



Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

“El diseñador en la Producción Cinematográfica”

Tesina

Que para obtener en Título de:  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Belén Pérez Muñoz

Director de Tesina: Maestro Adán Zamarripa Salas

México, D.F., 2013



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.

A mis maestros que en este andar por la vida, influyeron con sus lecciones y experiencias en formarme como una persona de bien y preparada para los retos que pone la vida.

A mi director de tesis por el tiempo y el apoyo brindado, por ser un amigo más que un maestro, toda mi admiración por su dedicación a la docencia. Gracias por todas las experiencias y aprendizajes vividos.

Con todo mi cariño y amor para mi familia, que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

Y en especial a mi madre por dar todo para que este un paso adelante, por tener siempre el mejor consejo, por el esfuerzo brindado en cada etapa de mi vida profesional, por ser padre, madre y la mejor de las amigas, para ti todo mi orgullo y admiración, te amo.

# AGRADECIMIENTOS

<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>Cap. 1 Planificación del cortometraje</b>	<b>7</b>
- <b>Guión Cinematográfico</b>	<b>8</b>
- <b>Storyboard</b>	<b>10</b>
- <b>Preproducción</b>	<b>12</b>
- <b>Break Down</b>	<b>12</b>
- <b>Presupuesto</b>	<b>16</b>
- <b>Casting</b>	<b>17</b>
- <b>Scouting</b>	<b>22</b>
- <b>Plan de Rodaje</b>	<b>24</b>
<b>Cap. 2 Propuesta creativa para la Producción</b>	<b>27</b>
- <b>Propuesta arte</b>	<b>28</b>
- <b>Paleta de color</b>	<b>28</b>
- <b>Escenografía</b>	<b>30</b>
- <b>Utilería</b>	<b>30</b>
- <b>Vestuario</b>	<b>31</b>
- <b>Maquillaje</b>	<b>31</b>
- <b>Propuesta Fotográfica</b>	<b>32</b>
- <b>Equipo de Producción</b>	<b>33</b>
<b>Cap. 3 Postproducción</b>	<b>34</b>
- <b>Sonido</b>	<b>35</b>
- <b>Musicalización</b>	<b>36</b>
- <b>FX</b>	<b>36</b>
- <b>Exhibición y distribución</b>	<b>37</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>40</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>41</b>

## INTRODUCCIÓN

Explicar la Producción Cinematográfica es complejo ya que está compuesta de muchas fases, pero es parte indispensable para el logro de un cortometraje o película.

La Producción Cinematográfica es un proceso creativo que abarca todas las áreas y etapas de desarrollo de un trabajo cinematográfico, este permite que una idea se vaya transformando y desglosando en diferentes fases creativas y organizativas hasta verla plasmada en la pantalla.

Este proceso tiene tres etapas consecutivas; Preproducción, Producción y Postproducción.

Todo lo que proviene de la conceptualización de la idea del proyecto hasta la planificación del rodaje forma parte de la etapa de Preproducción.

La segunda fase es la etapa de Producción, todo lo que concierne a la planificación y grabación de imágenes y sonido desde la actuación, la cámara, el estilo de grabación y el movimiento del micrófono, hasta la iluminación y el diseño escénico, forman parte de esta etapa.

La Postproducción consiste en la edición de las imágenes y los sonidos registrados, y de todos los procedimientos necesarios para completar el proyecto.

*“El diseñador es básicamente un escritor que visualiza la experiencia interactiva multimedia global y posteriormente crea el documento gráfico que especifica su estructura, esto es, los requerimientos del producto y sus atributos específicos”  
(Kimdem, 2007: 36)*

Un diseñador tiene la capacidad de laborar materiales que impacten al público a través de su funcionalidad y estética. Esto permite optimizar recursos y tiempos. El diseñador se convierte en un profesional multidisciplinario, lo cual le permite tener una interacción con expertos en otras áreas.

El cortometraje “Concepción”, que se tomará como ejemplo para los temas abordados en los siguientes capítulos, fue un proyecto realizado en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, para la materia de Producción Audiovisual IV, con ayuda de la materia Multimedia IV para su promoción y difusión.

Lo que nos permite esta actividad es poner en práctica los conocimientos adquiridos en las materias, y trasladarlos a una producción real es una experiencia enriquecedora que nos ayuda a dimensionar todo lo necesario para la realización de una producción cinematográfica, así como para adentrarnos en el área y saber las funciones que puede desempeñar el Diseñador y Comunicador Visual.

En el Capítulo 1 explicaremos que es lo que se realiza al comienzo de la producción cinematográfica, como crear un Guión Literario y un Guión Técnico, además de todo lo realizado en la etapa de Preproducción como: *Break down, Casting, Scouting, Plan de rodaje y Presupuesto*.

El capítulo 2 continua con este proceso de planeación, solo que ahora nos situamos en lo necesario para crear la etapa de Producción del Cortometraje, específicamente y lo que más le compete al diseñador, que es el Proceso Creativo, el cual abarca desde hacer propuestas que vayan de acuerdo con lo que la historia requiere, como es creación de Paleta de color, Escenografía, Utilería, Vestuario, Maquillaje, hasta la Propuesta Fotográfica y el personal que se requiere, en especial las áreas en las cuales se dividió el equipo de producción en el cortometraje “Concepción”

El capítulo 3 nos explica la parte final de este proceso de Producción, aquí veremos la culminación de las etapas de Preproducción y Producción, que es la Postproducción. Si bien veremos como conjuntar la imagen con el audio, la musicalización adecuada para la historia y la ayuda de efectos especiales en algunas escenas en específico, también se verá la distribución y publicidad del cortometraje, qué medios se pueden utilizar y cómo realizarla para que sea parte fundamental del éxito del cortometraje.

Al término de esta Tesina se tendrá un conocimiento general de lo que se realizó en este Cortometraje Concepción, por las etapas que el estudiante de Diseño y Comunicación tuvo que pasar para culminar este proyecto de una manera profesional.

# **Capítulo** **UNO**

## **Planificación de un cortometraje**

## GUIÓN CINEMATográfico

Para que todo el proceso de producción se pueda llevar a cabo desde su etapa inicial, debe estar basado en una planeación o guía; esta guía es conocida como guión cinematográfico.

*Un buen guión es la base de partida de todo proyecto del proceso de producción. Debe ser una base sólida, adecuada al público al que se dirige, con la duración requerida para el espacio al que se destina, expresada en la forma en que mandan los estándares de presentación y que aporte todos los datos precisos para su interpretación, producción y realización. (Fernández, 1999: 24)*

Un guión es todo lo necesario para que exista un producto final; específicamente en los medios audiovisuales, el guión contiene todo lo necesario que va a quedar en pantalla. Allí están las acotaciones actorales, los diálogos de los personajes, la descripción de escenografía y vestuario; puede ir parte del sonido con sugerencias de música y ambientes sonoros e incluso se pueden hacer sugerencias para el director respecto al lenguaje cinematográfico que debe usarse. También de aquí se desprenden los planes de producción, los costos y el tiempo en pantalla. En el guión se decide cuál será el actor principal y quién el secundario y también se determinan posiciones ideológicas, morales, étnicas y estéticas. (Zamarripa, 2012:17)

Debe quedar claro que para poder echar a andar un proyecto debe existir previamente un guión. Así que, el guión no entra en la etapa de preproducción como erróneamente se cree, sino que es un elemento previo el cual dará la estructura dramática y se transformará al momento de ser llevado a la realización y a la edición. Es aquí cuando la función del guión finaliza.

Existen dos géneros fundamentales en la realización de un proyecto, cualquiera que sea el medio elegido: ficción y no ficción. Los de no ficción son todos aquellos que procuran retratar la realidad tal como es. En el terreno de la ficción se encuentran productos que se basan en una puesta en escena. Es una recreación de un fenómeno social, cultural intelectual o imaginario, real o irreal, posible o no, pero siempre debe ser verosímil. En el ámbito cinematográfico esta separación también se define como ficción y documental.

El guión del cortometraje "Concepción" se trabajó en un taller al cual asistía el Director del cortometraje con un coguionista, que regularmente fue el Asistente de Dirección, entre los dos trabajaron el guión haciendo que todo quedara coherente y que lo planeado se pudiera lograr al momento de la filmación.

En algunas ocasiones también asistía el Productor para relacionarse con el cortometraje; ver el tipo de personajes y locaciones que se requerían.



A continuación se muestra un fragmento del guión en el que fue basado el cortometraje “Concepción”

## CONCEPCIÓN

### 1. INT. CLÍNICA DE FERTILIDAD (TARDE)

CONCEPCIÓN, mujer de 24 años espera resultados de laboratorio. Entra ENFERMERA

ENFERMERA

Concepción, muchas felicidades, de todas tú fuiste la única tienes dos meses de embarazo.

CONCEPCIÓN sorprendida por la noticia

### 2. INT. CONSULTORIO DE CLÍNICA DE FERTILIDAD (TARDE)

CONCEPCIÓN asustada y confundida, llega CONDUCTORA, mujer de 35 años a ayudarla, habla a través de un radio.

CONDUCTORA

- Ya llegue, la chica está bien, espero instrucciones.

CONDUCTORA se dirige a CONCEPCIÓN.

CONDUCTORA

- Tranquila vamos a sacarte de aquí, mis compañeras están tratando de detenerlas, la cuestión es que son muchas, pero no te preocupes la camioneta va a llegar en cualquier momento.
- Toma, en este papel viene la dirección donde te vamos a llevar, guárdalo en un lugar seguro, es solo por tu seguridad.

CONCEPCIÓN recibe el papel y lo guarda en un lugar poco visible.

VOZ RADIO

- La zona está despejada, salgan rápido

### 3. EXT. ENTRADA CLÍNICA DE FERTILIDAD (TARDE)

CONCEPCIÓN Y CONDUCTORA salen de la clínica y son interceptadas por un auto del cual desciende un grupo de mujeres que se dirigen hacia ellas.

CONDUCTORA

- Concepción ve y escóndete, hazlo rápido.

## GUIÓN TÉCNICO O *STORYBOARD*

### *STORYBOARD*






El *storyboard* es una herramienta para trabajar con la idea principal y la estructura del proyecto. Incluso cuando se tenga la noción absolutamente detallada y completa en la cabeza, pasarlo al papel es un proceso creativo necesario para plasmar de una manera más detallada y clara las ideas. No importa lo informal que pueda ser mientras explique de manera clara el concepto.

Un *storyboard* es en esencia una serie grande de viñetas de la película o alguna selección de la película producida de antemano para ayudar a los directores y cineastas a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes de que estos ocurran. Los *storyboards* incluyen instrucciones o apuntes necesarios que servirán al equipo de trabajo para que este se desarrolle dentro de un plan preestablecido, como lo son movimientos de cámara, planos, movimientos del personaje, etc. Gracias a este elemento de planeación, el director puede desglosar y segmentar su filmación sin seguir estrictamente el orden lógico de la trama. (Fernández, 2000: p. 2-3)

Existen distintos formatos de *storyboard* que se pueden utilizar, desde simples cuadros con los dibujos, mientras que otros incluyen espacios para colocar indicaciones específicas del encuadre o el movimiento. Pero el formato más utilizado es a tres columnas; la primera con indicaciones técnicas, la segunda con dibujos que sugieren la acción y movimientos y la tercera con diálogos y sonidos e indicaciones o sugerencias de sonido.

En la realización del *storyboard* es importante el trabajo con otras áreas como lo es con el Diseñador de la Producción, ya que él desarrollará el concepto del cortometraje; vestuario, utilería, escenografía, etc. El *storyboard* también nos ayuda a visualizar los ángulos, movimientos y encuadres de cámara.

El diseñador tiene una gran participación en la creación de *storyboard*, en especial para la dirección de arte del cortometraje. Aquí tiene la posibilidad de aplicar sus conocimientos y habilidades en fotografía, ilustración, color, formas, orden, composición, etc., de todos y cada uno de los elementos que se verán en escena.

SECUENCIA 2		
IMAGEN		AUDIO
<p>Plano general</p> <p>CONCEPCIÓN se encuentra sentada dentro de un consultorio de la clínica. Vemos entrar a la CONDUCTORA quien habla a través de un radio.</p>		<p>CONDUCTORA:</p> <p>Ya llegue, la chica esté bien.</p> <p>Espero instrucciones... cambio y fuera.</p>
<p>Close Up</p> <p>Vemos a CONCEPCIÓN asustada mientras escuchamos a la CONDUCTORA dirigirse a ella.</p>		<p>CONDUCTORA:</p> <p>Tranquila, todo va a estar bien, vamos a sacarte de aquí.</p> <p>CONCEPCIÓN:</p> <p>Si, sí!</p>
<p>CLOSE UP</p> <p>CONDUCTORA explica a CONCEPCIÓN la situación en la que se encuentran.</p>		<p>CONDUCTORA:</p> <p>Mis compañeras están tratando de detenerlas, la cuestión es que son muchas...</p> <p>la camioneta llegará en cualquier momento.</p>
<p>CLOSE UP</p> <p>CONDUCTORA explica a CONCEPCIÓN la situación en la que se encuentran.</p>		<p>CONDUCTORA:</p> <p>Pasemos a lo importante, toma guarda este papelito con mis datos en un lugar seguro. Dame tu zapato.</p>
<p>Plano general</p> <p>CONCEPCIÓN le da su zapato a la CONDUCTORA y esta oculta el papelito.</p>		<p>CONCEPCIÓN:</p> <p>Toma el papel..</p> <p>CONDUCTORA:</p> <p>Eso, aquí nadie lo podrá encontrar.</p>

## **PREPRODUCCIÓN**

La Preproducción es la etapa de planeación y organización del proyecto cinematográfico, en esta etapa se hace un análisis de la obra, para saber necesidades artísticas, técnicas y económicas en la realización del proyecto, también ayuda a prever problemas y dificultades que se puedan tener, así como organización de tiempos en los que se filmará. Todo esto para que no exista ningún tipo de pérdida que vuelva aún más costosa la producción.

En esta etapa el guión está terminado, aunque a veces se pueden hacer ajustes dependiendo del criterio del Director, los actores y el Productor.

Cabe mencionar que el grado de éxito de una película es directamente proporcional a la cuidadosa planificación que se le dio con anterioridad en esta etapa.

El área de producción de un filme es la más importante ya que es la encargada de ahorrar los recursos económicos, hacer que las condiciones de trabajo sean óptimas y todo un desglose de tiempos para que estos sean respetados en toda la producción.

Por otra parte, el productor, es la persona que debe estar en contacto con todas las demás áreas del proyecto, es importante la elaboración de un Plan de Trabajo o *Break Down*, en donde desglosará cada uno de los elementos que se necesitan en cada una de las escenas.

### ***BREAK DOWN***

Como su nombre lo indica se trata de desglosar todas las partes que son necesarias para la realización del proyecto como son actores, vestuario, utilería y locación; así como todas las necesidades, técnicas y artísticas que se requieren.

No existe un formato único de desglose de guión, pero lo más recomendable es elaborar una hoja de *Break Down* por cada secuencia del guión literario, esto permitirá un buen manejo y organización de la carpeta, pues facilita el intercambio entre las diversas hojas del mismo. (Vega, 2004: 99)

El *Break Down* puede contener las siguientes secciones:

- Día o noche.
- Interior o exterior.
- Personajes.
- N° de vestuario del o los personajes mencionados.
- Locación.
- Ubicación.
- N° de Set.
- Páginas del guión.
- Efectos especiales.
- Equipos especiales.
- Observaciones.

Para el cortometraje de “Concepción” el *Break Down* sirvió para llevar un control de locación, actores y utilería, ya que el vestuario era regularmente el mismo.

A continuación vemos un ejemplo de cómo se pueden manejar las hojas para el *Break Down*, y la información que se requiere para dicho desglose.

**Break down**  
(Desglose de gui3n)

Hoja n3m. \_\_\_\_\_

T3tulo: \_\_\_\_\_

Secuencia n3m.: \_\_\_\_\_

Direcci3n: \_\_\_\_\_

Locaci3n: \_\_\_\_\_

Producci3n: \_\_\_\_\_

Descripci3n: \_\_\_\_\_

P3g. De gui3n: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_

Escenas: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_

Ubicaci3n: \_\_\_\_\_

Personajes	Vestuario	Maquillaje	Bits
			Extras  Dobles
Utiler3a	Escenograf3a		Efectos especiales

**Veh3culos/ animales/ equipos especiales**

**Notas de producci3n**

**Break down**  
(Desglose de gui3n)

Hoja n3m. 1

**T3tulo:** Concepci3n  
**Direcci3n:** Eduardo Mungu3a Rosales  
**Producci3n:** Bel3n P3rez Mu3oz

**Secuencia n3m.:** 1  
**Locaci3n:** Cl3nica  
**Descripci3n:** Concepci3n en la sala de espera de la cl3nica

**P3g. De gui3n:** 1 a 1  
**Escenas:** 1 a 1  
**Ubicaci3n:** Cl3nica de fertilidad (Consultorio ENAP)

Personajes	Vestuario	Maquillaje	Bits
Concepci3n Enfermera	Enfermera: Uniforme de enfermera, zapatos blancos y cofia.  Concepci3n: blusa, pantal3n y tenis	Enfermera: sin maquillaje.  Concepci3n: maquillaje discreto.	Extras  Dobles
Utiler3a	Escenograf3a	Efectos especiales	
Carteles e im3genes que muestren que es una cl3nica de fertilidad	Sillas en la sala de espera, escritorios y aparatos m3dicos		
Veh3culos/ animales/ equipos especiales			
Notas de producci3n			

## PRESUPUESTO

El presupuesto de un filme está controlado por el productor, y se refiere a la cantidad de dinero asignada para el proyecto y la manera en que éste se distribuye y utiliza. Ya que se tiene una cantidad definida, el productor deberá elaborar el presupuesto, es decir, a que se destinará el dinero, aunque sea solamente un cálculo aproximado.

Dentro de los gastos de preproducción se contemplan los relativos al *casting*, *scouting* y corrección de guión. En los gastos de producción: compra o renta del equipo de filmación e iluminación, vestuario, utilería, renta de locaciones, comida, transporte y por supuesto imprevistos durante la filmación. En los gastos de postproducción se prevén los costos de distribución (copias para cine y DVD) y promoción: carteles, espectaculares, artículos publicitarios, etc. (Casas, 2005: 45).

En una producción de carácter universitario el presupuesto tiende a ser menor y en varias ocasiones estos gastos son asumidos por los mismos integrantes del equipo, por lo cual el productor debe conseguir la mayor ayuda posible, desde tener varios asistentes que le ayuden a organizar todas las demás áreas de manera efectiva, contactar a gente que preste sus servicios a un bajo costo o de manera gratuita y mantener una excelente relación con los miembros del *staff*. (Vega, 2004: 98)

Para el cortometraje "Concepción" se llegó a un acuerdo de que todos los alumnos daríamos dinero durante 7mo y 8vo semestre para recaudar la mayor cantidad posible y utilizarlo en vestuario, utilería, *scouting*, pago a actores, etc., No se realizó renta de equipo, ya que este fue prestado por el maestro.

En esta recaudación nos tocaron por equipo \$10,000 aproximadamente, comenzándose a repartir en vestuario para el grupo de guardias, utilería para crear la panza de Concepción, letreros y carteles de la clínica de fertilidad, la pistola de la Conductorora el pago a las actrices, material para la grabación como gelatinas, extensiones, pinzas, cassettes, etc.

Posteriormente se compraron las cosas necesarias para la producción, así como para el *catering* de los dos días de grabación. El dinero restante se repartió en gastos extras como gasolina, pasajes e impresiones de carteles, postales y todo lo referente a la promoción y distribución para prensa del cortometraje.

El presupuesto ya aterrizado con los gastos reales del cortometraje "Concepción" quedó de la siguiente manera:



A	B	C	D	E	F
letras de unicel	80				
protesis (panza)	40				
capuchas	20				
Equipo tecnico					
casette dv	160	dos			
extension	670				
Actores					
Primera	1000				
2da	500				
2da	500				
Catering					
1er. Dia	600	1er dia			
2do dia	500	2do dia			
Comunicación					
celular	100				
Iluminacion					
gelatinas	690				
vestuario					
playeras (cinco) 60 pesos	300				
Publicidad					
tabloides	100	10 c/u	verificar cuantos se imprimieron		
postales 1 millar	390				
ploter 90x60	?		verificar cuantos se imprimieron		
<b>Total</b>	<b>8040</b>				

## CASTING

Otra de las funciones principales del Equipo de Producción es realizar el *casting* o búsqueda de actores, tanto principales como secundarios y extras. Sobra decir la importancia de este rubro, pues para que un buen guión sea un buen producto terminado requiere que los diversos elementos que lo conforman sean armónicos. Uno de ellos es, sin duda, el renglón actoral. (Zamarripa, 2013: 61)

El *casting* es el proceso en el cual se hace la selección del talento que es requerido para interpretar a cada uno de los personajes de la historia.

Existe una gran diversidad de actores, pero se tiene que tener en cuenta, además de características físicas con el personaje, que se tenga una calidad actoral para su contratación. Esto permitirá que el trabajo sea mucho más fácil y rápido, pues se tendrá al personal ideal.

Para el cortometraje “Concepción” se lanzó una convocatoria a través de la cual se explicaba de forma breve el proyecto y algunas características de los personajes; este casting se realizó para todos los equipos, por ello la información fue muy general.

#### *CASTING*

*La ENAP/UNAM solicita actores para varios cortometrajes; hombres y mujeres de 25 a 60 años.*

*Interesados acudir al casting el día miércoles 15 de febrero en Insurgentes Sur #385 Col. Hipódromo Condesa (Metrobús Campeche, a lado de los vestido de novia LOLA, es una reja negra), de 9:00am a 6:00 pm.*

*Las fechas de grabaciones serán del 09 de abril al 04 de mayo, grabando lunes y martes de ese periodo.*

*Pago por proyecto de 2 días de trabajo:*

*Primeras partes \$1000*

*Segundas partes \$500*

*Terceras partes \$250*

*Informes: dalila0914@hotmail.com, 5539438977*

Este *casting* se publicó vía facebook y la página de talentos de yahoo la respuesta fue muy favorable por parte de los actores y tuvimos que hacer un segundo *casting* para seleccionar de manera adecuada a los personajes.

Se les pidió asistir con su curriculum y una fotografía, al llegar se les hacía una prueba de algún personaje que se adaptara a la personalidad del actor. El casting se grabó, se tomaron fotografías de los actores y se hizo una carpeta para la fácil ubicación de cada uno de ellos; así el Director junto con Producción decide posteriormente que actores interpretarán a los personajes. Se hace contacto con los seleccionados y se comienza a trabajar.

A continuación veremos qué personajes se necesitaban en “Concepción”, así como los actores seleccionados:

Personaje: Concepción  
Edad: 22

**Perfil físico:**

Tez blanca,  
complexión delgada,  
estatura 1.60,  
cabello castaño  
oscuro, apariencia  
joven.

**Perfil psicológico:**

Sumisa, participativa,  
culta, atenta y  
observadora, sabe  
como resolver  
obstáculos en el lugar  
y tiempo donde se le  
presentan, sabe  
controlar situaciones  
de tensión, piensa  
siempre en el mañana  
y en la gente que la  
rodea.



**Perfil sociológico:**

Siempre ha vivido en  
el centro de la ciudad.  
Hija única, estudia la  
carrera de psicología,  
su padre ingeniero, su  
madre maestra de  
primaria, debido a su  
buen desarrollo  
académico ha logrado  
diferentes  
reconocimientos que a  
su vez la han motivado  
para ayudar a la  
sociedad.



Actriz  
Diana Jiménez

Personaje: Conductora  
Edad: 30

**Perfil físico:**

Tez blanca,  
complexión delgada,  
estatura 1.72,  
cabello lacio  
castaño oscuro,  
apariciencia adulta.

**Perfil psicológico:**

Carácter fuerte,  
inteligente, atrevida,  
audáz, protectora,  
mentalidad de líder,  
organizada, eficiente y  
capaz para los trabajos  
que se le  
encomiendan.



**Perfil sociológico:**

Vive independiente,  
cambia de casa con  
frecuencia por la  
exigencia de su trabajo,  
la mayor de 2 hijas,  
padres abogados,  
licenciada en derecho  
con Mención  
Honorífica en Servicio  
Militarizado.



Actriz  
Gabriela Estrada

Personaje: Guardia  
Edad: 32 años

**Perfil físico:**

Tez blanca,  
complexión robusta,  
estatura 1.70,  
cabello lacio  
castaño oscuro,  
apariencia adulta.

**Perfil psicológico:**

Líder, protectora,  
carácter fuerte,  
inteligente, atrevida,  
audáz, capaz de  
organizar gente  
trabajar en equipo.



**Perfil sociológico:**

Nunca ha tenido un  
lugar fijo donde vivir.  
Hija mayor de 5  
hermanos, estudio hasta  
la secundaria sin  
terminarla, su padre  
muere cuando ella tenía  
8 años, su madre es  
mesera en un restaurant  
y debido a sus  
problemas económicos  
se ve obligada a trabajar  
desde muy temprana  
edad.



Actriz  
Celeste Galván

## SCOUTING

Consiste en la búsqueda y selección de las locaciones donde se llevará a cabo la grabación del proyecto. El equipo de producción es el encargado de buscar las locaciones requeridas en el guión y que sean las más adecuadas a la historia.

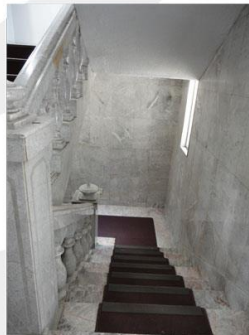
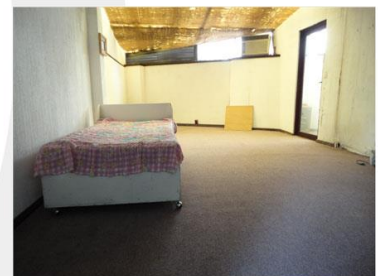
También es importante tomar en cuenta la ubicación del lugar, accesibilidad, cercanía con otras locaciones, permisos requeridos para grabar, medidas de prevención de accidentes, suministro eléctrico, facilidad para la transportación del equipo al sitio, colocación y manejo de cámaras, *Dolly*, y equipo de iluminación (Ettedgui, 2001).

Al encontrar las locaciones se tiene que hacer una grabación en video y tomas fotográficas para mostrar el lugar al Director y Productor del cortometraje; ellos darán el visto bueno a las locaciones seleccionadas.

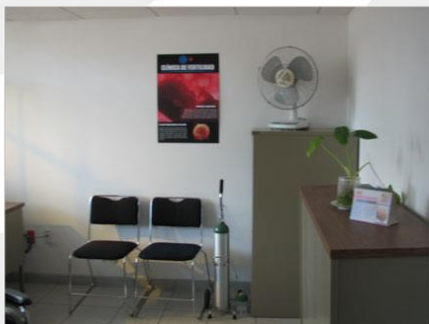
Es muy importante que se esté completamente seguro de que no tienen ningún problema y que se asegure el préstamo o la renta de estas. Siempre se tiene que tener en cuenta dos o más opciones de locación por si se llegarán a suscitar este tipo de situaciones. Eso es lo que hace que se tenga un buen equipo de producción.

En “Concepción” se tuvo problemas en esta etapa, ya que se solicitó un permiso para grabar en el Edificio de Posgrado de Odontología de la UNAM, pero por causas administrativas nos fue cancelado el permiso y de última instancia se tuvo que grabar en el consultorio médico de la escuela; así como adaptar una parte de otra locación (casa), como entrada a la clínica de fertilidad.

Calle Hidalgo, núm 116, Col. Santa Úrsula Coapa



Casa Santiago Xochimilco



Consultorio de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (Xochimilco)

## **PLAN DE RODAJE**

Se refiere a la agenda que se llevará a cabo en los días de rodaje. Es un cronograma donde se indican que día, a qué hora, y en donde se grabará cada escena del cortometraje; se toma en cuenta si será interior, exterior, o si debe ser una sola locación por día. Un buen plan de rodaje evitará el gasto inadecuado de los recursos y una filmación caótica.

Un plan de rodaje busca organizar de la mejor manera posible y en el menor número de días una producción. Se prefiere adecuarla por locaciones, es decir, que aunque en pantalla los distintos escenarios aparezcan en distintos momentos de una película, en rodaje es mejor agotar todas las secuencias de esa locación pues los desplazamientos y adecuaciones es lo que más lleva tiempo de producción. (Zamarripa, 2012: 67)

El Director y el Asistente de Dirección son los encargados de ver el orden en el que se grabaran las escenas, posteriormente el Productor hace el llamado y organiza todo en base a este plan. En "Concepción" se tuvieron dos días de grabación, el primer día se hicieron todas las escenas de la locación principal (casa), quedando pendientes algunas escenas para la adaptación de la clínica, el segundo día se realizaron los cambios de locación (casa de agente y consultorio), regresando a la locación principal para terminar las escenas pendientes.



Fecha: 9 de abril de 2012

Lugar: Casa

<i>Secuencia</i>	<i>Descripción</i>		<i>Guión</i>	<i>Personajes</i>
XIV	Ext. Día- Jardín Casa Concepción leyendo en Jardín, llega Guardia		6/8	1, 2
XV	Ext. Día- Jardín casa Se ve Leyendo a Concepción		2/8	1
X	Ext. Día- Patio casa Concepción sale al patio y ve Encapuchadas		6/8	1, 2, 5, 6
X	Int/Ext. Día- Patio casa Concepción sale al patio desde el interior al exterior		6/8	1
IX	Int. Día- Cuarto Concepción Concepción sale del cuarto y ve el periódico		4/8	1, 2
XIII	Int. Día-Cuarto Concepción Mal aspecto de Concepción		6/8	1, 2
XVI	Int. Día- Cuarto Concepción Llega Guardia a rescatar a Concepción		6/8	1, 2
XI	Int. Día- Alberca Vieja de Marmol Guardia habla con Concepción de su grupo		3/8	1, 2
XV	Int. Día- Alberca vieja de mármol Ventre de Concepción Crece		2/8	1
	Cathering			
XV	Int. Día- cocina Concepción cocinando con guardia		1/8	1, 2
XVI	Int. Noche- Cuarto Guardia da tiempo a Concepción		3/8	1, 2
XVII	Int- Noche- Pasillo Concepción sale y ve desastre		4/8	1, 5

INICIO

DIA 10 DE ABRIL

Lugar: Consultorio ENAP

III	Int. Día – consultorio Llega conductora por Concepción		6/8	1, 3
IV	Int. Día- Consultorio Avisan por radio que salgan		2/8	1, 3
V	Int. Día- salida clinica Salida de clínica		2/8	1, 3
VIII	Int. Día – Muro de consultorio Concepción se esconde y es atrapada		2/8	1, 5
VI	Ext. Día- Estacionamiento Llegan encapuchadas en camioneta		3/8	1, 2, 4, 5

Lugar: Casa cerca de la ENAP

XIX	Int. Día- Cuarto de amiga Concepción sufre por el parto		3/8	1
XX	Int. Día- Pasillo Conductora sale a dar noticia de parto		3/8	3
XVIII	Ext. Día- Fachada-calle Concepción llega a casa Conductora		1/8	1, 3

# Capítulo

# DOS

## Propuesta creativa para la Producción

Una vez que todas las partes han llegado a un acuerdo respecto a las labores que desempeñan, se pasa a la siguiente etapa, la realización del producto, el rodaje.

Es aquí donde intervienen todas las áreas y elementos que aportan sus conocimientos y experiencias al proyecto, el cual pasa a ser responsabilidad del director, aunque el productor sigue siendo la cabeza y el encargado de que todo esté en orden.

## **PROPUESTA ARTE**

La veracidad de una película es lograda mediante la apariencia visual del filme, la cual es dada por toda la ambientación de la película que abarca escenografía, mobiliario, maquillaje y utilería; todo esto con la intención de que exista una unidad estilística que permita situar al espectador en el tiempo y espacio de la trama.

El diseñador de la producción o en inglés *Production Designer*, es quien diseña como se va a ver la película. No solo se encarga de la creación de mobiliarios, utilería o vestuario, es un conceptualizador del espacio que debe crear ambientes o adaptarlos con lo que se encuentra en sus locaciones, además de realizar el diseño de los personajes, de sus características y actitudes. (Zamarripa, 2012: 56)

El diseñador tiene un gran desarrollo en esta área, y es donde más se ve reflejada su participación, pues tiene conocimientos y habilidades al momento de seleccionar en color que tendrá la historia, en la fabricación de utilería y vestuario, así como en los efectos especiales en el maquillaje, si es que la historia lo requiere.

### **Paleta de color**

Es importante que se relacione el color con el tema principal para obtener una mayor calidad a nivel artístico y expresivo. Tal como lo menciona Goethe: “El color produce un efecto importante y decidido sobre el sentido de la vista y por su mediación en el ánimo... efecto que se une directamente a la moral” (Pawlik, 1996: 71)

El director de arte revisa detenidamente el guión junto con el director para discutir cual es el tono que se requiere en el cortometraje, que emoción o sensación se pretende transmitir al público, así como época y lugar en el que se sitúa. Todo el trabajo que se realice en esta área es basado en esta paleta de color.

El arte de “Concepción” se utilizó una amplia gama de grises, pues la historia requería que los tonos fueran fríos, aunque se tenía una gama de cálidos para complementar.



R: 229      C: 3      K: 0  
 G: 94      M: 74  
 B: 4      Y: 100



R: 0      C: 100      K: 100  
 G: 0      M: 100  
 B: 0      Y: 100



R: 8      C: 99      K: 3  
 G: 20      M: 100  
 B: 135      Y: 14



R: 255      C: 0      K: 0  
 G: 225      M: 0  
 B: 255      Y: 0



R: 244      C: 9      K: 0  
 G: 225      M: 4  
 B: 8      Y: 92



R: 51      C: 72      K: 58  
 G: 51      M: 64  
 B: 51      Y: 60



R: 18      C: 85      K: 45  
 G: 76      M: 43  
 B: 8      Y: 100



R: 82      C: 66      K: 34  
 G: 82      M: 58  
 B: 82      Y: 53



R: 116      C: 58      K: 12  
 G: 116      M: 49  
 B: 116      Y: 45



R: 156      C: 45      K: 1  
 G: 155      M: 36  
 B: 155      Y: 34



R: 180      C: 34      K: 0  
 G: 180      M: 27  
 B: 180      Y: 25



R: 221      C: 16      K: 0  
 G: 220      M: 12  
 B: 220      Y: 11

## Escenografía

La escenografía es un elemento cinematográfico que precede al rodaje. Las localizaciones, los decorados y escenarios, así como el vestuario, el maquillaje, la peluquería son de hecho la manera de representar la realidad interna del guión, "el espacio donde transcurre el tiempo del film".

En esta área participan personas que colaboran aportando su conocimiento y experiencia, pero todo bajo el concepto de la producción. En este caso existe un escenógrafo el cual se encarga de construir o conseguir el mobiliario y decoración de cada escena. Quien partiendo del guión técnico, tras conversaciones con el director, tendrá que documentarse para ser capaz de reproducir los escenarios y el ambiente.

En el cortometraje sólo se tuvieron que adecuar los espacios de la casa para que se viera una recámara, la cocina, el baño etc. No se tuvo que fabricar nada de mobiliario, solo poner decoraciones.



## Utilería

También llamada utilería de acción, son aquellos elementos con los que el personaje interactúa los cuales no pertenecen a la escenografía. Se refiere a bolsas, portafolios, plumas, armas y todo aquello que manipulan los personajes. No se debe confundir, el decorado no es utilería; muebles, computadoras, televisores, etc. pertenecen a la escenografía. Pueden ser objetos comunes o creados por el escenógrafo. Asimismo, la utilería puede ser elaborada por el equipo técnico y en particular los utileros.

Para "Concepción" lo que necesitábamos de utilería eran armas ya que había varias escenas de acción, así que se compró una pistola de ficción la cual se compartió con otro equipo para dividir los gastos.

También se necesitaba panzas de embarazo de distintos tamaños para ver el proceso de gestación, radios para comunicarse, así como periódicos que ayudaban al entendimiento de la historia.



## Vestuario

Este debe ser elegido dependiendo el perfil de los personajes que han sido previamente estudiados por el diseñador de la producción. El vestuario no sólo es la ropa, también cuentan relojes, joyería, anteojos y todo aquello que lleva puesto el personaje.

Para el personaje de Concepción se utilizaron diversos vestuarios, ya que se tenía escenas de paso de tiempo dentro de la casa.

Para la guardia y su equipo solo se necesitó ropa oscura para identificar al grupo y pasamontañas.

La conductora, por ser de la policía debía tener aspecto elegante por lo cual se le vistió con ropa formal.



## Maquillaje

Los maquillistas en una producción de cine o televisión no sólo deben conocer de maquillaje de escena, es decir, quitar los brillos del rostro y darles color y textura a los personajes; deben además saber aplicar prótesis que hagan a los personajes más viejos o

con características distintas a su rostro habitual. Existen dos tipos básicos de maquillaje; el de escena y el de caracterización. En el de escena, como su nombre lo indica, simplemente se maquilla a los personajes de acuerdo con las especificaciones del guión sin ninguna característica especial. El maquillaje de caracterización es más complejo y va desde crear



algunas canas y envejecer un poco a los actores hasta otros más complejos que incluyen látex y demás materiales para implantes o máscaras. (Zamarripa, 2012: 56-57)

El maquillista trabajará en conjunto con el director de arte, el fotógrafo, y en algunas ocasiones con el vestuarista, esto con la finalidad de que todo quede en armonía.

Para “Concepción” no se utilizó ningún tipo de maquillaje de caracterización ya que no se requería ningún tipo de heridas, el maquillaje de escena se utilizó en poca cantidad solo para eliminar brillos en el rostro y en algunos casos para darle al personaje de Concepción un aspecto de cansancio.

## PROPUESTA FOTOGRÁFICA

El Director de Fotografía en una película tiene la responsabilidad de lo que se verá y como se verá en pantalla, además de que debe de ser un técnico experimentado en el manejo de equipo fotográfico, ya sea digital o en película cinematográfica.

Aquí se define encuadres, planos, y movimientos de cámara que se utilizaran en cada una de las escenas. Una parte muy importante de la cual también es encargado el Director de Fotografía es el manejo de la luz, está ayuda a crear atmósferas, sensaciones, géneros y determina estilos cinematográficos. Se debe cuidar que la iluminación sea la misma en todas las tomas y escenas filmadas, para que no existan saltos de una a otra.

La Propuesta visual de “Concepción” se trabajó con base en películas o algún trabajo visual del cual se tomó referencia, en este caso la iluminación se basó en tonos púrpuras y rojizos como en la película “Terminator 2” de James Cameron, azules como los que vemos en “Inframundo” de Mans Marlind, algunas escenas se trabajaron en tonos naranjas como vemos en la serie “CSI Miami”.





Los cortes de cámara se utilizaron al cambiar de escenas y para el paso de tiempo en la historia, y también se buscó mucho resaltar las sombras en la mayor parte de las escenas, pues eso hacía que la historia se tornará más interesante.

## **EQUIPO DE PRODUCCIÓN**

Para el diseñador es fundamental conocer las áreas y escalafones que hay en la producción cinematográfica para poder incursionar en el proceso de trabajo de una película. Se necesita de una gran cantidad de personal especializado y por la misma situación es complicado definir cuál es el personal específico que participa en la producción, cada proyecto es único y con necesidades distintas que dependen del director, el equipo de filmación, el material a utilizar y el presupuesto con el que se cuenta.

Una clasificación muy global que se puede hacer es la siguiente:

- Personal creativo: área de guión, área de producción área de dirección.
  - Personal artístico: actores, bits, extras.
  - Personal o Staff técnico: electricista, carpinteros, luminotécnicos, choferes, tramoyistas.
- (Vega, 2004; 96-112)

Para los cortometrajes se dividió el grupo en tres equipos de 12 a 15 integrantes aproximadamente; los puestos se seleccionaron dependiendo aptitudes o gustos de cada persona siempre contando con la aprobación del Director, así como cubriendo los puestos más importantes y esenciales de una producción.

Los puestos con los que contamos fueron:

- Director
- Asistente de Dirección
- Productor
- 1er. Asistente
- 2do. Asistente
- Fotógrafo
- 1er. Asistente
- 2do. Asistente
- Director se Arte
- 1er. Asistente
- 2do. Asistente
- Continuista
- Sonidista
- Asistente de Sonido

# Capítulo Tres

## Postproducción

La tercera etapa es la postproducción. Este proceso involucra una serie de pasos que requieren la máxima atención del productor, que además se combina con habilidades artísticas y especialistas en diversas tecnologías.

En ésta parte encontramos la edición del material obtenido, se trata de unir correctamente las escenas de una película, bajo la supervisión del productor (en muchas ocasiones sin la presencia del director). Así este proceso se vuelve práctico y el más mecánico del montaje.

La post producción es uno de los procesos más importantes dentro de la línea de producción y elaboración de productos audiovisuales. Es en esta etapa en la que se manipula, corrige y determina el acabado final, dotando a la filmación de personalidad propia.

## **SONIDO**

Si la imagen en el cine es importante de igual manera lo es el sonido. En la actualidad no existe película completa sin una concepción sonora elaborada y cuidadosa.

El sonido de una película requiere del mismo cuidado que la imagen, pues al estar en un medio audiovisual las dos partes son fundamentales para la buena conjunción del trabajo.



El registro del audio es realizado por un especialista, generalmente un ingeniero de sonido. Por lo general el sonido se graba en una grabadora digital a la cual se conectan micrófonos y el sonidista modula las voces de los actores para que su registro quede de la mejor manera posible.

El famoso claquetazo utilizado en las filmaciones cinematográficas nos ayuda a sincronizar el audio y la imagen en postproducción.

A pesar de que el sonido es directo (diálogos y ruidos de la escena), siempre es necesario complementar la pista con efectos de sonido. Esto puede ser agregar pasos, viento, autos o ambientes que ayuden a atraer al espectador a la historia.

## MUSICALIZACIÓN

Sin duda la música es una parte de gran importancia en el largometraje, cortometraje o cualquier producto narrativo audiovisual. La música crea estados de ánimo, ubica el género e incluso nos sitúa en el país de procedencia. Además de que es un producto que en algún momento puede venderse por separado como banda sonora.

La música puede ser comprada o creada específicamente para cada proyecto. En “Concepción” se pretendía que la música fuera original por lo cual se pidió ayuda a amigos que se dedican a la música o a tocar algún instrumento, pero en nuestro caso el material obtenido no fue el adecuado para la historia ya que se pretendía se tuviera un dramatismo más marcado en cada escena, por lo cual se tomó la decisión de obtener música libre de derechos de autor, así pudimos tener una variedad más amplia para escenas de acción, dramatismo o para unir una secuencia con otra.

Afortunadamente encontramos en el portal <http://freeplaymusic.com> la música necesaria para complementar cada una de las escenas del cortometraje, así como para adaptarla en créditos iniciales, finales y trailers de promoción.

## EFFECTOS ESPECIALES (FX)

Por medio de las herramientas de edición, efectos y composición visual, podemos obtener la fusión de imagen real con imagen sintética, efectos especiales, efectos visuales avanzados y corrección del color.

Existen muchas formas para clasificar los efectos especiales, pero tradicionalmente podemos clasificarlos en:

- **Efectos Mecánicos: (efectos prácticos o físicos)**, se realizan durante el rodaje en vivo de la película. Estos incluyen marionetas animatrónicas, escenografía, pirotecnia, lluvia artificial etc.
- **Efectos Ópticos: (efectos visuales o fotográficos)**, consisten en la manipulación de una imagen fotografiada.
- **Efectos de Sonido:** son todos aquellos obtenidos con sonidos pregrabados, con o sin mezcla entre ellos. Por ejemplo, para los gruñidos y rugidos.
- **Efectos de Maquillaje:** maquillajes que necesitan volumen o producir impresiones exactas, como pueden ser prótesis y/o máscaras con mecanismos, un efecto especial para resaltar las virtudes del producto X, o réplicas de partes del cuerpo hiperrealistas ya sea mediante copia directa del actor o modelándolas si no fuese posible.
- **Efectos digitales:** Estos efectos son todas aquellas imágenes digitales que se crean, retocan o integran por medio de una computadora.

La Postproducción digital cada día está más presente en las producciones cinematográficas y cobra mayor relevancia ocupando cada vez mayor número de horas y profesionales. La digitalización en los procesos de postproducción ha traído consigo cambios en las rutinas mismas de rodaje, en las formas de trabajo y en diferentes aspectos de la cinematografía misma que han ido introduciéndose, al principio en algunos filmes (aquellos que cuentan con presencia de efectos visuales) hasta llegar a la casi totalidad de éstos, son pocos los cineastas que se resisten a utilizar técnicas digitales en su proceso de postproducción.

“Concepción” quería basarse en estos efectos al aplicar filtros a la imagen para corregir el color, esto no se realizó ya que estos efectos no siempre son los más indicados y quitaba realismo a la imagen. Así que se utilizaron para mostrar los impactos de balas en algunas guardias y las heridas que provocaban estos balazos.

La edición se realizó por parte de la mayoría de los integrantes del equipo quienes aportaban sus ideas para hacer una correcta edición del material obtenido. Se utilizaron transiciones de una escena a otra como fade in (técnica cinematográfica que causa que de un espacio negro la imagen se aclare y aparezca) o fade out (técnica cinematográfica que causa que la imagen se oscurezca y desaparezca) que permitieron hacer pasos de tiempo, cambios de secuencia, etc.

## **EXHIBICIÓN Y DISTRIBUCIÓN**

Por las características artísticas del cortometraje como lo es su corta duración, el poco presupuesto y en algunas ocasiones no contar con un fin comercial suele tener distintos medios de distribución y exhibición que los largometrajes. Esta exhibición rara vez se hace en grandes complejos de cine y cuando esto sucede se no se realiza por si solo, se hace acompañandola de algún largometraje. En la mayoría de los casos su comercialización no está acompañada de grandes campañas publicitarias. Los principales canales de exhibición de cortometrajes son festivales de cine (Festival Internacional de Cine en Morelia, Short Shorts Film Festival México, etc. Que se difunden por las redes sociales, páginas web y algunos canales de tv.

En el caso de los Cortometrajes se necesitaba hacer algún tipo de publicidad para que el día de la exhibición de estos en la 9a Muestra de Cortometrajes “Del principio al film” en el auditorio de la ENAP se tuviera un aforo total del lugar y que tanto alumnos, maestros, personal de la escuela, familiares y demás invitados vieran el trabajo terminado de todos los alumnos que participamos en dicho proyecto.

Para esta publicidad se realizó toda la imagen gráfica del cortometraje (logotipo del equipo de Producción, logotipo del cortometraje, tipografía) así como material que permitiera la difusión del cortometraje y del evento en general, esto se logró con postales, carteles, tráiler tipográfico, tráiler oficial, creación de página web, Facebook, blog y si algún producto profesional. Todo este material se realizó en la materia de Multimedia IV quien colabora para que se logre una experiencia global del proyecto.



Logo equipo de Producción



Cartel promocional Cortometraje






**9ª MUESTRA DE CORTOMETRAJES DEL PRINCIPIO AL FILM**  
 AUDITORIO FRANCISCO GOITIA 8 JUNIO 2012  
**18:00 hrs.**

AGUILAR GONZÁLEZ SUSANA IVETTE  
 ANGELES DE LA TORRE SIBEL  
 BOYD ROJAS MELANEY  
 ESTRADA SOLÍS KARINA  
 FUENTES MONROY MARIANA  
 MARTÍNEZ HERNÁNDEZ JUAN  
 MARTÍNEZ NAVARRETE JORGE  
 MUNGUÍA ROSALES EDUARDO  
 NUÑEZ MARTÍNEZ ROBERTO  
 PÉREZ LOPEZ ROBERTO  
 PÉREZ MUÑOZ BELÉN  
 SALGADO ROMERO CESAR  
 SÁNCHEZ SEGURA SADOT  
 ZAMARRIPA SALAS ADÁN




Postal promocional Cortometraje

**DEL PRINCIPIO al FILM**

**9º MUESTRA DE CORTOMETRAJES**  
 PRODUCCION AUDIOVISUAL TV (GRUPO SBT)

PRIMERA LLAMADA • MANOS MUDAS  
 CONCEPCIÓN • VOTO DE SILENCIO

**8 JUNIO 2012**  
 18:00 horas

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
 Auditorio Francisco Goitia



Cartel promocional 9ª Muestra de Cortometrajes

A lo largo de estos tres capítulos se da al alumno un conocimiento más específico de lo que se realiza en las materias de Producción Audiovisual IV y V y Multimedia IV Y V para que cuando esté en el proceso de realización de un cortometraje sea mucho más fácil entender la función e importancia de cada una de las áreas involucradas en este Proceso de Producción, además al público en general le da la oportunidad de entender y conocer mejor lo que se hace en una Producción Cinematográfica.

Me parece importante que el alumno en Diseño y Comunicación Visual tenga este tipo de conocimientos, ya que en estos tiempos es un área de desarrollo laboral en la que se piensa que el diseñador no tiene mucho que aportar, ya que se compete con otras áreas de conocimiento como lo es el cineasta, fotógrafo, ilustrador, director de arte, comunicólogo, etc.

Aunque esto es verdad y el área de Producción es muy competitiva, en la tesina se explica que el diseñador y comunicador visual tiene habilidades y conocimientos generales que le permiten perfectamente ser parte de un proceso de Producción ya para Cine o Televisión y tener un desarrollo laboral favorable.

El ejemplo más cercano que tenemos para demostrar esto es el cortometraje “Concepción”, en él se muestra la capacidad que tiene el alumno para presentar un proyecto de manera real.

La realización de este cortometraje me permitió conocer más sobre el área de Producción haciendo que mi interés por esta fuera mucho mayor de lo que ya era, me parece que el trabajo en conjunto con la materia de Multimedia hacen que el proyecto y entrega final sea de una calidad mucho mejor y más profesional. En mi caso estuve a cargo del área de Producción, lo cual, me brindó la oportunidad de ver cada uno de los procesos de realización, saber qué es lo que se hace en cada uno, como afecta al proyecto si alguna área falla, y tratar de solucionarlo lo mejor posible, etc. La experiencia personal es lo más agradable en este tipo de ejercicio que dejan un poco de ser escolares llevándote a una mínima parte de lo que sería un proyecto profesional.

Sería bueno que de esta manera se adentrara en las demás materias del área de Audiovisual y Multimedia, pues le permitiría al Diseñador y Comunicador Visual entender mejor cada materia, de que se trata y sobre todo preparar a los alumnos para que al salir al campo laboral estén conscientes de que son especialistas multidisciplinarios capaces de comprender, interactuar y desarrollar soluciones de comunicación para que el mensaje que se quiera dar llegue con claridad al espectador.

# CONCLUSION



- Adelman, K. (2005). Como se hace un cortometraje. España:Robinbook
  - Casas, A. (2005) Producción cinematográfica. Cuadernos de estudios Cinematográficos 3. México: CUEC.
  - CUEC/ PAPIME DGAPA (2004). Producción Cinematográfica UNAM. México.
  - Ettetdgui, P. (2001) Diseño de Producción y Dirección Artística. Barcelona: Editorial Océano.
  - Fernández Diez, F. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós.
  - Kindem, G. / Musburger, R. B. (2007). Manual de Producción Audiovisual Digital. 3ra Edición. Barcelona: Ediciones Omega.
  - Patmore, C. (2007) Debutar en el cortometraje. Principios, prácticas y técnicas. Barcelona: Editorial Acantos.
  - Pawlik, J. (1996). Teoría del color. España: Paidós Estética.
  - Rafols, R. (2003) Diseño Audiovisual. España: Gustavo Gili.
  - Rea, Peter W/ David K. (2010) Cortos en cine y video: Producción y Dirección. Barcelona: Ediciones Omega.
  - Vega, C. (2004). Manual de Producción Cinematográfica. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
  - Zamarripa, A. (2012) Manual de Producción Audiovisual para Diseñadores. México: Escuela Nacional de Artes Plásticas.
- REVISTA
- Fernández, V. (2000).Stoaryboard, Dibujarte.

# BIBLIOGRAFÍA