es cuando ese amor se parece venir sólo cuando se cumplan ciertas condiciones. Rogers cree en la teoría de que las personas sanas psicológicamente disfrutan de la vida al máximo, por lo tanto, se les ve como personas en pleno funcionamiento.

Abraham Maslow considera que los individuales tienen ciertas necesidades que deben ser atendidas en una forma jerárquica, de menor a mayor. Éstas incluyen las necesidades básicas, necesidades de seguridad, el amor y las necesidades de pertenencia, necesidades de logro, y en última instancia, de

---

<sup>17</sup> Qué es la teoría humanista. Recuperado en <http://face.uasnet.mx/> Rescatado de [face.uasnet.mx/.../Que%20es%20la%20teoria%20humanista.doc](http://face.uasnet.mx/.../Que%20es%20la%20teoria%20humanista.doc) 11-Julio-2010

autorrealización.

De acuerdo con la jerarquía de necesidades de Maslow, las necesidades deben lograrse en orden. Por ejemplo, uno sería incapaz de cumplir sus necesidades de seguridad, si sus necesidades fisiológicas no se han cumplido.<sup>18</sup>

Como debemos saber, las relaciones humanas son las interacciones que se dan entre todos los individuos que hay en una sociedad, este tipo de relaciones se basan principalmente entre los vínculos existentes de los miembros de la sociedad, por medio de la comunicación, pero recordemos los diversos tipos de comunicación, la comunicación visual no verbal, lenguaje icónico o lenguaje de imágenes, entre muchas otras.

Para que haya una relación como mínimo debe de haber un vínculo entre ellos, porque gracias a eso nos llevará a un desarrollo intelectual e individual, porque gracias a ellas se pueden formar sociedades pequeñas (grupos sociales) y sociedades grandes (ciudades).

¿Qué se quiere decir con esto? Que entre más se esté unido y se lleve una mejor relación con las personas que trabajamos, podemos realizar cualquier cosa, no importando que tan difícil sea y por supuesto trabajarán sin sentirse incómodos.

Las relaciones humanas son la base de la sociedad, algunos creen equivocadamente, que un buen ambiente de relaciones humanas, es aquel en que no hay discrepancias entre las personas y que todo marcha perfectamente. El que esté bien puede ser un "clima artificial" de hipocresía y falsedad.<sup>19</sup>

Por el contrario, las auténticas relaciones humanas son aquellas en que a pesar de las divergencias lógicas entre las personas, hay un esfuerzo por lograr una atmósfera de comprensión y sincero interés en el bien común. En síntesis, las

---

<sup>18</sup> <http://quiero-saber-como.blogspot.com/2010/06/que-es-la-teoria-humanista.html> 04-Marzo-2011

<sup>19</sup> Colección: "Desarrollo personal y laboral" Relaciones Humanas, Coordinación: Dirección de Prensa y Relaciones Públicas del ICE, p. 4

---

relaciones humanas son la forma como tratamos a los demás y cómo los demás nos tratan a nosotros.

Un ejemplo muy claro sería, cuando se trabajó en la universidad en equipo con proyectos audiovisuales, generalmente era un grupo que llamado “Creativos al Acecho”, siempre se desarrolló de una manera eficaz, tranquila y sin ningún problema, ya que se tenía el interés de terminar el trabajo con la mayor rapidez y con buena calidad, era un excelente ambiente para laborar. Por que existía la confianza en todo el equipo para poder discutir cualquier discrepancia que se tuviera.

Otro aspecto a considerar es el uso del espacio. No es lo mismo decirle algo a una persona, casi al oído, que gritarlo desde 15 metros, no es igual que reciba a una persona ocultándome detrás del escritorio que invitarla a que se siente a mi lado, son mensajes de distancia y frialdad o de camaradería y cordialidad.

Lo que se trata con todo esto es de utilizar el lenguaje adecuado, ya sea verbal o no verbal. Otra forma de dirigir nuestra comunicación es a través de acciones y omisiones, siempre será agradable recibir un ramo de flores con una tarjeta, invitar a comer a un vecino, salir al encuentro de un visitante para recibirlo.

Ahora que tenemos la noción de las relaciones humanas en definición, nos daremos cuenta que la mayor parte del tiempo las hemos utilizado sin percatarnos; al dar una ojeada a nuestra agenda veremos que muchas de las personas que conocemos, pueden ayudarnos en grabaciones, edición de video, audio, maquillaje, *casting*, guión, dirección, producción, etcétera.

En este proyecto se pidió la ayuda a las personas mas responsables que se conocía y claro que supieran hacer su parte en el proyecto, se consiguió a la persona que ya tenía la experiencia con la cámara (no sólo en la escuela, sino también en el área laboral), la segunda persona fue para la postproducción, y finalmente al talento, los cuales eran conocidos del camarógrafo, claro también se les hizo el casting.

Éste es el siguiente paso para este manual: se debe conseguir a personas de total confianza y que sepan comprometerse con el trabajo; claro no se debe ser autoritarios u obligarlos porque nos deben un favor, ya que se pueden molestar y con manos en la cintura no aceptarían ayudar en las grabaciones, sin mencionar que en la forma de pedir está el dar.

Lo primero que se debe hacer es comentar el trabajo con ciertas personas (recuerden de confianza total) que se puede contar con ellos incondicionalmente, sin mencionar que se interesarían en el proyecto, por lo mismo que les gusta o se deleitan con la creación de una nueva idea para filmar, no sólo con cortometrajes, sino también con videos musicales y demás proyectos audiovisuales, pero esto será siempre y cuando se acomodaran en sus horarios a los de las grabaciones.

En la carrera se encuentran personas con las cuales puedes contar para grabaciones o camarógrafos, también aquellas que saben editar video y con las cuales compartes los mismos gustos para la edición, dentro del servicio social, también puedes hallar quien pueda ayudarte, como jefes o compañeros del mismo servicio.

Es indispensable juntar todas las respuestas afirmativas lo antes posible, ya que se puede perder el interés por el paso del tiempo, en los que ya aceptaron.

Al tener a todo el equipo listo es recomendable que se haga una junta con todas las personas que participarán en la producción ¿Para qué servirá esto? Primero que nada, será para que se presenten uno con el otro, ese modo dará más confianza para poder trabajar entre todo el equipo.

La segunda razón y una de las más importantes, es para hacer una agenda de todos ellos, eso facilitará la comunicación, por si surge alguna emergencia, se sugiere que sea el teléfono de casa, celular, correo electrónico y una red social donde todos coincidan, creando al mismo tiempo un grupo, en el cual también es una manera de comunicación, por vía Internet.



Cada uno tendrá la agenda a su disposición, por cualquier situación que se llegue a presentar, pero sin excepción todos tendrán el número telefónico del domicilio y celular de quien esté a cargo del proyecto.

La tercera razón será para designar el puesto de cada uno de los participantes del proyecto, desde el que se encargue de cargar (que realmente todos lo pueden hacer) hasta el puesto dentro de las filmaciones, preproducción, producción y postproducción. Esto ayudará por cualquier cosa que se necesite de cada uno a cualquier momento de las grabaciones.

Es importante tomar nota de cada una de ellas, para retomar los puntos importantes al inicio y hacer recordatorios a lo que se le tiene que dar seguimiento; esos temas tendrán mayor peso dentro de la realización.

Para ello será la primer junta, se recomienda que cada reunión se efectúe periódicamente, que no sea muy alejada de la anterior, porque se pierde interés en el proyecto; se propone que las juntas, por muy alejadas que sean, deberán ser con un tiempo límite de 15 días, exagerando.

Sin excepción, deberán aprenderse los nombres y cargos que cada uno tiene, lo cual generará más confianza y se hablarán como corresponde.

Es fundamental e importante tratar a todos con respeto y llamarlos por su nombre, porque gracias a ello, todos ganarán confianza y será más fácil el desenvolvimiento del equipo, dentro y fuera del trabajo, cuando uno trabaja en confianza y alegre, sin presiones, regaños ni un mal trato, se tendrá un mejor resultado.

En las juntas se debe escuchar a todos para ver quién tiene más ideas, y así mejorar una toma, escena o edición. La conversación es el medio más importante que tenemos para comunicarnos, por eso el respeto a las opiniones del

otro es fundamental; si no lo hago no podré establecer un diálogo, entonces sólo escucharé mi opinión.<sup>20</sup>

Escuchar es mucho más que limitarse a captar sonidos con nuestro sentido del oído, es más que oír. Es atender a lo que se nos dice, interiorizarlo, comprenderlo y traducirlo en algún tipo de respuesta: una acción, una exclamación, una respuesta, un sentimiento.

Debemos evitar confrontaciones o en dado caso rumores, ya que estos significa un escape a las tensiones emocionales del ser humano, las cuales son alteradas por cualquier cambio que ocurra a su alrededor y que amenace su seguridad. Claramente esto no conviene al momento de las grabaciones, porque comenzarían los problemas dentro del equipo de producción, lo que resultaría en un mal trabajo.<sup>21</sup>

La base de toda buena relación, siempre será la comunicación, sin mentir, engañar, agredir, ser egocéntrico o autoritario. Siempre debemos ser agradecidos cuando nos ayuden, mostrarse nobles y en especial pedir las cosas por favor.

Ya tenemos los recursos humanos (el personal que ayudará detrás de cámaras), los consejos a seguir para tener un bueno proyecto y llevarlo a cabo, recordando que tenemos las herramientas para una buena convivencia y ambiente de trabajo, ahora lo que nos queda son los recursos materiales, los cuales utilizaremos en toda la grabación.

Aquí todas las personas pueden tener algo que ayudará al proyecto, por mínimo muchos deben tener varios de los materiales que se utilizarán en todas las filmaciones.

---

<sup>20</sup> Colección: *Desarrollo personal y laboral*, Relaciones Humanas, Coordinación: Dirección de Prensa y Relaciones Públicas del ICE, p. 6

<sup>21</sup> *Ibid*, p. 29

Por ejemplo, durante toda la carrera se puede comenzar a recolectar varias cosas que serán de utilidad, como cámara fotográfica, cámara de video, computadora, programas para editar video, audio y fotografías, trípode y por supuesto libros (de cine, televisión y uso de programas para computadora) que nos puedan ayudar para cualquier duda que surja en cualquier momento.

Gracias a toda esta recolección de material durante la carrera, se evitarán gastos innecesarios.

Es importante realizar un inventario previo al arranque de la producción, esto es realmente necesario para saber con qué materiales se cuentan y saber a quién pertenecen, para que no haya extravío, se debe aclarar ante todos desde un principio que material que se pierda será pagado entre todo el grupo de producción, esto evitará problemas más adelante.

Al terminar su uso cada persona se hará responsable de los materiales que les sea asignado.

Se sugiere como mínimo los siguientes recursos:

- Una cámara (Aquí se uso una cámara Canon FS200)
- Locaciones
- Permisos
- Micrófono
- Trípode (tripie)
- Computadora
- Programas
  - Video (Sony Vegas, Premiere o Final Cut)
  - Audio (Cool Edit)
  - Fotografías (Photoshop)
  - Creación de música (GarageBand o Soundtack Pro)

Hasta aquí se han evitado gastos que se elevarían a aproximadamente a 15 mil pesos, como mínimo de una cámara profesional, trípode, renta de estudio de edición; la cámara de preferencia deben ser de alta definición, así que funcionarán de maravilla para proporcionar la nitidez del video y audio.

En cuanto a recursos humanos se recomienda:

- Un camarógrafo
- Asistentes de cámara (de preferencia 2)
- Dos personas en postproducción
- El talento o actores (depende del filme a realizar)

A pesar de que nos son muchos, se recuerda que al ser comunicólogos y se han preparado para hacer de todo un poco, aunque no nos especialicemos en algo, pero lo que no se sepa, lo sabe el de al lado y lo que no sepa él, lo sabrá otra persona; no se debe tener miedo a preguntar a especialistas de la materia o se investiga para continuar, así que lo único que no se permite es quedarse estancados.

Estamos en una era muy evolucionada por la tecnología, la cual será la mejor aliada, principalmente el Internet, que por su bajo costo de ingreso, se puede dar a conocer en esa plataforma varios de nuestros trabajos.

Desde luego los pequeños concursos que salgan pueden ayudar a sobresalir el talento, dentro de las filmaciones, edición, dirección o producción, según la especialidad que desarrollen en el cortometraje.

Ya hemos dado los primeros pasos. En el siguiente capítulo se verá una parte que suele complicar y detener muchos proyectos: la creación de la idea, que por supuesto se debe contar al menos con la noción, ya que con ella empezará el guión, lluvia de ideas, tomas de cámara y por supuesto cómo podemos mejorar la escena, sólo con ingenio y poco dinero.

---

# CAPÍTULO 2

## PRE-PRODUCCIÓN

Una película de éxito es aquella que consigue llevar a cabo una idea original.

Woody Allen

Todo comienzo tiene su encanto.

Johann Wolfgang Goethe

## 2.1 EL ORIGEN DE UNA IDEA

Un cortometraje es una producción cinematográfica o audiovisual que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal.

Una de sus finalidades es conseguir la atención del espectador desde el primer plano, a través de la historia que se le presenta, y soltarlo de manera sorpresiva, absurda, violenta, humorística, inexplicable, nostálgica; es decir, que movilice al espectador.

A partir de una idea se escribirá una premisa. Su duración no deberá ser mayor de 30 minutos, si bien es cierto que el filme ideal para un cortometraje es de 30 o menos.

Lo más importante de la idea es el punto de partida; un buen guión, una historia sencilla. Si el guión es bueno podremos hacer un buen corto. Todo depende de cómo lo llevemos a cabo.

A partir del guión literario<sup>22</sup>, realizaremos el guión técnico<sup>23</sup> el cual se recomienda que se use en la producción, en el que indicaremos los movimientos de cámara, el valor de plano, los ruidos de fondo e incluso cuando entra la música. Este será la responsabilidad del director y/o guionista, para su desarrollo.

---

<sup>22</sup> Es la narración ordenada de la historia que se desarrollará en el film o programa. Incluye la acción, los diálogos y los detalles ambientales, pero sin indicaciones técnicas.

<sup>23</sup> Muy similar al literario pero cuenta con cada escena, que se divide en planos. Registra encuadres, ángulos y movimientos de cámara.

Más allá de las acepciones propias de la dramaturgia, el discurso usual en la historia es la narración<sup>24</sup> de cualquier suceso, incluso de hechos imaginarios y mentiras.

Todo lo que hacemos tiene un propósito o premisa<sup>25</sup>. Cada segundo de nuestra vida tiene su propia premisa, seamos concientes o no de ello. Es posible que esa premisa sea tan sencilla como respirar o tan compleja como tomar una decisión emocional de gran importancia, pero siempre está presente.

La premisa incluida en cada segundo de nuestras vidas contribuye a la premisa del minuto del cual forma parte, así como cada minuto aporta un fragmento de la vida a la hora, y la hora, a su vez, al día. Y así sucesivamente, de modo que al final existe una premisa para toda la vida.

Una historia original la podemos encontrar en cualquier parte, a nuestro alrededor hallaremos situaciones que nunca se hayan visto, al retomarlas con un buen guión, las ideas adecuadas y buen trabajo en equipo se logrará tener grandes logros, como el propio hogar; ahí se podrá desenvolver. Se pueden plantear problemas familiares, que son muy comunes, pero se les podrá modificar con ciertos finales nunca vistos e inimaginables.

También se puede obtener una idea de la televisión o la radio, una que ya haya sido vista, pero si el final a nadie le pareció, en especial a personas exigentes y amantes del cine, se puede modificar a algo más real, por decir, el típico final feliz donde ganan los buenos, recrear aquel final siendo lo contrario donde las personas malvadas tendrán su final feliz, y ahí encontrarán una historia, posiblemente ya vista pero con un final más coherente, pero si también gustamos

---

<sup>24</sup> Es la acción de narrar, esto es, de referir lingüística o visualmente una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que normalmente da como resultado la variación o transformación, en el sentido que sea, de la situación inicial.

<sup>25</sup> La premisa; una proposición supuesta o probada con anterioridad; base de un argumento. Una proposición planteada o supuesta que lleva a una conclusión.

---

se puede cambiar ciertas situaciones dentro de la narración que dé un alce y mejor contenido.

Pero como el objetivo no sólo es el de crear una buena historia, se deberán cambiar tomas y cuadros que propicien una mejor imagen de quien está a cuadro, lo cual le dará más intención a nuestra escena.

Tras estos breves consejos podemos manejar esta historia:

La idea principal a manejar es titulada *Por unos momentos*, pero de aquí en adelante irá de la mano con el guión para que de ese modo mostremos la mejor forma de elaborarlo.



## 2.2 SINOPSIS DE LA HISTORIA

La trama de una historia es la línea de tiempo que sigue esta misma. Según Daniel Levy una buena narración se compone de cinco diferentes partes que listadas de manera cronológica son: antecedentes, incidentes (las complicaciones), el desarrollo de la acción, el clímax (la culminación) y el término de la acción<sup>26</sup>. Cada una de ellas se explica a continuación.

**El antecedente.** En esta parte de la historia, generalmente no hay mucha acción. Básicamente se presentan los personajes principales y se obtiene una idea general de lo que sucede. El escenario es el lugar y el tiempo en el cual la historia se desarrolla, pero también se refiere a la atmósfera de la historia.

**Los incidentes.** Ésta es la parte en donde se introducen el problema y las situaciones que llevarán a la culminación (clímax) de tu historia. Normalmente el conflicto debe ser muy fácil de ver en la historia y puede ser algo muy serio como un asesinato, o algo no tan grave como la llegada de un nuevo alumno al salón de clases.

**Desarrollo de la acción.** El autor describe las situaciones que presentan y las posiciones que los personajes toman para poder llegar a la culminación de la historia. Este desarrollo puede ser, por ejemplo, el descubrimiento de pistas en una novela de misterio.

**Clímax o la culminación de la historia.** Es simplemente la parte más emocionante de la historia. Es el punto más alto o donde se resuelve el conflicto o incidente. Si hay algún problema en la historia, es la parte donde se le da solución.

**Término de la acción.** Se encuentra entre el clímax y el final. Es la parte que cierra la historia. En ocasiones los autores lo utilizan para hacer una reflexión sobre la trama que escribieron o de igual manera para dar un mensaje final. No es un elemento esencial; en ocasiones los autores omiten esta última parte y

---

<sup>26</sup> Levy Daniel (2008) <http://www.englishcom.com.mx/tips/trama-de-una-historia-elementos.html>  
26-October-2011.

terminan su historia en el clímax. Esto se hace frecuentemente para dejar a la imaginación del auditorio el final de la historia.

Carmen Duarte nos menciona que “la narración como hija legítima de la poesía y el drama, contiene elementos esenciales de ambos géneros. Por una parte, se alimenta de la lírica para crear su tejido de palabras y por otra, desarrolla su trama apoyándose en la ley del conflicto”<sup>27</sup>.

Ley del conflicto. De forma simplificada podemos decir que la ley del conflicto es la lucha de un individuo contra otro o de un grupo de individuos contra otro.

Lo que mueve la ley del conflicto es la voluntad consciente de los personajes, lo que ellos quieren. O sea, se trata de la lucha de todo ser humano por obtener sus metas, ya sean materiales o espirituales.

Con esto queremos decir que los conflictos no son más que los puntos álgidos de la realidad, los puntos de contradicción y lucha que se establecen cuando los seres humanos se proponen realizar sus deseos o ideales y la acción de otros seres humanos, la naturaleza, Dios o el destino, que se les opone.

Conflicto interno de los personajes. Los estudiosos afirman que los grandes personajes de la literatura son aquellos que se transforman en el tiempo de la representación teatral o en el tiempo que dura la novela o el filme.

La anagnórisis de los personajes, o el momento en que ellos reconocen la situación en que se encuentran, se puede hacer que el personaje recapacite y cambie sus objetivos, lo cual le creará irremediabilmente una contradicción interna.

A esta contradicción que está dentro del alma del personaje, se le llama conflicto interno y puede, en sí, mover cualquier acción.

---

<sup>27</sup> Duarte Carmen <http://www.suite101.net/content/como-mantener-la-atencion-del-lector-a9360>

Múltiples conflictos. Dentro de una historia existen múltiples conflictos generados por los personajes y por las circunstancias.

Si un autor aprende a administrar estos conflictos logrará mantener la atención y el interés del lector.

Para mantener la atención del lector o público es aconsejable que el autor cierre cada capítulo en el clímax del conflicto de una subtrama. En la medida de lo posible, los capítulos no deben resolver su conflicto, si no dejarlo en su punto más álgido para que el lector se interese por seguir la lectura el próximo capítulo y no pueda despegarse.

Acción y descripción. Los capítulos no deben de terminar en una descripción, sino en una acción que quede suspendida. Las descripciones son los momentos de paz, de recreación que deben intercalarse en un cortometraje para darle espacio a la palabra y enamorar al espectador con su sonido. Sin embargo, las descripciones no son ideales para cerrar los capítulos, porque puede decaer la atención del lector, a menos que describa la formación de un huracán o del preámbulo de un acontecimiento por venir que cambiará el curso de la historia.

El no conflicto. El arte conceptual niega la trama, la acción y basa su objetivo en los conceptos o símbolos, pero a pesar de que un artista niegue el conflicto, éste siempre estará presente. Cuando un personaje decide no moverse, no salir, no enfrentarse al mundo, genera en su interior un conflicto que aunque el autor no quiera, moverá la acción interna del personaje.

Conclusión. Para mantener la atención se debe cerrar cada capítulo con una situación que quede en suspenso, con un conflicto por resolver.

De esta manera el público quedará atrapado.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> *Ibidem*

## **Trama de la historia**

Desde tiempo atrás en nuestra metrópoli, hemos vivido en un sueño inalcanzable, se cree que todo es color de rosa, pero sabemos muy dentro de nosotros que no es verdad.

Nuestra historia comienza con el personaje principal, un joven de 28 años, tez clara, porte impecable, se llama Jorge. Tiene una vida perfecta, no pide nada más: novia comprensible, guapa, con una figura irresistible, sin mencionar su cara de ángel.

Jorge espera a su novia para celebrar dos años de relación, la lleva a varios lugares y como punto final a su nueva casa, donde le dará una sorpresa, la mayor de su vida.

Recorren lugares que más les agradan, sin olvidar aquellos donde se conocieron y pasearon durante las primeras citas.

Ya en la casa, ha preparado una botella de vino que le recomendaron sus amigos.

Tras el encuentro se despiden afuera con un pequeño beso.

Al llegar a su casa es donde toda la historia da un giro, al quedarse dormido junto a una copa de licor y un cigarro.

## **LOS PERSONAJES**

Un personaje es un ente capaz de ejecutar acciones en una historia. Miguel de Cervantes Saavedra, construyó sus personajes definidos por lo que dicen y hacen, o mediante los demás participantes de sus historias, quienes emiten juicios y opiniones sobre sus compañeros. También se definen a sí mismos; además, el narrador ofrece descripciones de cualidades físicas y morales de los personajes y relata sus acciones.

“Cervantes no ofrece personajes, sino la posibilidad de construir vidas... porque ha sabido proporcionar materiales discursivos tales que piden que me pregunte por las motivaciones

ocultas de los personajes, y que me permiten, o autorizan, o simplemente fuerzan a que les construya una vida que desborda los límites del texto verbal.”<sup>29</sup>

Carroll Johnson.

Adán Zamarrita nos menciona: “Al desarrollar un guión de largometraje cinematográfico ficción, el escritor se enfrenta con diversas problemáticas, una de ellas, quizá la que más le mueve a reflexión y análisis, es la creación del personaje. Sin duda, la mayoría de la historias parten de una anécdota. Pero al enfrentar el cómo contar una historia, se encuentra con que son los personajes, los entes humanos que se moverán, hablarán, sentirán y sufrirán, los que tienen que transmitir al espectador este relato.

La teoría del personaje de Aristóteles, contenida en la Poética, empieza con la siguiente declaración: “Los artistas imitan a los hombres en plena acción” (...) “La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar”.

Las ideas de algunos formalistas y estructuralista, se basan en estas premisas de Aristóteles. También ellos mantienen que los personajes son producto de las tramas y que su estatus es “funcional”; que son, en suma, participantes o actantes y no personajes, que es erróneo considerarlos como seres reales. La teoría narrativa, dicen, debe evitar las esencias psicológicas, los aspectos del personaje sólo pueden ser “funciones”. En definitiva, sólo quieren analizar lo que los personajes hacen en una historia, no lo que son. Es decir, “son” en relación a una medida moral o psicológica externa. Además, afirman que las “esferas de acción” en las que se mueve un personaje son “comparativamente pocas en número, típicas y clasificables”.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Jonson Carroll, <http://www.h-net.org/~cervantes/csa/artics95/johnson.htm>, 23-Enero-2012

<sup>30</sup> Elena Galán <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElernaGalan.pdf>  
1-Septiembre 2012

“Existen diversas técnicas para el desarrollo de personajes, en la actualidad son las del guionista norteamericano Syd Field las que más se imparten en las escuelas de cine y de escritores. Sin embargo están más enfocadas a la creación de un personaje sustentable consigo mismo, coherente con sus acciones respecto a su perfil psicológico. Esto sucede porque las herramientas que Syd Field ofrece para la creación de personajes están basadas en el ser humano norteamericano, y si algo es un estereotipo para el cine son precisamente los norteamericanos. Desde luego es una falacia, Estados Unidos es un país diverso, que contiene en su interior a todas las razas, a todos los credos, a todos los pensamientos humanos. Así, los personajes del cine norteamericano, al menos del cine de género comercial son todos ellos anglosajones o negros adheridos al *statu quo* estadounidense. Syd Field analiza la creación del personaje desde el punto de vista de la personalidad y de la necesidad dramática que lo mueve. Es decir, el personaje debe de llegar a un objetivo y tiene ciertas características que lo hacen obtenerlo o no. Se puede mover en el ámbito de la acción física o de la acción emocional: lo importante es el resultado personal, lograr su propósito, cumplir con la necesidad dramática; es la heroicidad individual que puede o no afectar a una colectividad; siempre será el logro del personaje principal el fin de una película. Pero nunca en el terreno de una acción movida desde el ámbito social, como lo haría un personaje anclado en una realidad tangible. Es claro que esta metodología está formulada para crear personajes heroicos, más cercano a la tragicomedia de aventuras y al melodrama que al cine de denuncia política o social”.<sup>31</sup>

El personaje principal es un chico llamado Jorge lleno de éxitos alrededor de su vida empezando por su carrera desarrollada en leyes, de 28 años, piel clara, casi pálida, la cual deja ver sus facciones, es de estatura promedio aproximadamente de 1.72 centímetros, complexión delgada, tiene el cabello corto, el cual deja ver su cráneo, casi como militar. Tiene una manera de pensar muy

---

<sup>31</sup> Adán Zamarrita <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n56/azamarripa.html> 04-Marzo-2011

positiva, es una persona tranquila que toma decisiones no sólo por corazonada sino por razonarlas, es una persona común la cual suele ser generosa y quiere a sus padres, tomándolos en cuenta para cualquier ocasión especial que suceda en su vida.

Su novia Valeria es una chica que estudio pedagogía, de piel blanca, con cabello largo, de 27 años, una chica con facciones muy finas, ojos rasgados y un cuerpo envidiable, mide aproximadamente 1.65 centímetros, sin mencionar que tiene una manera de pensar tierna, agradable y muy femenina. Ella es amorosa suele demostrar su cariño en público, activa, sonriente, comprensiva y optimista, lo cual la hace una novia perfecta.

Finalmente tenemos a la amiga de la novia, Nancy, la cual estudio lo mismo que Valeria, ella es de una estatura baja 1.60 centímetros, de piel morena, quien es agradable para las personas que la rodean.

Todos los personajes son del tipo lineal, ya que son ordinarios ante la sociedad, tomemos en cuenta que no sólo a las personas con complejos, millonarias o contradicciones en sí mismos, pueden tener vidas interesantes.

Ya tenemos a los todos personajes con cierta descripción, la cual nos permitirá imaginar mejor la situación o la escena y de ese modo planearla mejor antes de comenzar a grabar la toma, hay que verificar el encuadre y los movimientos que se harán en ella.

## 2.3 ESCRIBIR EL GUIÓN

Antes de comenzar a escribir un guión, lo primero que debemos saber es que significa planos, tomas, escenas y secuencias, a esto le llamaremos lenguaje cinematográfico:

**Plano:** El tamaño de campo define cuánto del área circundante está dentro del campo de visión de la cámara así como el personaje, y esto determina dos factores: la distancia de la cámara y el personaje y la distancia focal de un lente. En pocas palabras es lo que aparecerá en el monitor.

**Toma:** Es un solo tiro de cámara de principio a fin; es decir: abarca desde que el director dice ¡Acción!, hasta que dice ¡Corte! En otras palabras es la duración que tendrá.

**Escena:** Es una unidad abstracta que nos cuenta una cláusula dramática. Está compuesta por un grupo de tomas que al unirse entre sí, genera una unidad temática de presencia en la pantalla. O de otra manera, todo lo que ocurre en el lugar.

**Secuencia:** Es un conjunto de escenas que mantienen entre sí un vínculo narrativo, que forman parte del desarrollo de una misma idea. La misma palabra expresa la idea de sucesión de situaciones.

Escribir un guión es un proceso, un periodo de desarrollo orgánico que cambia y avanza continuamente; es un oficio que de vez en cuando se eleva hasta la categoría de arte. El autor pasa por una serie de etapas concretas al dar cuerpo y dramatizar una idea; el proceso creativo es el mismo para todos los tipos de escritura, sólo cambia la forma.



Cuando se sienta para escribir un guión, se da comienzo a un proceso que terminará meses o años más tarde, con unas 120 páginas llenas de palabras, diálogos y descripciones; eso es lo que llamamos un guión.<sup>32</sup>

Comenzaremos con el formato de guión: de una columna y dos columnas; aquí usaremos el de dos columnas porque es el más indicado para este tipo de grabaciones, ya que se dedica una columna al video y otra al audio, como en el siguiente ejemplo:

POR UNOS MOMENTOS

GUIÓN ORIGINAL DE:  
ANDRÉS VALENCIA RENTERÍA  
2010

<u>VIDEO</u>	<u>AUDIO</u>
<p><u>FADE IN A:</u></p> <p>1. <u>EXT. PARQUE, ESTATUA, DÍA</u></p> <p><u>Vemos parque con estatua, donde pasa</u> <u>muchu gente.</u></p>	<p><u>FADE IN A:</u></p> <p>1. CON AUDIO AMBIENTAL FONDEANDO CD1 - TRACK 1</p>

Como observamos es muy claro y sencillo de realizar, pero antes de comenzar a escribir debemos poner el título, el nombre de quien lo realiza, por supuesto la fecha en que se crea o año y siempre mencionar si es original o adaptación:

POR UNOS MOMENTOS

GUIÓN ORIGINAL DE:  
ANDRÉS VALENCIA RENTERÍA  
2010.

---

<sup>32</sup> Field Sid, *El manual del guionista*. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso. (1995) Pág. 235. A Workshop Approach. Plot Ediciones. Madrid

Un guión cinematográfico contiene división por escenas, acciones y diálogos entre personajes, acontecimientos, descripciones del entorno y acotaciones breves para los actores sobre la emoción con que se interpretará.

Para dividir las escenas lo haremos con números; por ejemplo, en la primera escena que se maneja en el trabajo da comienzo en un jardín, donde pasa poca gente; ésa es la escena número uno, cambia a la número dos en cuanto nuestro personaje entre en cuadro, como lo veremos en el siguiente ejemplo:

<b>Escena uno</b>	
<u>VIDEO</u>	<u>AUDIO</u>
<p>FADE IN A:</p> <p><b>1. EXT. JARDIN, JUEGO, DÍA</b></p> <p>Vemos parque con jardín, donde pasa poca gente...</p> <p><b>2. INT. CASA, TARDE</b></p> <p>Se abre la puerta, JORGE hace pasar a su novia.</p> <p style="text-align: center;"><b>Escena dos</b></p> <p>Ella observa a su alrededor</p>	<p>1. FADE IN A:</p>

En otras palabras, cuando una acción cambie en el encuadre, cambiará el número de escena.

También observemos que las indicaciones de la escena, siempre estarán en negritas y mayúsculas, sin excepción alguna; esto también sucederá con el nombre de los personajes en escena mejor conocidos como el talento.

La columna de audio es parecida en parte a la de las escenas, cuando cambia la acción cambia la escena (número que la identifica), siempre y cuando lleve cambio de audio dentro del fondo o efectos que se agreguen, además el

diálogo debe estar en la misma línea que en la escena del video, eso sería lo más complicado:

<u>VIDEO</u>	<u>AUDIO</u>
<p>FADE IN A:</p> <p><b>1. EXT. PARQUE, ESTATUA, DÍA</b></p> <p>Vemos parque con estatua, donde pasa mucha gente.</p> <p><b>2. INT. CASA, TARDE</b></p> <p>Se abre la puerta, JORGE hace pasar a su novia.</p> <p>Ella observa a su alrededor</p>	<p>FADE IN A:</p> <p>Jorge Off: Son casi las doce y media, no aparece por ningún lado, ahora por donde se habrá metido esta niña...</p> <p>JORGE: Adelante.</p>

Como observamos la línea del audio está a la misma altura que la de video, eso quiere decir que en ese momento de acción realizada por nuestro personaje, se escuchará su voz o dirá el diálogo que tiene en ese momento, para ello es indispensable e importante verificar que coincida una columna con la otra.

A continuación se muestra como quedó el guión terminado, con todas las indicaciones mencionadas.

POR UNOS MOMENTOS

GUIÓN ORIGINAL DE:  
ANDRÉS VALENCIA RENTERÍA  
2010

<u>VIDEO</u>	<u>AUDIO</u>
<p>FADE IN A:</p> <p><b>1. EXT. JARDIN, JUEGO, DÍA</b></p> <p>Vemos parque con estatua, donde pasa mucha gente.</p> <p>JORGE llega caminando, pasa frente a un VAGABUNDO que no se le ve la cara y se para frente a la estatua.</p> <p>Después de unos momentos observa su celular.</p> <p>El reloj en el celular marca.</p> <p>JORGE mira a otro lado.</p> <p>VALERIA llega corriendo.</p> <p>JORGE desde lejos la observa.</p> <p>VALERIA llega y se para frente a JORGE</p> <p>JORGE cruza sus brazos y pone una cara seria, reflejando su disgusto.</p> <p>VALERIA baja la mirada junto con su</p>	<p>FADE IN A:</p> <p>1. CON AUDIO AMBIENTAL FONDEANDO CD1 - TRACK 1</p> <p>Jorge Off: Son casi las 12:30, no aparece por ningún lado, ahora por donde se habrá metido esta niña. Pues que ha pasado son casi la 1:30 y... ahí viene tan deslumbrante como siempre con un vestido que le regale en su cumpleaños.</p> <p>Valeria: Se me hizo un poquito tarde ¡perdón!</p>

<p>cabeza.</p> <p>JORGE sonrío.</p> <p>VALERIA se molesta y le da la espalda, él sólo la abraza por la espalda. Con su mano izquierda la voltea y la derecha le levanta el mentón, para que se crucen sus miradas y ríen.</p> <p>JORGE toma su mano y se la lleva.</p> <p><b>2. INT. CASA, TARDE</b></p> <p>Se abre la puerta, JORGE hace pasar a su novia.</p> <p>Ella observa a su alrededor de la habitación.</p> <p>Ambos caminan hacia una ventana de la casa.</p> <p>Él se hinca y al mismo tiempo saca una caja de su bolsillo.</p> <p>Ella se sorprende y con una mano tapa su boca al momento a que le hace una pregunta.</p> <p>VALERIA lo toma de los hombros y responde.</p>	<p>Jorge Off: Genial ya se me había olvidado su retraso.</p> <p>Valeria: ¡Hay! Ya no te amo.</p> <p>Jorge: ¿Segura?</p> <p>Valeria: Bueno no es verdad, pero ahorita no caes bien.</p> <p>Jorge Off: Eres tan hermosa, no sólo por fuera sino también por dentro, creo que ha llegado el momento.</p> <p>Jorge: Se que no es el lugar mas romántico pero... es el lugar donde quiero comenzar, además lo importante es que estemos juntos ¿Te quieres casar conmigo?</p> <p>Valeria: Claro que si, no tienes que dudarlo, yo te amo, no lo puedo creer en serio me estas pidiendo esto.</p>
--	---

Ambos se levantan, VALERIA brinca a sus brazos y JORGE la abraza dando vueltas.  
Se acercan a un sillón y se sientan.

Jorge toma una rosa que tiene cerca y se la obsequia a Valeria.

Jorge se levanta y camina hacia una mesa. JORGE le sirve una copa de vino, regresa dándosela a Valeria y brindan.

Ambos comienzan a platicar acerca de su boda.

Al término de la copa se levantan del sillón y salen de la casa.

### **3. EXT. CASA DE VALERIA, TARDE**

Ambos van caminando y se paran frente a la casa de VALERIA.

VALERIA se para en la punta de sus pies y le da un pequeño beso, rodeándole con sus brazos el cuello.

JORGE sólo la toma de la cintura.  
NANCY sale de casa y los ve.

VALERIA le muestra su anillo de

Jorge Off: Después de un rato de platicar de cómo será boda, decidimos que sea el 9 de enero del siguiente año, que es dentro de poco, perfecto para planear la boda y conseguir padrinos, recuerdos, traje y claro el vestido de novia soñado. Ahora lo único que queda por hoy, es que la lleve a su casa, para que podamos descansar.

compromiso a NANCY.

NANCY la abrazarla y los felicita.

VAGABUNDO sentado en la jardinera sólo observa las acciones.

JORGE se despide y se va.

JORGE camina a mitad de la calle.

#### **4. INT. CASA DE JORGE, NOCHE**

JORGE entra a su casa, dirigiéndose a la mesa, donde se sirve una copa de vino.

Jala un sillón y una mesa junto a la ventana, se sienta a tomar el vino.

Saca un cigarro y lo prende.

JORGE poco a poco se va quedando dormido.

Tocan la puerta con desesperación.

JORGE despierta se levanta y abre.

NANCY con los ojos llenos de lagrimas lo ve, estira el brazo y al mismo tiempo abriendo la mano, mostrándole el anillo.

Nancy: Lo siento.

<p>JORGE toma el anillo y lo aprieta hacia su pecho.</p> <p><b>5. EXT. CALLE, DÍA</b></p> <p>JORGE esta recostado como vagabundo y se despierta, al mismo tiempo se va incorporando.</p> <p>Camina y se detiene por unos instantes, saca el anillo de su bolsillo y lo observa. Jorge sigue caminando.</p> <p>JORGE se detiene en un pequeño juego y recargándose en el se queda pensativo.</p> <p>FADE OUT.</p>	<p>Jorge Off: Siempre tenemos un plan de vida, pero muy pocos se hacen realidad, algo llega a interferir, pero recordamos que tenemos que levantarnos y no dejarnos caer, pensando que hemos sido felices por unos momentos.</p> <p>FADE OUT.</p>
--	---

Como observamos en la parte superior derecha, vemos “PÁGINA 4/5”, esto es sencillo de entender ya que sólo indica la numeración de la página en la que se encuentra y con las que se cuenta en el guión. Hay libertad de ponerla en cualquier lugar del extremo de la página, siempre y cuando sea visible, pero es aconsejable situarlo en la parte superior derecha. Éstos son los tipos de formatos más comunes:

- 1
- 1/5
- Página 1/5



Son los ejemplos más conocidos y recomendables para nuestro guión, por ser sencillos; rápidamente observamos en qué pagina nos encontramos, sin dar mención cuánto nos resta por hacer.

El guión para nuestro talento se realizará en formato de una sola columna, con los diálogos después de cada acción donde cada uno hablará. Será sólo para nuestros actores, para que ellos sepan en qué parte tendrán que decir su diálogo un ejemplo sería del siguiente modo:

**1. EXT. PARQUE, ESTATUA, DÍA**

VALERIA llega corriendo.

JORGE desde lejos la observa.

VALERIA se para frente a él y lo abraza.

VALERIA:

Siento la tardanza

JORGE:

(VOZ EN OFF)

Genial ya se me había olvidado su retraso. No contesto y me quedo completamente serio...

Ahora veamos un último ejemplo de guión:

Secuencia	Plano	Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
Escena 1: Jardín, juego, día Ext.	1	Vemos parque con estatua, donde pasa poca gente. Long shot al lugar.	Música de fondo que descendiendo subvente.		10"
	2	Jorge llega caminando, pasa frente a un vagabundo que no se le ve la cara y se para frente a la estatua. Long shot	Música de fondo suave.		8"
	3	Después de unos momentos observa su celular. Medium Shot.	Música de fondo suave.	Jorge Off: Son casi las 12:30, no aparece por ningún lado, ahora por donde se habrá metido esta niña. Pues que ha pasado son casi la 1:30 y... ahí viene tan deslumbrante como siempre con un vestido que le regale en su cumpleaños. Valeria: Se me hizo un poquito tarde ¡perdón!	4"
	4	Jorge mira a otro lado. Full Shot	Música baja hasta desaparecer.		5"
	5	Valeria llega corriendo. Paneo a la derecha, siguiendo a Valeria.			8"
	6	JORGE desde lejos la observa. Over Shoulder.			6"
	7	VALERIA se para frente a él y lo abraza. Two Shot			10"

---

Como se observa este último ejemplo no es complicado de realizar, pero si es mas laborioso que el primero que se describe.

Con ello finalizaremos la parte de los guiones, con ello podremos comenzar a trabajar en el storyboard, la cual también es una parte esencial de nuestro filme, porque es donde imaginaremos como quedara cada escena en nuestro cortometraje y al momento que la hagamos nos guiará codo a codo con el guión y de ese modo obtener un mejor resultado en nuestro producto final.

Leer un guión significa verlo.

## 2.4 STORY BOARD

El *storyboard* es una herramienta útil para la elaboración de guiones, tanto del género dramático como del informativo. Consiste en una serie de pequeños dibujos ordenados en secuencia de las acciones que se van a filmar o grabar, de manera que la acción de cada escena se presenta en términos visuales.

El *storyboard* ayuda a visualizar las ideas del guionista y es muy utilizado en la producción de anuncios comerciales, video clips, audiovisuales de transparencias y películas con diseños visuales muy elaborados. Se utiliza muy poco en la producción de programas dramáticos de televisión.

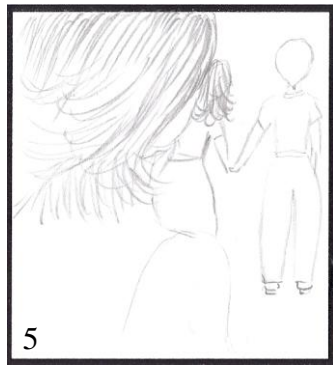
En el *storyboard* cada dibujo va acompañado de un comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo. El producto final es muy parecido a una tira cómica, con viñetas individuales que presentan las imágenes importantes del desarrollo de la historia.

El nivel de complejidad del storyboard varía de los dibujos más rudimentarios, hasta los más elaborados. Se puede hacer utilizando fotografías, recortes de revistas, transparencias y, en general, cualquier material visual. Puede diseñarse a lápiz, tinta, color o en blanco y negro. La calidad artística es lo de menos, aunque algunos *storyboards* llegan a ser verdaderas obras de arte del diseño. El objetivo siempre debe ser el mismo: visualizar una historia a través de imágenes unidas en secuencia.<sup>33</sup>

Un *storyboard* o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, será muy parecido a una historieta, sólo que con las indicaciones técnicas de cada escena, como lo veremos a continuación:

---

<sup>33</sup> Medrano, Carlos. (2009). *El storyboard* Guiones para medios audiovisuales. Pág. 5. <http://es.scribd.com/doc/64693263/El-Storyboard>



**Over-Shoulder**



**Over-Shoulder**

**Over-Shoulder**



El lugar dónde se escriba la toma, será decisión de cada director por comodidad. Sólo recuerden que siempre se deben enumerar las escenas, de ese modo no se perderá en el momento de grabar, se sugiere por último marcar la escena que ya se realizó, así no habrá ningún problema en las grabaciones, y saber que se ha grabado.

## 2.5 PLANEACIÓN DEL PRESUPUESTO

Como recapitulación, recordemos el título y objetivo de este trabajo:

### *GUÍA BÁSICA PARA LA PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES CON BAJO PRESUPUESTO*

Aquí es donde entrará todo nuestro ingenio y relaciones que hemos hecho durante el tiempo transcurrido en la carrera o entorno en que nos desempeñamos diariamente.

Primero, comencemos con los recursos humanos, con qué personas contamos para el cortometraje. En este momento veremos a nuestros conocidos para la ayuda, recordemos que deben tener conocimiento del proyecto que se efectuará, eso será el equipo definitivo con el cual ya organizamos en la reunión inicial. Como ya lo mencionamos en el capítulo anterior, la primera junta se debe hacer para integrar a las personas con las cuales se trabajará.

En el caso de este cortometraje contamos con los siguientes recursos humanos o personas que ayudarán dentro de las grabaciones detrás de cámara:

- Director
- Un camarógrafo y asistentes.
- Una personas de edición
- Una persona en la creación de música o músico
- Maquillista
- Tres actores

Con pocas personas en la producción detrás de cámaras, que tengan conocimiento técnico, podremos comenzar con la grabación. En el equipo de trabajo debe reinar la armonía y el respeto ante todo.

Como ya se mencionó, las relaciones son las que nos harán ahorrar dinero, en estas personas buscamos confianza porque las hemos tratado un tiempo, claro que en primer lugar están los buenos amigos a quienes trataremos de convencer que nos ayuden a cambio de un bajo costo monetario.

Claro, la relación llevada con la persona es como se fijara un sueldo, por decirlo así, a toda la producción.

También recordemos que entre más cosas sepamos hacer dentro de la grabación, como grabar con la cámara, editar o realizar la música, será menor el costo, ya que no necesitaremos de tantas personas dentro de nuestro equipo de producción.

Ahora pasemos a los recursos materiales, son aquellos con los que contaremos como los objetos, grabación y edición que se requieran en la escena.

Aquí también entran las relaciones sociales, ya que gracias a ellas podremos conseguir cámaras, computadoras, trípodes, entre muchos otros objetos a bajo precio, en dado caso que no tengamos nada con que realizarlo.

En esta época de revolución tecnológica muchos cuentan con una cámara, ya que son económicas; también al proceder de una carrera donde las ocupamos, muchas personas se hacen de esos utensilios, una de ellas puede estar en el equipo de producción definitivo.

Por ejemplo, las personas que integran el equipo de producción cuentan cada uno con una parte de recursos materiales:

- Director  
1 cámara de video  
1 cámara fotográfica
- Un camarógrafo  
1 cámara de video  
1 trípode

- Una persona de edición 1 computadora, Programas de edición de video
- Maquillista Maquillaje facial

Esto nos ayudará a evitarnos gastos mayores, porque cada uno cuenta con el material necesario, que se usará dentro del rodaje y así podremos evitar grandes gastos en rentar una cámara, trípodes, equipo de edición, etcétera.

Es sumamente importante que las cámaras sean de la misma marca y modelo, porque si utilizamos de diversos tipos se notará demasiado en la calidad de video, al ser una de alta definición y otras no.

En el caso de los programas de cómputo para la edición, se recomienda lo mismo, que sea el mismo *software* y versión, ya que en los formatos en que se trabajen, pueden ocasionar problemas al momento de la edición, como el guardado de la misma, no poder abrir el archivo o que desde el principio no te pueda abrir. De la misma manera el sistema operativo de la computadora.

Recordemos que podemos organizar nuestro material que se usará en escena en un Break-Down<sup>34</sup> hay varios formatos, pero puede ser sencillo como el siguiente:

Día	Locación	Material	Talento
1	Calle	Anillo, ropa casual dama y caballero.	Jorge, Valeria y Nancy
2	Departamento	Anillo, ropa casual dama y caballero, copas, vino, rosa y cigarros.	Jorge, Valeria y Nancy

<sup>34</sup> El Break-Down es la hoja que servirá para la organización del material que se usa en cada escena y los personajes que aparecerán en ella, se divide en días, locación, etc.

---

# CAPÍTULO 3

# PRODUCCIÓN

Si nada hay eterno, no es posible la producción ni la generación.

Robert Lee Frost

No hay secretos para el éxito. Éste se alcanza preparándose, trabajando arduamente y aprendiendo del fracaso.

Colin Powell



## 3.1 SELECCIÓN DEL TALENTO

En la carrera de Comunicación y Periodismo una de las cosas más importantes que debemos aprender es ser observadores, y de ese modo poder seleccionar a nuestro talento con la mayor prudencia posible.

Lo anterior servirá para seleccionar el talento que participará en el cortometraje. Debemos recordar que es una de las partes fundamentales para nuestro proyecto y se consiga lo mejor de las personas que salgan a cuadro.

La selección del talento es quizás uno de los procesos más difíciles en la producción, no sólo por la ya mencionada trascendencia, también por la problemática que entraña predecir y asegurar resultados.

El talento se compone por dos características básicas: la capacidad y el compromiso. En un clásico proceso de selección se enfatiza y trabaja mucho más en la capacidad de la persona – o que se mide a través de un historial profesional, de sus logros y formación básica – que en las características de la misma. Esto permite predecir el grado de compromiso que pueda alcanzar con la grabación.

Al final, el éxito de un proceso de selección está absolutamente vinculado al compromiso que la persona es capaz de adquirir con la filmación. La capacidad es condición necesaria para el éxito, pero no suficiente.

Esto nos lleva a la pregunta ¿un actor se hace o nace? Quizás un poco de ambas. Debe haber determinación para actuar y por supuesto valor, pero también con el paso del rodaje se le moldeará, según la situación a la que esté expuesto o al papel que pueda desempeñar.

Al respecto, podemos señalar lo que Carlos Reygadas piensa del tema, tomado en una entrevista realizada por la revista *Marvin* el 1 de diciembre de 2007:

## ¿Por qué utilizar no actores o actores no profesionales?

“Por varias razones. La primera es porque no me gustan las películas de disfraces, entonces imagínate usar a Diane Kruger disfrazada de menonita, eso para las fiestas nada más. Yo creo que no puedes dejar de ver al actor y por lo tanto sabes necesariamente que es fantasía. Habrá quien me diría que es mal argumento porque de todas formas es fantasía, y sí será, pero hay una diferencia muy fuerte en sentir que lo que estás viendo es único y por lo tanto hay una sensación mucho más profunda de verdad. Si pones a Nicole Kidman y a Richard Gere y a no sé quien, pues es la nueva película de esos tipos haciéndola ahora de menonitas, y eso no me gusta. Ésa es la esencia realmente. Luego está el tema de que no me gusta que se represente un papel, a mí me gusta ver al ser humano, mismo que se ha escogido para el papel, y tratar de penetrar en él. Eso también se podría hacer con un actor, porque también hay actores que son capaces de no representar, pero es más difícil de entrada y son caras conocidas”.<sup>35</sup>

Para cerrar este punto, podemos citar a Konstantín Stanislavski<sup>36</sup> que consideraba que una persona puede controlar el rendimiento en los aspectos más intangibles e incontrolables del comportamiento humano, tales como las emociones y la inspiración artística.

Stanislavski menciona que el actor debe tener:

- Concentración: Responder a la imaginación aprendiendo a pensar como el personaje que estamos interpretando.
- Sentido de verdad: Diferenciar entre lo orgánico y lo artificial.

---

<sup>35</sup> Revista *Marvin*. (2007). Entrevista a Carlos Reygadas a propósito de *Luz silenciosa*. *Revista Marvin*. [http://www.revistamarvin.com/mas\\_mas.detalle.php?art\\_id=292](http://www.revistamarvin.com/mas_mas.detalle.php?art_id=292)

<sup>36</sup> Konstantín Stanislavski (en ruso: Константин Станиславский) seudónimo de Konstantín Serguéievich Alekséyev, actor, director escénico y pedagogo teatral, nació en Moscú en 1863 y murió en la misma ciudad en 1938. Fue el creador del método interpretativo Stanislavski.

- Circunstancias dadas: Desarrollando la habilidad de usar todo lo anterior para crear el mundo del libreto (circunstancias dadas en el texto) por medio de verdad y medios orgánicos.
- Relajación: Eliminación de la tensión física y relajación de los músculos mientras se hacen las presentaciones.
- Trabajar con los sentidos: Descubrir la base sensorial del trabajo; aprender a memorizar y recordar sensaciones, comúnmente llamada "memoria sensorial" y/o "memoria afectiva"; aprendiendo a trabajar desde pequeñas sensaciones, expandiéndola. Esta técnica la llama Stanislavski "esferas de atención".
- Comunicación y contacto: Sin violar el contenido del libreto, desarrollar la habilidad de interactuar con otros personajes espontáneamente.
- Unidades y objetivos: Aprender a dividir el papel o rol en unidades sensibles que puedan ser trabajadas individualmente. Desarrollar la habilidad de definir cada unidad del rol, por un deseo activo de objetivos, en lugar de una mera idea literaria.
- Estado mental creativo: Es una culminación automática de todos los pasos previos.
- Trabajar con el texto del libreto: Desarrollando la habilidad de descubrir el sentido social, político y artístico del texto, y viendo que esas ideas están contenidas en la actuación.
- Lógica y credibilidad: Descubrir cómo es verdadero que la suma de objetivos combinados son consistentes y coherentes, y que ellos se encuentran en línea con el libreto como un todo.

En síntesis, podemos señalar que mientras en las realizaciones de bajo presupuesto un histrión muestre trabajo duro y constancia, puede ser un gran

actor para el proyecto, evitando la necesidad de contratar actores profesionales, como se hace tradicionalmente.

Es importante señalar por qué se hace todo lo anterior, es para poder identificar con rapidez a las personas que podemos ocupar como talento; aquí cobran relevancia los conceptos de Reygadas y Stanislavski, con relación a que el trabajo responsable y disciplinado de los actores puede dar origen a un histrión excelso, lo que sin duda nos llevara al éxito en las grabaciones.

La selección de talento generalmente se lleva a cabo por medio de un *casting*.<sup>37</sup>

Para realizar la prueba de talento lo primero que debe hacerse es emitir una convocatoria pública para que los interesados asistan al llamado, una acción a seguir puede ser mediante la difusión de carteles o con volantes (es indispensable no gastar mucho dinero, se puede hacer uno muy sencillo por medio de la computadora y después sacar copias).

Se debe recordar que vivimos en la época digital, con una amplia gama de tecnología a nuestras manos, se sugiere mandar el cartel o la publicidad realizada dentro de grupos de redes sociales y eso será más sencillo, sin mencionar que se puede ahorrar bastante dinero.

En la publicidad digital o con las copias deberá especificarse bien el tipo de papel para los que se audicionan, hay que ser claros en la edad de cada personaje, descripción física, psicológica y el tipo de trabajo a desempeñar, en este caso será un cortometraje de bajo presupuesto, pero con excelente calidad, se limitará la lista de interesados que reúnan las características adecuadas.

Se debe fijar una fecha, tanto para el registro de las audiciones y el día que se harán, junto con el lugar donde se efectuarán. Para cada personaje es

---

<sup>37</sup> Es el proceso de selección del reparto o elenco de una película o de los participantes en un espectáculo (actores, presentadores, modelos y otros cargos similares).

indispensable poner un límite al registro, de ese modo no se perderá tiempo en la selección.

Es fundamental la puntualidad, es decir, si la cita es a las nueve de la mañana a esa hora tienen que comenzar las audiciones; asimismo hay que poner límite para el término de las mismas, si alguien llega tarde y no alcanzó a hacer su audición no deberá ser aceptado, porque lo primero que se califica es la puntualidad y es importante entregar el proyecto a tiempo.

Para calificar el *casting* se propone el siguiente formato:

<b>NOMBRE</b>	<b>EDAD</b>	<b>PERSONAJE</b>	<b>OBSERVACIONES</b>	<b>CALIFICACIÓN</b>
<b>Francisco Silva</b>	<b>28</b>	<b>Jorge</b>		<b>9</b>
<b>Aglae Gema</b>	<b>27</b>	<b>Valeria</b>		<b>9</b>

Éste es sólo un ejemplo para llevar el control de cada persona que participe en la audición, se recomienda flexibilidad para su aplicación de acuerdo con las necesidades a satisfacer para cada actor o papel que se quiera encontrar.

Se sugiere grabar las pruebas de actuación, porque ayudará a tomar una decisión con objetividad. Aquí no hay amigos, familiares o recomendados, se debe seleccionar a la persona por su talento o desempeño de la audición. Ser rigurosos nos ayudará a que el cortometraje tenga mayores posibilidades de éxito. Al concluir el *casting* se deberá dar una fecha para emitir los resultados, entre más rápido, mejor. Debe recordarse en todo momento que el tiempo es oro.

En teoría, esta es la etapa elemental para iniciar el proyecto. Es fundamental no hacer a un lado las propuestas de Reygadas y Stanislavski, porque ayudará a potencializar a las personas no profesionales; en este sentido, lo primero que se tiene que hacer es localizar a ciertas personas con el perfil de nuestros personajes o el más cercano a ellos, para que de ese modo después de

encontrarlos tengamos que seguir los pasos que sugiere Stanislavski y contemos con un actor excelso.

De ser el método que se elija para seleccionar talento, preferentemente debemos buscar entre las personas del entorno inmediato, para que los gastos no se eleven tanto, ya que se puede pedir el favor a compañeros, amigos y familiares. Recordemos que el objetivo fundamental es una producción en la que no se rebasen o hagan gastos innecesarios.

Encontrar talento entre personas conocidas sería ideal para no destinar más dinero del presupuestado. Busquemos la calidad del trabajo, no siempre lo más caro es lo mejor. Al final los actores pueden no cobrar y hacerlo porque el proyecto les gusta.

El actor nace y también se hace, sin embargo es importante comprender el lenguaje teatral<sup>38</sup>, la cual da la formación de la misma, por muy conocidos que sean los rostros, cuando es una buena actuación, todo parecerá original, real, verdadero o natural.

El riesgo de no actuar, es caer en la mentira y se note que se fije en escena. Lo que le resta y da el tiro de gracia a cualquier intento actoral.

Como consejo final, también se pueden visitar escuelas de actuación, allí se pueden encontrar grandes talentos, con los cuales se pueden apoyar y conseguir a los actores del cortometraje.

---

<sup>38</sup> El lenguaje teatral implica el conjunto de elementos que se utilizan para hacer comprensible una historia. Mientras que en la literatura (cuento, novela o literatura dramática) utilizamos signos escritos (letras) que representan un sonido, en el teatro no sólo utilizamos sonidos (palabras), sino gestos, movimientos y elementos plásticos (luces, decorados, música, vestuario, etc.) para que el espectador, comprenda mejor lo que le estamos contando.

## 3.2 DÓNDE DEBEMOS GRABAR

La importancia de la pre-producción radica en que ahí se planifica nuestro proyecto, además de mostrar los métodos y formas para apoyar la selección de nuestro talento. Superada esa parte ahora hay que trabajar en la localización de lugares atractivos para grabar.

Es fundamental saber qué tipo de escenario se necesita, ya que a partir de él nuestro cortometraje dirá mucho.

Lo que se pretende conseguir con las locaciones es muy sencillo: desde el punto de vista de la producción, hay que tener en cuenta las exigencias presupuestarias y logísticas, adecuarlas a lo disponible, y desde el punto de vista artístico se busca aquel decorado que sirva para los propósitos planeados por la historia.

También son importantes porque darán presentación a nuestros personajes, los actores deben llevar o aparentar el sentimiento del personaje; es decir, si el protagonista está feliz, el escenario por lógica puede ser un parque con fuente, con personas sonrientes.

Dicho de otra manera, dentro de la historia a desarrollar, todo lugar deberá reflejar parte de la forma de ser de los personajes; otro ejemplo sería si muestras una persona seria, de fina estampa y de buen salario en un lugar que al parecer pague renta, con muebles deplorables y por supuesto sin auto, no será creíble; deberá ser todo lo contrario, a menos que tengas una justificación del por qué está en ese lugar.

Ahora bien, ¿cómo se planea esta parte del cortometraje? Realmente no es muy difícil, conforme se crea el guión y *storyboard* uno se imagina el lugar y se piensa cómo deben ser.

Lo primero es que las locaciones sean cercanas, para evitar el pago del transporte público, para ello nos servirá el *scouting*.<sup>39</sup>

Por ejemplo, si vas grabar a la Diana Cazadora en un amanecer, se debe hacer un *scouting*, saber hasta qué hora está prendido el alumbrado público. Si falla la grabación tendrá que hacerse nuevamente y eso quitará tiempo, generará gasto extra, transporte y por supuesto trabajo, ya que claramente el material filmado no servirá.

De acuerdo con la historia que se quiera contar, las locaciones se podrán encontrar con facilidad y pueden llegar a ser ideales gracias al *scouting*.

Grabar en la calle no es difícil, no siempre es necesario obtener permisos a las autoridades, el único peligro que conlleva es la inseguridad por el equipo utilizado. Un poco de mayor contratiempo acarrea la grabación en un lugar privado, como oficinas, teatros y otros, donde además de pedir un permiso especial que te dejen realizar ciertas tomas necesarias en el cortometraje.

Se debe tener la cortesía de pedir los permisos necesarios, por ejemplo, si es un rancho se puede llegar a un acuerdo con el dueño; también si se necesita grabar en un centro comercial cambiará la situación, porque es necesario solicitar el permiso con anticipación para que determinen el día en que se puede grabar. En una locación como el Centro Histórico, el mismo día que se pide el permiso lo autorizan. Todo esto para planear el momento que sea más apropiado para trabajar.

---

<sup>39</sup> Es el estudio detallado del trabajo de campo ayudando en la exploración de las locaciones, horario y formas en las que vas a trabajar el campo visual.



## 3.3 Vestuario y Maquillaje

En función de la historia, las características del director y los intérpretes de la película, el trabajo de los diseñadores de vestuario puede ser muy variado. Si imaginamos una película que transcurre en el siglo XX, en el espacio exterior, podemos deducir que habrá un buen presupuesto para ese rubro, ya que deberán confeccionarse modelos exclusivos para los personajes.

Una de las principales preocupaciones de la producción radica en el vestuario. La ropa debe ser atractiva y estética, pero no demasiado llamativa.<sup>40</sup>

El tipo de ropa que viste el actor depende del carácter que tenga. No obstante, varía por la situación que se maneja y el escenario.

El vestuario es el conjunto de prendas, trajes, complementos, calzado, accesorios, utilizados en una representación escénica para definir y caracterizar al personaje.

El vestuario es uno de los elementos que usa el ser humano para cubrirse el cuerpo como protección del clima, pero al transcurrir el tiempo ha tenido muchas otras connotaciones, entre ellas la de censurar la vista del cuerpo por razones religiosas, también se le considera un elemento más de *atrezzo*<sup>41</sup> digno de tomar en cuenta para no saltarse la continuidad. Un personaje no puede llevar un sombrero en una escena y en la siguiente ya no, si se considera que la acción es continua. (Por ejemplo, un personaje sale de un bar a la calle. Si en el bar lleva sombrero y en la calle no, se habrá producido un error de continuidad).

---

<sup>40</sup> Zettl, Herbert. (2000). *Manual de Producción de Televisión*. (Séptima Edición). Televisión Production Handbook. Pag. 405.

<sup>41</sup> Son accesorios utilizados por los personajes para interactuar durante una representación artística, o pequeños elementos que complementan la escenografía

También contribuye a definir y caracterizar a los personajes. Denota su *status* social, su contexto socio-histórico y puede realzar la apariencia física del actor.

El vestuario puede caracterizar de tal modo a un actor que se convierta en su *alter ego*. En este caso, el actor vestido de calle, muchas veces, no es reconocido como el personaje. Y en sentido contrario, cualquier persona puede disfrazarse de un personaje y ser reconocido como tal, pues lo que lo define es su atuendo.

Algunos ejemplos clásicos son:

- Charles Chaplin, con su típico bombín y bastón.
- Cantinflas, con sus pantalones caídos y su “gabardina” al hombro.
- Superman, con sus mallas azules, el emblema con la S en el pecho y la capa roja.
- Freddy Krueger, por su suéter rayado y guante con cuchillas.

Al mismo tiempo está íntimamente relacionado con el maquillaje, más aún en el caso de las caracterizaciones. Son dos elementos indisociables.

El maquillaje se emplea básicamente para lograr tres objetivos: mejorar, corregir y cambiar la apariencia.

De igual modo, se define como la práctica de decorar la piel, pelo y otras partes visibles del cuerpo para obtener un aspecto más estético. Por extensión, el término designa también los cosméticos que se emplean para esta práctica, tales como los lápices de labios, la sombra de ojos, etcétera.

En cine, televisión o incluso en teatro, el maquillaje es imprescindible, pues las condiciones de iluminación inciden sobre la percepción del color de la piel de los actores. A la hora de hacer un maquillaje para cine se han de tener en cuenta una serie de características.

El maquillaje es muy perfeccionista, lo más importante es la naturalidad, debido a la gran definición que ofrece la gran pantalla de cine. Se cuida cada detalle y llega a la perfección, muchas veces cuando se maquilla a los actores, hombres o mujeres, debemos crear el efecto de que no van maquillados. Para conseguirlo se usan algunas técnicas específicas, al igual que productos.

Una técnica para dar color a los labios sin que resulten muy maquillados, también usada en niños, es mezclar un labial tono carmín suave con bálsamo de labios hidratante y aplicar ligeramente, para dar buen color.

Las cejas, sobre todo en mujeres, se rellenarán si fuera necesario, perfiladas con un producto preferiblemente en polvo para conseguir un aspecto más natural, en caso de utilizar un producto en crema o lápiz, se difuminará con el espiral de cejas e integrado ellas.

Siempre se peinará a los actores, incluso en el caso de no haberse maquillado, se retiran posibles restos de producto como base de maquillaje o polvos para matizar.

Otra cosa a considerar es que en los rodajes, sobre todo si es un largometraje, se llevan muchos días, incluso meses y hay que reproducir la misma escena para rodar en diferentes días, el maquillaje ha de ser exactamente el mismo, al igual que la escenografía, peluquería y estilismo. Por eso existe una persona llamada "scrip", encargada de que cuadre el "record", el trabajo de anotar cada detalle, como la hora que marcaba el reloj, la cantidad de licor que había en el vaso, estilismo, etcétera. Para que todo sea igual que la última escena rodada para poder enlazarlas sin que haya diferencia alguna, aunque éstas se hayan rodado en diferentes días.<sup>42</sup>

El maquillador tendría que guardar la ficha de cada uno de los personajes, al igual que los productos utilizados.

---

<sup>42</sup> [http://www.tuimagenpersonal.com/contenidos/maquillaje\\_de\\_cine.php](http://www.tuimagenpersonal.com/contenidos/maquillaje_de_cine.php) 15 de Noviembre de 2011

---

El maquillaje de cine es uno de los trabajos con más responsabilidad y perfeccionista del maquillador profesional.

En cuanto al vestuario, cada personaje se viste de manera diferente, según su personalidad; lo mismo debe ocurrir con el maquillaje.

Por ejemplo, si el personaje no ha salido en años de su casa y es un adicto a las drogas, entonces tiene que verse muy delgado con los ojos hundidos, ahí es donde entra en acción el maquillista, ya que es el que le ayuda a dar esa apariencia.

Para el vestuario y con el ejemplo anterior, si tenemos al mismo hombre, que es robusto y debe lucir de lo más deplorable, habrá que vestirlo con ropa grande, para que de ese modo oculte su complexión.

Lo importante en el maquillaje y vestuario es que termina de pulir a nuestro personaje, le da una mayor presencia a cuadro y suela llamar la atención del público.

## 3.4 GRABACIONES O RODAJE

El cineasta francés George Méliès<sup>43</sup> filmaba escenas continuas de entre diez y 15 minutos de duración en plano general. Actualmente y debido a las posibilidades combinatorias de los diferentes planos, de un total de alrededor de 40 mil metros de cinta filmada para una película, se seleccionan aproximadamente 2 mil 500 metros para su proyección.

Con la tecnología actual y la digitalización, muy pocos utilizan la cinta y en vez de manejarla por metros ahora es por tamaño de archivo o minutos que dura la toma.

Como recomendación es importante ensayar antes de comenzar con el proyecto.

Lo más importante serán las grabaciones o rodaje, porque todo lo que se planeó y pensó en la preproducción se vuelve realidad. Debe tenerse todo bien organizado, para que las escenas a realizar se hagan en una sola toma, si es posible, y no desgastarse en una segunda, en primer lugar la luz o iluminación es fundamental.

La luz puede expresar sentimientos y emociones, para crear una atmósfera determinada, así se podrá diferenciar distintos aspectos de la representación y de ese modo resaltará la profundidad del ambiente.

Si tenemos escenas o tomas que necesitan hacerse de noche, se requerirán lámparas; la renta de este equipo es costosa, aproximadamente 3 mil pesos por día. Entonces se tendrá que buscar en varios lugares lámparas de bajo costo, las cuales se pueden encontrar en tiendas a 500 pesos o quizás menos, según la potencia de la luz, pero se recomienda siempre que sea mínimo 100 watts, para poder tener una mejor perspectiva.

---

<sup>43</sup> George Méliès nació el 8 de diciembre de 1861 en el boulevard Saint-Martin de París y fue director de teatro y actor.

Una vez con el equipo de iluminación, el único y mayor problema sería ubicar la dirección específica. Según el tipo de escena dependerá la calidad de la iluminación y el *set*<sup>44</sup>, que puede ser externo o interno. Por ejemplo, si tenemos una escena donde el personaje sonrío mientras camina, no se filmará en un día nublado, deberá ser soleado para que refleje el brillo que se desea en la escena.

Si nuestro personaje se encuentra en casa, con una actitud indiferente, se puede mostrar con una luz tenue, que dará el efecto y la intención deseada. Lo más recomendable es que de acuerdo con la escena o situación se juegue con la iluminación y de ese modo observar cómo puede hacerse una mejor toma.

En segundo lugar tenemos los encuadres o tomas que ya se plasmaron en el *storyboard*. Debe recordarse que tanto éste como el guión sirven de referente, si en el momento de nuestro rodaje surge otra idea para la escena con una toma diferente o mejor, se puede hacer.

A continuación se muestran los movimientos y tomas más comunes:

### **Movimientos de cámara**

Paneo: giro de la cámara sobre su eje.

- Paneo a la derecha
- Paneo a la izquierda

Tilt: movimiento de la cámara de abajo hacia arriba o de arriba hacia abajo sobre su eje.

Tilt up: hacia arriba.

Tilt down: hacia abajo.

---

<sup>44</sup> Se entiende como cualquier lugar donde se filma una escena, ya sea en el estudio o en exteriores.

Travel: desplazar el transporte con la cámara horizontalmente y en línea recta, puede hacerse hacia la derecha o izquierda.

Traveling: desplazamiento del transporte con la cámara sin dirección definida.

Dolly: la cámara y su transporte se desplazan hacia delante o hacia atrás, en línea recta. También se puede realizar en curva.

Dolly in: desplazamiento hacia delante.

Dolly out o dolly back: desplazamiento hacia atrás.

Zoom: no es un verdadero movimiento de cámaras pero se le considera como tal; en realidad es el cambio de distancia que se hace por medio de la lente.

Zoom in: acercamiento óptico del objeto.

Zoom out: alejamiento óptico del objeto.

### **Tomas de cámara**

Podemos dividir la serie de tomas en tres apartados principales:

Close up: toma cerrada

Médium shot: toma media

Long shots: tomas abiertas

### **Tomas de cámara shots**

Extreme close up: toma más cerrada a un área de la cara; como podría ser los ojos, la nariz, la boca u oreja.

Big close up: abarca lo que es la cara, desde la barba hasta la parte superior de la frente

Close up: va desde los hombros hasta la parte superior de la cabeza. Con criterio al aire o espacio superior

Medium close up: resalta detalles. La toma se extiende desde el tórax hasta la parte superior de la cabeza.

### **Tomas medias o medium shot**

Medium shot: abarca desde la cintura hasta la parte superior de la cabeza.

Medium full shot: desde la rodilla hasta la parte superior de la cabeza.

Full shot: cubre el cuerpo completo, de los pies a la parte superior de la cabeza.

### **Tomas abiertas o long shots**

Long shot: abarca todo el set y varias personas en escena

Extreme long shot: muestra grandes panoramas.

### **Otras tomas**

Two shot: toma de dos personas y puede ser cerrada o abierta, puede ser *two shot* en *close up*, en *medium shot* o *two shot* en *full*.

Two shot over the shoulder: toma de dos personas sobre los hombros.

Three shot: toma de tres personas.<sup>45</sup>

Toda toma o encuadre tienen un significado, se recomienda lo mismo que con la iluminación, jugar con ellos, porque de ese modo se podrá obtener mejores tiros de cámara y un mejor resultado en el rodaje.

Ahora bien, los actores o personajes que participen en el encuadre ya habrán ensayado y de ese modo se podrá memorizar la escena, incluso los diálogos.

Los errores más comunes en las primeras grabaciones y que podemos evitar con práctica se dan cuando se desea que todo salga exactamente como se

---

<sup>45</sup> González Jorge. (1994) *Televisión y Comunicación. Un enfoque Teórico Práctico*. (Primera Edición) Ed. Pearson. México. pp. 119- 146



imaginó, entonces no se deja fluir la imaginación y uno se vuelve cuadrado, pues se queda apegado a la idea original, sin saber que la escena puede salir mejor con otra toma, encuadre o movimiento. Otro error común es cuando siempre se quiere hacer el mismo encuadre por miedo de mover la cámara por primera vez.

Este último error también es generado porque se piensa que no hay el dinero para realizar una toma diferente, ahí es donde entra el ingenio; por ejemplo, un *dolly* se puede hacer con una bicicleta, el camarógrafo sentado en ella y alguien más como conductor. También con una patineta, en la que se coloca el trípode con la cámara y listo, con ello se pueden hacer tomas cerradas, donde hay dos personajes hablando, comienza el *dolly* con uno de ellos hasta que sale de encuadre y llega al otro que escucha y se observa su reacción en la plática. Eso luce bastante y es algo que se inventa en el momento porque no se cuenta con recursos económicos, todo depende del ingenio.

Se reitera que estos errores pueden evitarse con la práctica antes del rodaje o en el mismo.

Lo último pero no menos importante son los camarógrafos. Ellos deberán tener un excelente ojo, que puedan ver más allá del guión y el *storyboard*, cuando haya visto las locaciones el camarógrafo debió imaginar cómo será la escena en su mente y cómo pueden lucir mejor el actor y el encuadre.

Es necesario que el camarógrafo conozca de tomas, encuadres y movimientos o mínimo haberlos estudiado en el momento de leer el guión y el *storyboard*.

Finalmente, lo que se recomienda en esta parte de la producción es trabajar en equipo, porque suele haber lucha de egos. Ser el director no significa que no escuchemos las propuestas de nuestro equipo y que nadie está por encima de alguien; a pesar de que el director toma la última decisión, el punto de vista de los demás es fundamental. De este modo se puede involucrar a todos, ya que el equipo trata de contar y plasmar una historia.

---

# CAPÍTULO 4

# POST-PRODUCCIÓN

*Empieza como quieres terminar.*

Anónimo.

*El éxito no se da por sí solo o simple casualidad,*

*más bien es el resultado de nuestro trabajo*

Andrés Valencia Rentería.

Más allá de la utilidad que pueda tener una posición teórica, el desafío práctico del director y editor es trabajar con cierto número de tomas para así crear una buena continuidad; si esto no ocurre, se fracasará al intentar presentar la narración de la manera más efectiva posible.<sup>46</sup>

La post-producción es la última parte de todo el proyecto. En esta etapa se dota de unidad al programa y se añaden los últimos flecos antes de la exhibición. Las tres áreas más importantes para la finalización de un producto audiovisual son: edición, musicalización y los efectos especiales sonoros.

La adopción de equipo digital en el campo de la producción cinematográfica ha traído a este sector una profunda reconversión. Esta migración incluye modificaciones y plantea dilemas estéticos.

La postproducción es uno de los procesos más importantes de la cadena para la elaboración de videos profesionales. Es aquí donde se verifica, corrige y arma el trabajo final que ha llevado muchas horas y que en la mayoría de los casos su filmación es irrepetible; en esta parte los editores deben contar con las herramientas necesarias para desarrollar su trabajo y creatividad para reflejar la esencia de sus objetivos.

Postproducción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, cine y video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en *off*, los efectos especiales. Se le conoce como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje; la postproducción pertenece al sector terciario, opuesto al industrial o agrícola de producción de materias primas.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Dancynger, Ken. (1999). La edición de la imagen y la continuidad. *Técnicas de edición en cine y video*. (pp. 297). Liberduplex.

<sup>47</sup> Bourriaud, Nicolas. *Post producción La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, p.128.

La edición es una de las partes más difíciles en una producción cinematográfica, para muchos es tediosa y hasta desesperante, pero a otros les apasiona editar un video y así poder hacer magia, al convertir la materia bruta en hermosos diamantes.

La clave de la edición será nuestro guión, ya que con él se creará el producto final con mayor rapidez y sencillez, sólo quedará en la creatividad e imaginación de quien lo haga.

No está de más que el editor de video acuda a las grabaciones y tenga la misma perspectiva que el director y el productor, pero también ellos deberán estar presentes en la unión de la materia prima y así poderla convertir en el producto final deseado.

El proceso de montaje se divide en dos etapas:

1. Se juntan todas las tomas en un corte grueso o primer corte.
2. Cuando el editor y director ajustan o dan ritmo a un corte grueso lo transforman en un corte fino.

El objetivo de cualquier filme editado no sólo es la continuidad, sino también que sea dramáticamente efectivo, que sea atractivo para el espectador.

---

## 4.1 EDICIÓN DE VIDEO

El montaje audiovisual o edición de video puede ser definido como ordenar las imágenes del relato. Consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

De cada escena se hacen varias tomas y existen algunas diferentes para una película, por lo que el montaje constituye una ardua labor. Al seguir la trama del guión el montador tiene libertad para montar las diversas tomas realizadas de una escena de la manera que estime más apropiada. Asimismo, puede utilizar más o menos metraje de película de cada toma y decidir cómo enlazar una escena o secuencia con la siguiente. Por todo eso se considera que el montaje es una de las disciplinas fundamentales en la realización de cualquier película.

La edición de vídeo es un proceso en el cual un editor elabora un trabajo audiovisual o visual a partir de medios que pueden ser archivos de video, fotografías, gráficos, o animaciones. En la mayoría de los casos se incluye audio, puede ser música o diálogo de personajes, pero también existen ediciones donde no se usa audio y únicamente se utilizan medios visuales. Usualmente la edición de video se realiza por computadora, con un programa especializado, en el que el editor manipula los medios con ayuda de diferentes herramientas para lograr la composición deseada y obtener la versión final del video o de la película. La edición básica consiste en reproducir los medios, recortarlos y ordenarlos en tiempo real. Aunque sucede, como en cualquier otro estilo de edición, pueden agregarse efectos, transiciones, filtros o textos para mejorar o enfatizar el video que va a crearse, todo depende de lo que se quiera realizar.

Como se mencionó, existen dos etapas para la edición de video, el corte grueso y su transformación.

Hay dos tipos de edición de video:

1. La analógica (lineal).
2. La digital o por computadora (no lineal)

### **Edición analógica**

Este tipo de edición nada tiene que ver en que la señal registrada sea digital. Para realizarla se necesitan dos magnetoscopios<sup>48</sup>, uno que sea el lector o reproductor (*player*) y otro el grabador (*recorder*). El proceso de edición consiste en grabar en el *recorder* la señal reproducida por el *player*. Lo que diferencia a los dos magnetoscopios es el botón rojo *REC*, pues éste sólo está en el *recorder*. En el reproductor se inserta la cinta en bruto (las imágenes grabadas desde la cámara) y en el grabador inserta la cinta *master* (primera cinta de montaje). De este modo se pueden hacer sucesivas copias que recibirán el nombre de segunda, tercera generación; cada nueva copia pierde fidelidad en imagen y sonido. Este tipo de edición de video ha perdido preponderancia en la industria y ha sido desplazado por la edición no lineal con sus ventajas en la comodidad y manipulación de las imágenes, además de disminuir el costo; sin embargo, este método fue el más usado en su tiempo. Pero en este si hay algún cambio hay que repetir todo.

### **Edición digital**

Consiste en manipular a través de un programa de edición de video (Pinnacle Studio, Nero Vision, Windows Movie Maker y los semiprofesionales y profesionales como Final Cut Studio, Adobe Premiere Pro, Sony Vegas Pro, Avid), los diferentes medios como archivos de video, fotos, gráficos o animaciones, y donde también es posible manipular audio, aunque generalmente de forma muy simple. Una vez creado nuestro montaje, (también llamado "proyecto" o

---

<sup>48</sup> El magnetoscopio es un aparato utilizado para grabar imágenes en movimiento en cinta magnética. También se le conoce como VTR (acrónimo del inglés video tape recorder) cinta abierta y VCR (video casete recorder), cuando la cinta viene en un casete, como las cintas de uso doméstico.

"composición") se efectúa la *renderización* con la cual se obtiene el video final (esta acción también se le llama grabar, exportar, guardar o crear video, pero es exactamente lo mismo). Generalmente se *renderiza* como un archivo con un formato de video que puede ser MP4, AVI, MPEG2 o WMV por mencionar algunos de los formatos más populares y que se han estandarizado últimamente; por ejemplo, en diferentes dispositivos como teléfonos móviles o reproductores de música son compatibles con estos formatos.

Ya con la versión final del video, se le da el uso deseado para el que fue creado, como producir una película, mostrarlo a una audiencia, etcétera.

Como se sabe, la tecnología ha avanzado de una manera que facilita mucho la edición de video, sin mencionar que está al alcance de muchos y a bajo precio.

Es recomendable tener una computadora que soporte dichos programas semiprofesionales y profesionales, según las condiciones del equipo se sugerirán los programas más adecuados.

Todos los programas mencionados tienen la misma plataforma para editar un video, sólo hay que saberlos manejar o pedir ayuda a una persona capacitada.

En caso de no tener ayuda, será necesario recurrir a un manual o mejor conocidos en la red como *tutoriales*. Son fáciles de encontrar escritos o como videos de los conceptos básicos para manejar cualquier programa de edición; dependerá de la persona que edite el ingenio o imaginación que empleará para pulir el filme.

¿Son necesarios los editores dentro del proyecto? Claro, es bueno tenerlos, ya que el trabajo de postproducción es bastante pesado. Hay que ser conscientes de ciertas cosas, una es el cansancio del director por terminar el rodaje, entonces si éste edita solo podría generar problemas.

Recuerden que el ojo del editor no es el mismo que del director, algunos editores abordan la tarea como reparadores de los problemas o errores que hubo en el rodaje, entonces éste tendrá que tomar decisiones.

Por lo mismo, es obligatorio que ambos estén dentro de la postproducción, no sólo para el apoyo mutuo, también para contar con mayor perspectiva ante el proyecto, tomar decisiones sobre el mejor camino para el filme y de ese modo afinar los detalles y obtener el producto deseado.

Con esto en claro, ¿Qué es lo más importante en la edición de video? Sencillamente la continuidad. La palabra *raccord*<sup>49</sup> se ha convertido en un término muy difundido para describir una compaginación efectiva, un corte en continuidad o en *raccord*, es el primer objetivo del editor. Un corte de continuidad no llama la atención sobre sí mismo y ocurre en un momento lógico dentro de la toma.

El momento lógico no siempre es evidente, pero los espectadores siempre notan cuándo se seleccionó un punto inapropiado del corte. Por ejemplo, supongamos que un personaje cruza la habitación en una toma y está sentado en la siguiente. Estas dos tomas no tienen continuidad, ya que no hemos visto sentarse al personaje. Si viéramos hacerlo en la primera toma y en la segunda lo vemos sentado, entonces ambas tendrán la continuidad esperada. El factor clave en este caso es utilizar tomas que permitan combinar la acción de una toma a la siguiente.

Finalmente, para este tema se recuerda y exige que siempre se deba tener el guión y el *story board* a la mano, ya que nos llevarán en una buena dirección, no será necesario crear otro para la edición de video, sólo bastará con ellos.

---

<sup>49</sup> Continuidad cinematográfica o *raccord* hace referencia a la relación que existe entre los diferentes planos de una filmación, a fin de que no rompan en el receptor, o espectador, la ilusión de secuencia. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente.



## 4.2 DISEÑO SONORO

El diseño sonoro es una terminología empleada para denominar principalmente la elaboración de *soundtracks* o pistas de sonido audiovisual: cine, televisión, *web-streaming* y también la ilustración sonora para radio. Los efectos son potentes en la introducción de una idea, de ese modo llamará la atención de nuestro publico.

También se usa algunas veces como sinónimo de síntesis sonora o de proceso de tratamiento de señal de audio, pero el uso más generalizado de esta frase es el ámbito audiovisual.

Algunas veces se tiende a confundir *soundtrack* con música incidental o *score*. Un *soundtrack* es todo lo que suena en una película, lo que percibimos con nuestros oídos.

Una banda sonora está conformada por tres planos:

1. Narrativo: Integrado por diálogos (grabados en el rodaje o doblados) y las voces en *off*. Este plano es el principal.
2. Efectos: De ambiente, como el *tone-room*<sup>50</sup> (sonido de ambiente de interiores), paisaje sonoro (ambiente de exteriores).

Cada lugar tiene presencia distinta creada por la posición del micrófono con relación a los límites del espacio. Un micrófono colocado en dos lugares diferentes de la misma sala produce dos secuencias diferentes, esto se debe a la relación espacial entre el micrófono y los límites, tales como paredes, techo, suelo y otros objetos en la sala.

Para ayudar a la banda sonora la presencia se intercala con el diálogo, el cual suaviza cualquier sonido en los puntos de edición. La banda sonora de agote

---

<sup>50</sup> En el cine y la producción de televisión la presencia (o tono de habitación) es el silencio, grabado en un lugar o espacio cuando no se hay diálogos. Este término se confunde a menudo con el ambiente.

sería percibida por el público, no como el silencio, sino como un fracaso del sistema de sonido.

Foley: En honor a Jack Foley<sup>51</sup>, su creador, es la reconstrucción en estudio de los detalles sonoros sincrónicos a la imagen grabada, ya que no pueden ser recibidos bien por el micrófono usado en el rodaje debido a que se enfoca principalmente al plano narrativo.

Efectos especiales: Son los sonidos que ilustran situaciones precisas naturales o artificiales (despegue de un avión, explosión de una granada, colisión de un asteroide) pueden ser grabados o de creación sintética.

3. Plano musical: La música diegética, en la que se ve su emisor en pantalla, por ejemplo: un cantante en un bar, no diegética, que no se ve al emisor en pantalla, por ejemplo: una orquesta toca mientras hay un combate.

Estos tres planos se manejan independientemente en el rodaje, sólo se concentra la atención en grabar el plano narrativo (diálogos) y algún otro detalle que se cuele, todo lo demás es postproducción.

Hay otros términos que es bueno aclarar:

Música incidental: Es la música que acompaña y apoya la imagen, tiene un efecto meramente psicológico sobre ella. También es llamada *score*.

Tema de la película: En la mayoría de los casos es una canción que no tiene nada que ver con la película, es un elemento comercial para dar publicidad al filme o ha determinado cantante.

El diseñador sonoro se encarga de la mezcla armoniosa de todos estos planos y da preferencia al de tipo narrativo, ya que éste representa el hilo conductor del filme.

---

<sup>51</sup> Jack Foley Donovan (12 de abril de 1891; Yorkville, Nueva York - 9 de noviembre de 1967, Los Angeles, California) fue el creador de muchos efectos de sonido y técnicas utilizados en cine.

Como el sonido es procesado por el espectador más rápido que las imágenes, el problema de proporcionar credibilidad aumenta. Si el sonido no resulta creíble, las imágenes se verán perjudicadas y se perderá el compromiso emocional de la audiencia.

El desafío al que se enfrenta el editor es determinar el nudo narrativo de la escena, éste debe ser sostenido o rodeado por el sonido.

Toda escena tiene un objetivo narrativo general, tanto como una intención emocional; también puede ser resaltada y apoyada por la banda sonora.

Los efectos de sonido se presentan en un volumen alto, que es mucho más fuerte que el de los sonidos naturales, por ejemplo el tic tac del reloj, los pasos en la calle, disparos, etcétera.

Finalmente una alternativa a la música pregrabada es trabajar con un músico talentoso que cree una banda original para la película, eso significa que tendrá una voz original.

Se recuerda que la música establece la idea psicológica de la película. En la mayoría de los largometrajes la música entra en la fase final, ya está montada, se decidirá en qué momento entra y comienza a establecer una relación poderosa con el espectador.

En el caso de no contar con el músico talentoso, se podrá utilizar programas para la creación de la música digital, como Garageband y Soundtrack Pro. El primero lo trae de cajón cualquier computadora Apple, y el segundo viene incluido en el programa Final Cut versión completa. Con ellos no se complicará el diseño sonoro que se desee para el filme.

---

## 4.3 DISEÑO GRÁFICO

La idea central en el diseño gráfico es la comunicación de ideas organizadas a través de imágenes, en las que se busca combinar el arte con aspectos tipográficos: palabras o texto escrito, que en conjunción con lo visual, buscan emitir un mensaje claro y directo. Por medio de estos mensajes y mediante el diseño gráfico se crean campañas publicitarias.

El diseño gráfico debe ser desarrollado por personas que manejen conceptos claros, trabajar con la presentación visual y el ordenamiento de este punto, con lo tipográfico, para entregar al final de su trabajo un mensaje claro y entendible. Por ende, con el diseño gráfico no se trabaja solamente con palabras y efectos visuales por separado, se debe hacer de manera conjunta y paralela para crear un mensaje efectivo, pero que debido a su belleza o concepto que representa, llama la atención del público. De no ser así, las personas no se detendrán —por más penetrador que sea el mensaje— a mirar lo que se quiere comunicar. Para el ser humano el gusto entra por la vista, concepto que manejan a la perfección los diseñadores gráficos.

Actualmente el trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales. El diseño gráfico se ha transformado enormemente por las computadoras. Desde 1984, con los primeros sistemas de autoedición, se sustituyeron de forma paulatina todos los procedimientos técnicos de naturaleza analógica por digitales. Las computadoras son herramientas imprescindibles y con la aparición del hipertexto y la explosión de la Internet, sus funciones se han extendido como medio de comunicación.

Un aspecto que se cuida cada vez más en el mundo del cine es el del diseño gráfico. Para el corto como largometraje, pensamos muchas veces que los créditos o el cartel son una especie de impreso rutinario que hay que realizar para ser profesional, pero que se descuida completamente, o al menos no se le da la debida importancia.

Un cartel es lo primero que ve un espectador al llegar al cine. Casi todas las películas se anuncian mediante ellos.

Cristóbal Garrido<sup>52</sup> dice que “el principal error es creer que una cara por sí misma es suficiente reclamo. Pero a las productoras y distribuidoras se les olvida que la mayoría de los espectadores que van cada fin de semana a los multicines de toda España van sin saber qué van a ver y lo deciden casi en la misma cola y ante la cartelera. Es en ese momento cuando tu cartel debe de destacar por encima de todos los demás. Tiene que ser un pelotazo que llame la atención. Si te la juegas a la cara de Óscar Jaenada o Kira Miró estás muerto, porque al lado siempre tendrás la de Johnny Depp o Angelina Jolie. Que está más bueno, son más conocidos y encima son mejores actores”.<sup>53</sup>

Como en el tema anterior de la edición de video, aquí se encuentran diversos programas para el diseño gráfico, pero el más recomendado y usado es Photoshop, en cualquiera de sus versiones podemos hacer foto montajes y excelentes carteles que llamen la atención de nuestro público.

Para eso deben conocerse cuatro principios básicos del diseño gráfico:

**Proximidad:** Dicta que los elementos se deben agrupar para que formen una unidad coherente. Con esto se puede reducir el desorden y aumentar la claridad. Su contenido y mensaje se simplifica, con lo cual aumentan las posibilidades de que otros lo lean o lo recuerden. Observemos cómo cada grupo de texto y foto está organizado en la página. La proximidad de los elementos relacionados ayuda al lector a examinar el contenido de la página.



<sup>52</sup> Cristóbal Garrido (1978) es guionista de cine y televisión, y diseñador gráfico finalista en el concurso de carteles de Cinemad y Fotogramas

<sup>53</sup> Ruiz de Arcaute, Javier. (2010). *El diseño gráfico en el cine: Carteles, créditos, talento y elecciones conservadoras*. <http://www.lashorasperdidas.com>. Consultado en 13-Diciembre-2011



**Alineación:** Cada elemento de una página debe tener relación con otro para asegurar que la lectura sea fácil y fluida. Los elementos arbitrarios e ilógicos no tienen lugar en un buen diseño. La alineación crea una imagen limpia y sofisticada que ayuda a atraer la atención hacia el mensaje y conectarlos visualmente. Por lo general, un elemento clave sirve de punto de enfoque con el cual están alineados los demás. Al alinear los elementos de una página el contenido tiene más sentido y está mejor organizado, lo cual lo hace más atractiva su lectura.

**Repetición:** Por alguna razón necesitamos ver, oír y hacer las cosas varias veces para que causen una impresión. El diseño no es una excepción. La repetición de elementos visuales, tales como colores, formas, texturas, líneas y listas de marcas, ayudarán a hacer hincapié en importantes mensajes. La repetición crea uniformidad, organización e interés visual, para que la lectura sea más atractiva. Se debe tener cuidado de no pasarse. Demasiada repetición puede crear desorden en la página y crear dificultad en comprender el mensaje. Pero cuando se tienen dudas, se debe mantener el diseño simple. La repetición de temas visuales, tales como círculos, colores y fuentes, ayuda a dar uniformidad al diseño y al mismo tiempo deja libertad de creación.





**Contraste:** Es esencial para diferenciar elementos y organizarlos en un orden jerárquico en el diseño. Al contrastar los colores, tamaños, texturas o fuentes, puede crear un efecto intenso y dirigir su atención hacia su mensaje clave. La diferencia entre los elementos debe apreciarse, para que su diseño sea efectivo, haga que los elementos se diferencien en 180 grados. En la imagen podemos apreciar cómo el texto grande contrasta con el texto del cuerpo y la foto más grande con la pequeña. Los elementos están relacionados pero son diferentes y crean interés visual.

Finalmente tenemos la fuente o tipo de letra. Es esencial elegir la correcta tanto en el tipo y tamaño para comunicar el mensaje con éxito. Las fuentes tienen diferentes personalidades y el tipo que se elija deberán reflejar el mensaje y tono deseado.

Si la fuente es demasiado pequeña o complicada, el lector puede decidir que no vale la pena el esfuerzo. Si se utilizan demasiados atributos de negrita, subrayado o mayúsculas creará muchos elementos compitiendo entre sí y puede que el mensaje no se comunique como es debido. El uso de más de tres tipos diferentes puede estropear un buen diseño.

Independientemente de la fuente que se escoja, se debe asegurar que sea legible y apropiada para el público. No es recomendable usar un tipo demasiado sofisticado. Se debe pensar en la fuente como una manera de mejorar la legibilidad del mensaje y reforzarlo.

Con estos elementos básicos del diseño gráfico, la manera en la cual organiza el contenido es un componente esencial del proceso. Mediante el uso del

---

tamaño, resalte, posición y espacio puede hacer que la atención del lector se dirija al contenido más importante y a este aspecto de diseño lo podremos llamar jerarquía de diseños.

Como ya se ha mencionado, todo dependerá de la imaginación o ingenio que se emplee en la creación del cartel, impresión del disco, portada y contraportada de la misma. Además, si se combina con las bases del diseño gráfico tendremos un resultado satisfactorio.



## 4.4. LA DIFUSIÓN: CÓMO DARLO A CONOCER

Años atrás los únicos medios donde se veía publicidad o difusión de un producto —en este caso el cine— eran periódicos, televisión, radio y revistas, pese al poco alcance que se tenía se lograba el objetivo deseado.

Con el paso de los años la tecnología ha cambiado el hábito de comunicación y la forma de dar a conocer diversos productos.

Para nadie es un secreto que la Internet ha revolucionado el mundo, al punto que hoy en día es difícil concebirlo sin esta fundamental herramienta. Gracias a la Web 2.0<sup>54</sup> la forma de difusión se ha facilitado, ya que en ella se interactúa con el cliente y se puede saber el gusto de las personas, se satisfacen y se ve su reacción.

Aquí es donde entra la *social media*, definida como compartir actividades en forma de contenido, texto, audio, video y/o imágenes con otros a través de Internet.

Este fenómeno va más allá, lo que se puede ver en México con esta tecnología o medio de comunicación se puede ver en cualquier parte del mundo. Además, la inversión en *social media* es mínima, sólo se requiere computadora, acceso a Internet, un poco de conocimiento y tiempo; con eso es suficiente para contar con un medio eficaz, rápido y sencillo de manejar.

---

<sup>54</sup> Web 2.0 está asociado a aplicaciones de Internet que facilitan compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la red en la que se puede interactuar con más personas.

La utilidad de la *social media* la define Joel Comm, autor del libro *Twitter Power*, de una forma muy clara:

“Sea cual sea el objetivo, el resultado de *social media* siempre serán unas conexiones firmes entre la gente que participa. Y cuando esas conexiones se forman alrededor de negocios, el resultado es excelente”.<sup>55</sup>

Algunas de las formas para crear y compartir contenido son:

- **Blogs:** Parecido a una bitácora, es un sitio periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, comienza con el más reciente y el autor conserva la libertad de dejar publicado lo que sea pertinente.
- **Redes sociales:** Son estructuras sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos.
- **Microblogging:** También conocido como nanoblogging, es un servicio que permite a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves (alrededor de 140 caracteres) generalmente sólo de texto. Las opciones para el envío de los mensajes varían desde sitios de la red, a través de telefonía móvil, mensajería instantánea o aplicaciones.

Estas tres serán fundamentales para la difusión del cortometraje, aunque sólo se tomarán ciertos aspectos, la *social media* reúne herramientas muy fuertes para difundir el filme, lo da a conocer y permite la retroalimentación o *feedback* de aquellos quienes lo observen.

Lo primero y más importante para subir el cortometraje a la red sería crear un blog en el que se puedan agregar videos; la segunda, por medio del sitio

---

<sup>55</sup> Jaramillo, Ana Maria (2010). Un Fenómeno llamado Social Media. Alfonso Carvajal Rueda. *Twitter para todos*. (pp.21) Bogota D. C. Colombia: Ediciones B Colombia S. A.

Youtube, el cual tiene más alcance. Lo idóneo sería tener ambas, pues Youtube tiene un alcance mayor, sin mencionar que será más rápida su carga. De ahí se podría publicar en el blog u otros lugares. Para eso es obligatorio tener una cuenta de correo, servirá para crear el blog y la cuenta de Youtube, al finalizar esta parte se deberá jugar con las herramientas que nos ofrecen estos sitios, para darle una buena presentación; aquí de nuevo entra el ingenio e imaginación del usuario.

Creada la cuenta se cargará el cortometraje, junto con ella una sinopsis del mismo, se dará crédito a las personas que participaron, como mínimo actores principales, productor y director; es importante un resumen concreto, hay que recordar que somos una comunidad más audiovisual que lectora.

En la actualidad la mayor parte de la gente con acceso a Internet es usuaria de al menos una red social; entre las más populares están:

- Facebook                  Youtube                  Hi5

O bien tienen un microblogging:

- Twitter

Con Twitter ocurre un fenómeno interesante, pues a pesar de que no es muy tomado en cuenta por muchos por sus limitantes en imágenes, videos y audio con una liga externa, cada vez más tiene más popularidad. Además esta herramienta será la más fuerte que se pueda tener, si se sabe manejar adecuadamente.

En cambio, Facebook es la red social más importante, la que más usuarios tiene y la más universal, pues está disponible en 70 idiomas; sólo 24.5 por ciento de sus usuarios son de Estados Unidos, a pesar de haberse creado en este país. Se tiene la percepción que sólo es la plataforma en la que reencontramos a

excompañeros y viejos amigos y que sólo es para jóvenes, la realidad es que más empresas la aprovechan como una eficaz herramienta de mercado.<sup>56</sup>

Aproximadamente una de cada tres personas en el mundo tiene Facebook, esto ayudará a dar más difusión al corto y se publicará con la liga de Youtube y del blog en nuestra cuenta, con la posibilidad de etiquetar a 50 personas a quienes se puede pedir que lo comenten y compartan con sus amigos.

También se puede publicar en grupos especializados, de preferencia personas interesadas en cine; estos grupos no son difíciles de encontrar, ya que Facebook tiene un buscador muy útil y con él se facilitará la difusión.

Para Twitter cada uno tiene su propia definición de acuerdo con el uso que hace. La más común indica que es un híbrido entre red social, correo electrónico y mensaje de texto. El concepto funciona muy bien para quienes lo usan y expresan su estado de ánimo, comparten su opinión sobre un tema específico o simplemente para socializar con sus amigos en red. Personalmente y como periodista, Twitter tiene mucho más que ofrecer en el aspecto comunicativo.<sup>57</sup>

Este híbrido se ha convertido en un poderoso medio de comunicación, permite a ciudadanos y empresas publicar en tiempo real. Twitter es sinónimo de instantaneidad y capacidad de replicar rápidamente la información.

También es una excelente herramienta de mercadeo de doble vía para las empresas. Por un lado, da la posibilidad de ofrecer productos, promociones y por otro la retroalimentación que se menciona al principio de este tema. Para consultores y profesionistas independientes este instrumento es indispensable para conocer a la competencia, tener visibilidad y, especialmente, vender servicios de la mejor manera, en el caso de nuestro trabajo, dar a conocer el cortometraje.

---

<sup>56</sup> Jaramillo, Ana María (2011). ¿Qué es Facebook? Alfonso Carvajal Rueda. *Redes Sociales para todos: su negocio en la Web 2.0.* (pp.82) Bogotá, DC. Colombia. Ediciones B Colombia, 2011.

<sup>57</sup> Jaramillo, Ana María (2011). ¿Qué es Twitter? Alfonso Carvajal Rueda. *Redes Sociales para todos: su negocio en la Web 2.0.* (pp.55-56) Bogotá, Colombia. Ediciones B, Colombia, SA, 2011.

Aquí sólo habrá seguidores —que potencialmente leerán los comentarios que uno escriba— y a quien siga uno en sus publicaciones; es fundamental tener muchos decenas de contactos para asegurarse que lo *tweets* serán leídos.

Alrededor del uso de Twitter hay todo un lenguaje. Conocerlo y manejarlo adecuadamente pueda hacer la diferencia entre tener éxito o no. Aunque la página esté en español, hay terminología mejor conocida en inglés, por lo que es necesario familiarizarse con conceptos más usados en ambos idiomas.

Algunas palabras y expresiones más usadas en Twitter son creación de los propios usuarios, que después fueron incorporadas por la comunidad en este medio:

- **Cronología (*Timeline*):** Para muchos no es más que su página principal, pero es la lista de *tweets* publicados por las personas que seguimos, en orden cronológico.
- ***Tweet*:** Es el mensaje escrito en Twitter de hasta 140 caracteres, con espacios.
- ***Retweets*:** Son los mensajes reenviados a otros usuarios y por otros, la mayoría de las veces por poseer contenido interesante.
- **Menciones:** Le enseña los *tweets* que han mencionado su nombre o usuario; se recomienda que se revise periódicamente para saber qué se dice de uno.
- **Etiquetas, palabras clave (*Hashtags*):** Se usan dentro del mensaje cuando se quiere referir a un tópico específico. El fin de éste es para que otros usuarios, cuando hagan una simple búsqueda de esta etiqueta, vean los mensajes publicados. Para ello se utilizará el signo # al principio de la frase o palabra, éste es un buen método para conseguir más seguidores.

- *Follow Friday*: Todos los viernes se acostumbra a recomendar una serie de usuarios que se consideran interesantes. Siendo identificada con la etiqueta de #FF o #FollowFriday, esto sirve para conseguir más seguidores, siempre y cuando tus *tweets* sean interesantes.
- Temas del momento (*Trending Topics*): Hace una referencia a los tópicos más comunes coyunturales del momento, según Twitter. Tiene la opción de cambiar de país o de ciudad, para que se lean los temas más populares de ese lugar o dejarlo con opción global.

Con este vocabulario básico, la primera acción es conseguir seguidores que tengan fuerza y puedan hacer *retweets* a nuestros *tweets*. Para ganarlos se debe ser activo en la plataforma; muchos dejan de seguir a personas que no son constantes, por lo que se recomienda revisarla una vez al día.

Otra manera es seguir a personas importantes como periodistas, escritores y personajes públicos. Así muchas personas verán los *tweets* y si son interesantes nos seguirán.

El último consejo para obtener más seguidores, junto con la proactividad, es utilizar los *Hashtags* de los *Trending Topics* más populares del día; ya que muchas personas los revisan para ver a quién seguirán ese día.

Una cantidad razonable de seguidores establece como mínimo 150, entonces se podrá difundir el cortometraje, de aquí en adelante viene lo más sencillo, por que todas se combinan en un solo trabajo; no saturemos con la misma información los *tweets*, no sólo debemos poner la liga del blog o Youtube donde se encuentra el cortometraje. Se pueden subir imágenes de la portada del filme o fotografías de las grabaciones.

Pero ¿Cómo hacerlo?, se combinan los consejos para tener seguidores, en otras palabras podemos iniciar un *tweet* diciendo que pronto se lanzará un cortometraje, usando los *Hashtags* del tema, podrían ser como #cine, #estreno,

---

#cortometraje, etcétera. Se recomienda que se combinen con los *Trending Topics* del día. Dependerá mucho la imaginación que se tenga para crear esos mensajes.

Es fundamental recordar, que no todos los *tweets* deben ser iguales, pueden repetirse cinco veces por persona que no lo haya visto, pero no debe ser cada minuto, se tienen que intercalar en todo el día.

Después de crear un mensaje para poner en suspenso al público, se puede mandar la portada del cortometraje. Twitter tienen la función de subir una imagen, esto ayudará a que las personas estén más interesadas en el *tweet* final que tendrá la liga del cortometraje. Es claro que también tendrá obligadamente *Hashtags* con respecto a la imagen, sin mencionar los *Trending Topics*, estas dos herramientas serán la clave para que tener éxito en la difusión.

Aquí comienza una pequeña repetición de la futura publicación del cortometraje y la imagen de la portada, pero con la diferencia que podemos subir otros temas, como fotografías. Esto atraerá a muchas personas, la curiosidad crecerá y estarán en espera del *tweet* final.

La constancia para difundir la liga del cortometraje es indispensable, se combinará con los *Hashtags* y *Trending Topics* del día, se intercala con la portada, fotografías y demás aspectos que se le quieran añadir.

Finalmente no estaría de más incluirlo en algún concurso de cortometrajes, eso dará más formalidad al filme.

Con estos consejos se podrá dar a conocer el trabajo realizado, sin mencionar que se recibe una retroalimentación de dicho proyecto, también se puede ahorrar dinero, ya que este medio es gratuito.

Usarlo de manera correcta se puede difundir con facilidad, así como llegar otras partes del mundo. Hay que ser constantes y perseverantes en la difusión.

## 4.5 PRESUPUESTO FINAL

Durante todo el trabajo se mencionaron diferentes técnicas y formas, para reducir los gastos dentro de todo el proyecto, ahora llego el momento de hacer comparaciones y aquí se muestran dos tabla con los precios regulares y los gastos que se realizaron en el cortometraje:

<b>Objeto/Gasto</b>	<b>Precio regular</b>
Cámara	Renta: \$2,000 pesos al día
Trípode	Renta: \$800 pesos al día
Set de Edición	Renta: \$1,800 pesos al día
Cámara fotográfica	Renta: \$900 pesos al día
Talento (3 actores)	\$1000 pesos al día
Total por dos días	\$17,000

<b>Objeto/Gasto</b>	<b>Precio en el cortometraje</b>
Cámara	\$0 pesos
Trípode	\$0 pesos
Set de Edición	\$0 pesos
Programas de edición	\$800 pesos
Cámara fotográfica	\$0 pesos
Talento (3 actores)	\$0 pesos
Utilería	\$250 pesos
Transporte	\$525 pesos
Total	\$1,575 pesos



---

La cantidad que se hubiera gastado con la renta de equipo y no apoyándonos con otras personas, sería de \$17,000 pesos por todas las grabaciones, esto no cuenta comida, transporte, utilería e imprevistos que lleguen a suceder en las grabaciones.

Ahora la segunda tabla, donde se muestra lo que se gastó en las grabaciones del cortometraje, siguiendo los pasos y consejos que se dan dentro de esta guía.

Recordemos que este trabajo se titula *Guía básica para la producción de cortometrajes con bajo presupuesto*, esto quiere decir que es para las personas o estudiantes de la carrera que recién inician en la cinematografía o quieren realizar un proyecto de este tipo, conforme se avanza dentro del área de las producciones, se puede invertir más dinero y obtener unos resultados mayores al que ya se tuvo con el primero siguiendo esta guía básica, y por supuesto no olvidando las bases y consejos que se dan aquí para así poder aminorar el gasto.

# Conclusiones

*Guía básica para la producción de cortometrajes con bajo presupuesto* muestra una manera sencilla y eficaz de realizar un corto con poco dinero y buena calidad. Gracias al avance de la tecnología el modo de trabajo —a pesar de haber cambiado— ha ayudado a elaborar más rápido y sin perder calidad, de acuerdo con el proyecto original.

La manera más efectiva para seleccionar a un equipo de trabajo es poner en la balanza cuáles son los defectos y virtudes de cada integrante, ya que con ellos se podrá trabajar según sus aptitudes; claro, la tarea tiene que ser del gusto de la persona que la realizará, para que al momento de trabajarla no se pierda el interés ni constancia, que es lo más importante.

Esta propuesta demuestra que el trabajo en equipo —un equipo confiable— es bueno siempre y cuando todos los integrantes sean tratados con respeto, como llamarlos por su nombre, y que se tome en cuenta su opinión, que puede ser fundamental para el filme, pues mejorará la producción. Es necesario incentivar al equipo a que dé el ciento por ciento de esfuerzo y talento; de ese modo, el resultado será más satisfactorio, sin mencionar que se tendrá disponible a estas mismas personas para futuros proyectos.

El manual ha sido elaborado con material y conocimientos adquiridos en la carrera de Comunicación y Periodismo, además de desarrollar las relaciones públicas con amigos y compañeros durante el paso por las aulas de la Universidad. Todo eso es fundamental, ya que se puede tener un mejor desempeño y perspectiva al trabajar en un proyecto de tal magnitud, lo único que debe hacerse es ocuparlos en el momento indicado y con la mejor organización posible, para que no haya problemas en la creación del cortometraje.

El ingenio proporciona muchos puntos de vista, por lo que con apropiadas sugerencias se lograrán resultados muy satisfactorios. El ingenio no viene solo, tiene que ir de la mano con la imaginación y desde el momento que se crea la historia a filmar. Estas dos armas, como se observó en el trabajo, son las

principales, más cuando se trata de hacer que un presupuesto sea pequeño y el producto culmine con calidad.

La idea principal para el cortometraje puede venir de una película que se haya visto, programa de televisión o hasta un suceso real, pero debe tener partes inesperadas para el público, para que en todo momento esté atento a la trama y por supuesto no pierda el interés en ella.

Con esta idea, lo siguiente es crear el guión y *story board*, que son sencillos de comprender a una simple lectura o vista, no sólo se debe tener el guión a la mano, para cualquier situación; tanto el guión como el *story board* son sólo una guía que dará más ideas para el rodaje.

La selección de talento y locaciones se tienen que escoger con mucho cuidado, los lugares debes ser visitados con el camarógrafo, quien puede tener una mejor opinión de qué toma quedará mejor al momento del rodaje, pero se recomienda que sea una localidad cerca de casa para no gastar dinero. Para el talento hay dos opciones, pues dependerá de la selección de actores entre las personas que se conocen y que además cubran las expectativas del director.

Por otra parte, el reparto trabajará para involucrarse en su papel, los distinguirán el vestuario y maquillaje, por lo que se recomienda no sea excesivo ni llamativo, pero que resalte a los actores.

Durante el rodaje la puntualidad de todo el equipo es lo más importante, además de trabajar temprano y aprovechar la luz natural en la filmación, de lo contrario es posible que la toma no salga bien y tendría que repetirse, entonces vendrá un gasto no previsto y la consecuente pérdida de tiempo y dinero.

Para la edición final, se sugiere acudan el director y productor con la persona encargada de la edición, así todos coincidirán en una misma perspectiva y decidirán lo más conveniente, sin mencionar que pueden escoger entre todos una de las variadas tomas existentes que favorezca el producto final, además de trabajar con las tomas extras y decidir qué giro le pueden dar a la historia.

Finalmente, en la unión de la historia, la música y efectos sonoros son parte importante del cortometraje, ya que resaltarán momentos específicos; se

exagerará un poco cada efecto, para que impresione más al público y esté atento a lo que pueda suceder.

El cartel del cortometraje es importante, porque presentará el filme, será la cara de nuestro producto final, la que llame la atención del público y despierte la curiosidad para verlo en cuanto se haya publicado por las redes sociales o en un concurso de cortometrajes.

Como conclusión final y no menos importante, gracias a las nuevas tecnologías como la *Web 2.0* mejor conocidas como plataformas, se puede tener mayor difusión gracias a la *social media*, cuyas herramientas son gratuitas, algo que encaja perfectamente con el título del presente trabajo.

La estrategia se puede seguir al pie de la letra o cambiar algunos pasos, según el tiempo o el gusto de cada persona, lo único que no se debe perder es la constancia en las redes sociales, en especial Twitter, porque está comprobado mucha gente te deja de seguir por la falta de presencia en la plataforma. Así que la constancia es algo que no se puede dejar de lado.

Este manual contiene consejos prácticos, hay que agregarle mucha actitud durante todo el tiempo que lleve el proceso, como:

- Perseverancia
- Decisión
- Constancia
- Eficacia
- Confianza
- Imaginación
- Ingenio
- Respeto
- Trabajo en equipo

Con ellas y al combinar técnica y virtudes con el manual, es difícil que se falle en cualquier proyecto, más en una filmación, a menos que la pereza y las indecisiones estén presentes.

---

Así es como a esta generación de videoastas y cineastas le ha tocado la apertura de la social media, lo que hay que aprovechar para difundir nuestras obras y sobre todo, escapar de la censura que dominó muchos años los medios privados y limitados, sobre todo en nuestro país.

## Fuentes de consulta

Alicia Poloniato, Cine y comunicación, México Trillas, 1990, pp. 66.

Herbert Zettl, Manual de producción de televisión, International Thomson Editores, México, Agosto de 2007, 7ª Edición, pp. 558.

Joseph V. Mascelli, Las 5 C's de la cinematografía, México, UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 1997, pp. 160.

Tudor Andrews, Cine y comunicación social, Gustavo Gili, 1975, p. 288

Rafael Sánchez, Montaje y Arte en movimiento, CUEC UNAM, pp. 75.

Michel Chion, El cine y sus oficios, Cátedra S. A., Ediciones, 1996 pp. 508.

Luis Alberto Cabezon, La producción cinematográfica, Editorial. Limusa, México, 1993.

Sid Field, Como mejorar un guión, PLOT, 235 p.p.

Revista *Marvin*. (2007). Entrevista a Carlos Reygadas a propósito de Luz silenciosa. *Revista Marvin*. [http://www.revistamarvin.com/mas\\_mas.detalle.php?art\\_id=292](http://www.revistamarvin.com/mas_mas.detalle.php?art_id=292)

Tatiana Grosch (2000). Gran Enciclopedia Encías. Colombia. Ediciones Culturales Internacionales.

Youtube.com, Cortometrajes, <http://www.youtube.com>.

Que es la teoría humanista. Recuperado en <http://face.uasnet.mx/> Rescatado de [face.uasnet.mx/.../Que%20es%20la%20teoria%20humanista.doc](http://face.uasnet.mx/.../Que%20es%20la%20teoria%20humanista.doc).

Colección: "Desarrollo personal y laboral" Relaciones Humanas, Coordinación: Dirección de Prensa y Relaciones Públicas del ICE.

Levy Daniel. Trama de una historia. (2008)

<http://www.englishcom.com.mx/tips/trama-de-una-historia-elementos.html>.

Duarte Carmen. ¿Cómo mantener la atención del lector?.

<http://www.suite101.net/content/como-mantener-la-atencion-del-lector-a9360>

Medrano, Carlos. (2009). El *storyboard* Guiones para medios audiovisuales.

<http://es.scribd.com/doc/64693263/El-Storyboard>.

González Jorge. (1994) Televisión y Comunicación. Un enfoque Teórico Práctico. (Primera Edición) Ed. Pearson. México.

Dancynger, Ken. (1999). La edición de la imagen y la continuidad. Técnicas de edición en cine y video. Editorial Gedisa, S.A. Barcelona, España

Bourriaud, Nicolas. Post producción La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo. Adriana Hidalgo Editorial.

Ruiz de Arcaute, Javier. (2010). *El diseño gráfico en el cine: Carteles, créditos, talento y elecciones conservadoras*. <http://www.lashorasperdidas.com>.

Jaramillo, Ana Maria (2010). Un Fenómeno llamado Social Media. Alfonso Carvajal Rueda. *Twitter para todos*. (pp.21) Bogota D. C. Colombia: Ediciones B Colombia S. A.

Jaramillo, Ana María (2011). ¿Qué es Facebook? Alfonso Carvajal Rueda. *Redes Sociales para todos: su negocio en la Web 2.0*. (pp.82) Bogotá, DC. Colombia. Ediciones B Colombia, 2011.

---

# CRÉDITOS

A quienes primero deseo agradecer son a la Pre-Producción en mi vida, mis padres, Oralia Rentería Márquez y Andrés Valencia Valencia, quienes gracias a su valioso apoyo, consejos, enseñanzas y guía en la vida, creyendo en mi he podido lograr muchas de mis metas, entre ellas ésta una de las más importantes en mi superación como hijo, persona y estudiante, y sé que en las siguientes, ellos estarán para extenderme su mano.

A mis amigos que son la Producción en mi camino, les agradezco por estar ahí cuando los necesito moral y laboralmente.

Y finalmente, pero no menos importante, la Post-Producción en mi área académica, mis profesores, que gracias a ellos he podido aprender y poner en practica todo lo impartido en sus clases, consejos para pulir mi trabajo de titulación y también por ser grandes amigos.

Mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, su comprensión y sus consejos en los momentos difíciles. A todos, espero no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional.