



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Diseño de cinefotografía para el cortometraje "Hojuelas de Carmín"

Tesina

Que para obtener el título de:  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:  
Nancy García Arias

Director de tesina:  
Doctor Adán Zamarripa Salas

Ciudad de México, 2018



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 mi madre, padre y hermano, por estar siempre conmigo. A mis abuelos, por su amor incondicional.*

*A mis tíos y primos, por los momentos felices.*

*A Oscar †, que se fue al cielo.*

*A Ismael, por ayudarme a organizar mis ideas.*

*Al Doctor Adán Zamarripa, por respaldar mi pronta titulación. A los sínodos Mariana Cornejo, Carlos Cardos, José Ávila y David Peñuñuri por los comentarios y aportaciones que realizaron al texto.*

*A mis amigos Ana y Bogard, por acompañarme en este largo camino.*

*A Bilbo, que hizo de los ratos solitarios escribiendo esta tesina más divertidos.*

*A todos y cada uno de ellos no me queda más que decirles:  
¡Gracias totales!*



# Índice

<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
---------------------------	----------

## **Capítulo I**

### **PRODUCCIÓN**

<b>DE UN CORTOMETRAJE .....</b>	<b>5</b>
---------------------------------	----------

1.1 El cortometraje .....	6
1.2 Procesos de preproducción para un cortometraje .....	9
1.2.1 Guion literario .....	10
1.2.2 Guion técnico .....	15
1.2.3 Break down o desglose de guion .....	17
1.2.4 Plan de rodaje.....	19
1.3 Producción, rodaje o grabación de un cortometraje.....	21
1.3.1 Departamentos de realización .....	22
1.4 Postproducción.....	27
1.5 Exhibición .....	28

## **Capítulo II**

<b>DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA.....</b>	<b>31</b>
-------------------------------------	-----------

2.1 El rodaje .....	32
2.2 El lenguaje cinematográfico .....	33
2.2.1 Unidad de la obra cinematográfica .....	35
2.2.2 El Encuadre.....	36
2.2.3 Composición .....	38
2.2.4 El plano .....	43
2.2.4.1 Tipos de plano.....	44
2.2.5 Posiciones y movimientos de cámara.....	49
2.2.5.1 Movimientos externos de cámara.....	50
2.2.5.1.1 Movimientos de cámara sobre su propio eje .....	50

**Capítulo III**  
**PRESENTACIÓN**  
**DEL PROYECTO**

<b>HOJUELAS DE CARMÍN .....</b>	<b>63</b>
3.1 <i>Hojuelas de Carmín</i> .....	64
3.1.1 Escritura de guión y preproducción .....	64
3.1.3 Postproducción .....	66
3.1.4 Promoción y exhibición .....	66
3.2 Diseño de la cinefotografía para <i>Hojuelas de Carmín</i> .....	66
3.2.1 Preproducción de la cinefotografía.....	66
3.2.1.1 Paleta de colores.....	67
3.2.1.2 Iluminación .....	68
3.2.1.3 Luces.....	68
3.2.1.4 La cámara .....	69
3.2.2 Producción de la cinefotografía .....	70
3.2.2.1 Cómo se filmó <i>Hojuelas de Carmín</i> .....	70
3.2.3Exhibición .....	79
<b>CONCLUSIÓN .....</b>	<b>83</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>86</b>

# INTRODUCCIÓN

La licenciatura de Diseño y Comunicación Visual instruye constantemente al alumno para desarrollar proyectos de distintas disciplinas, pero inherentes al diseño. Desde el inicio de la carrera, el alumno cursa materias de tronco común como fotografía, dibujo, geometría, tipografía, entre otras, para desarrollar sus habilidades y encaminarlas a una actividad específica. La materia de fotografía que se imparte en primer semestre, del plan de estudios 1998, es elemento primordial en la formación del diseñador debido a que es parte de la actividad profesional en el ambiente de la comunicación. Además, obliga al alumno a encauzar su percepción para que constantemente realice composiciones fotográficas y amplíe conceptos como el uso de la luz, manejo de la cámara, velocidad de obturación, contraste y sensibilidad ISO, todos esos conceptos junto con una gran cultura visual ayudan a desarrollar las facultades para el diseño. En los últimos semestres de la carrera, es decisión del alumno encaminar su formación a una orientación y aún dentro de ella, tiene que cursar múltiples materias que podrían ser disciplinas por sí mismas, sin embargo, si los conceptos fueron asimilados correctamente en los primeros semestres, podrá diseñar en cualquier especialidad.

Cuando diseñadores forman parte de producciones cinematográficas, o emprenden por si mismos proyectos de esta índole, surgen cuestionamientos sobre si es adecuado que participe de manera íntegra. Los conocimientos de un diseñador pueden ser aplicados desde la preproducción, al estructurar un guión literario con diseño editorial, realizar bocetos con distintas técnicas de ilustración para visualizar las ideas del director, hasta incluir efectos especiales en la postproducción. La orientación de Audiovisual y Multimedia instruye al alumno para que construya imágenes visuales acompañadas de

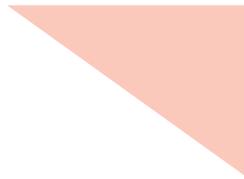
sonido. También realiza actividades para lograr secuencias de imágenes en movimiento, en la producción de estas es necesario contar con un equipo de colaboradores para posteriormente organizar flujos de trabajo, establecer una metodología y lineamientos de diseño con el fin de que el proyecto no pierda coherencia en alguna etapa de producción. La división del trabajo hace que las ocupaciones sean específicas y enfoca al diseñador a concentrarse en una sola tarea.

Para los diseñadores que cuentan con esta orientación, realizar producciones cinematográficas, les permite perfilarse a ofertas laborales que exigen conocimiento en medios audiovisuales. Actualmente, se abren vacantes en el mundo profesional que no hacen distinción entre un egresado de las carreras de comunicación, diseño o incluso de cinematografía. Quien abre la convocatoria para cubrir esa vacante busca a una persona competente que pueda ocupar el puesto sin importar la carrera de la cual egrese. Si dicha exigencia por parte del mundo profesional es adecuada o no, no será tratada en el desarrollo del presente texto, debido a que se enfoca en mostrar los conocimientos teóricos y prácticos que le permiten al diseñador participar en una producción audiovisual.

El objetivo de esta investigación es conocer la ocupación del cinefotógrafo dentro de la producción audiovisual y analizar cómo ambas disciplinas, diseño y cinefotografía, se complementan para crear imágenes de calidad en términos estéticos, compositivos, fotográficos y comunicativos. Para poner en práctica los conocimientos adquiridos en la orientación de Audiovisual y Multimedia, el grupo 8808, bajo la tutela del Dr. Adán Zamarripa Salas, realizan la filmación de un cortometraje que acerca al alumno a conocer la dinámica de trabajo que más se aproxima a una producción profesional.

En el primer capítulo de esta investigación se explicará cuáles son los procesos necesarios para planear un cortometraje desde la preproducción, incluyendo la redacción del guión literario, materia prima que utilizará el director para transmitir las imágenes que concibe en su mente y proyectarlas en la pantalla, ya que la capacidad que tenga el director para transmitir sus ideas de manera adecuada se reflejará en el producto final. El segundo capítulo abordará temáticas orientadas a la actividad fotográfica, desde la conceptualización hasta la práctica. El tercer capítulo trata del proceso de realización del cortometraje, los conceptos a partir de los cuales se desarrolló la línea de diseño y cómo se llevó a cabo cada escena.





# Capítulo I

## PRODUCCIÓN

### DE UN CORTOMETRAJE

Para comenzar, se explicará la importancia de establecer fundamentos en el proceso de preproducción de un proyecto audiovisual y cuáles son los mecanismos necesarios para realizarlo. Antes de llevar a cabo una producción audiovisual es necesario proyectar un proceso de preproducción, con el objeto de facilitar las tareas que se realizarán en el transcurso de la grabación, debido a que será un trabajo en el que participarán muchas personas organizadas en grupos. El medio para transmitir la idea del director a todas las personas que colaborarán en una producción audiovisual es a través de un formato de guion. Durante la preproducción es indispensable que se redacten al menos cuatro formatos, el guion literario, el guion técnico, el *break down* o desglose de guion y el plan de rodaje. Así mismo, es necesario establecer cargos con asignaciones específicas, y formar equipos a los que denominaremos departamentos, de acuerdo la actividad que realicen durante la producción.

Los conceptos utilizados en el presente texto formaron parte del curso de Producción Audiovisual, impartida por el Dr. Adán Zamarripa Salas, durante el primer periodo del 2014, al grupo 7707. El temario consistía en conocer cómo se realiza una producción audiovisual. Se llevaron a cabo ejercicios con los cuales el grupo pudo familiarizarse con las áreas de producción y posteriormente, elegir una de ellas para tomar cargo de esta en la etapa de filmación.

## 1.1 El cortometraje

El cortometraje es una "película de corta e imprecisa duración"<sup>1</sup>. Los temas mostrados en una producción de este tipo pueden ser diversos y pasan por los mismos procesos de planeación que un proyecto de mayor tiempo. El verdadero reto en una producción corta radica en la habilidad para plantear un relato, es posible que diez minutos sean suficientes para contar una situación dramática. Vega (2004), hace una comparativa entre dos estilos literarios bien definidos, el cuento y la novela, y los semeja al corto y al largometraje respectivamente:

*Podríamos, de una manera general, señalar que esta diferencia es similar a la que hay (si es que existe) en la literatura entre una novela y un cuento corto. Simplemente por la longitud de la obra, el estilo de la primera es más detallado e incisivo. En el caso del cine, quizás, podríamos afirmar que el largometraje, por la misma razón que la novela, puede y debe desarrollar personajes, transformarlos y profundizar en sus acciones e intenciones; por otra parte, el cortometraje, por las mismas razones, debe concentrarse a desarrollar situaciones, ir directamente al problema sin profundizar en las características visuales de los personajes. (p.86).*

Las obras cinematográficas de ficción están fundamentadas en el drama, esta forma literaria basada en el conflicto da una estructura lógica a la narración para llevarla a la pantalla grande. En un cortometraje la historia debe de plantearse de forma elemental, el método más simple de estructurar un relato es dividirlo en actos como en el teatro, con un principio, desarrollo y final o desenlace. El principio se presenta a los personajes, lo que quieren conseguir y qué o quién se opone para lograrlo. También se detalla el ambiente y lugar en donde se lleva a cabo la historia. En el desarrollo, se plantea una posible solución al conflicto dramático. En el final o desenlace, sabemos cómo los personajes solucionan el conflicto.

La forma precisa de tener en claro la duración de una historia es materializándola en un guion literario. La extensión del guion, escrito adecua-

---

<sup>1</sup> Definición rescatada del diccionario de la lengua española. Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=B3AH-vXk>

damente, determinará la duración del cortometraje en pantalla. Existen algunas consideraciones que ayudan a diseñar el borrador del guion literario, por ejemplo, la que indica el tamaño de fuente, la tipografía, así como algunas abreviaturas que sirven para señalar las escenas y secuencias. Escribirlo de esta forma permite al director y a los actores hacer una lectura fluida en los ensayos previos a la filmación. Lo ideal es que cada página corresponda a un minuto en pantalla. Más adelante, en este capítulo, se enlistarán las reglas y se ejemplificarán con el esquema de un guion, que se ejecutó en años anteriores, con la misma dinámica de la clase.

Durante la realización del proyecto, la idea se irá convirtiendo en distintos formatos de guion, (por ejemplo: guion técnico, *story board*, break down o desglose de guion y plan de rodaje), ya que es importante que los equipos de trabajo sigan las ideas del director, quien es el artista que dará forma a un tema, idea, o relato. El director tiene que ser capaz de transmitir adecuadamente sus ideas para que sean visualizadas en imágenes, colores o referencias a otros cortos. Cada escena será producto del trabajo conjunto de escritores, fotógrafos, actores, productores, sonidistas, editores y diseñadores.

La realización de un cortometraje es un ejercicio adecuado para los que pretenden introducirse en la industria cinematográfica. Los avances tecnológicos, como pequeñas cámaras digitales o teléfonos celulares, han permitido que estudiantes interesados en el cine, desarrollen proyectos audiovisuales propios. Sin embargo, para que este ejercicio evolucione en un producto que pueda ser exhibido, es indispensable que el equipo colaborador lleve a cabo los procesos básicos de una producción cinematográfica que se compone de las siguientes fases: Elaboración de guión, Preproducción, Producción, y Postproducción.

En la elaboración del guion, el guionista debe redactar, con frases en tiempo presente, únicamente lo que se requiera ver y escuchar en pantalla. Es un formato que le será útil a toda la producción y la semilla de todo proyecto audiovisual, debe elaborarse previo a la preproducción. Vega (2004), explica que escribir acerca de este formato tomaría volúmenes completos debido a que algunos autores lo consideran como una obra de arte por sí sola. Es necesario hacer la indicación debido a que es común que se incluya esta etapa dentro del proceso de preproducción, también expone que aun cuando el equipo comienza con las labores de realización, el guión literario puede sufrir algunas modificaciones:

*Debe quedar bien claro que para poder echar a andar un proyecto cinematográfico de cualquier tipo o formato debe, previamente, existir un guión. Así, el guión no entra, como común y erróneamente se cree, en la etapa de preproducción, sino que es un elemento previo a ésta y que puede ir cambiando. (p.85).*

Después de que se escribió el guión, el director debe realizar la preproducción, Fernández y Barco (2009), describen esta etapa como el momento en que debe prepararse todo lo necesario para cumplir satisfactoriamente la fase posterior, el rodaje (p. 93). Para ello, el productor, contactará a todos los recursos técnicos y humanos de los que disponga. Además, durante este mismo proceso, debe redactar tres formatos más: el guión técnico, el *break down* o desglose de guión y el plan de rodaje.

El guión técnico contiene indicaciones de cómo debe colocarse la cámara en la filmación del cortometraje; describe tamaños de encuadre, movimientos de cámara y hasta efectos especiales o de sonido. El *break down* o desglose de guión, se basa en el guión literario para, como su nombre lo indica, desglosar los elementos que lo componen como actores, locaciones, vestuario y *props*<sup>2</sup>. Es recomendable elaborar una hoja de *break down* por cada hoja del guión literario para que sea posible intercambiarlas entre las personas que participan en la producción. El plan de rodaje indica los días de grabación, enlista las tomas que deben realizarse y en qué orden se grabarán durante los llamados. La finalidad de elaborar este formato es aprovechar los recursos y agilizar el trabajo de producción.

Mientras el productor elabora estos formatos distribuye el presupuesto para contar con los recursos necesarios durante los días de rodaje y la etapa de posproducción. Más adelante, en éste capítulo se describirán, de forma detallada, las tareas específicas de las figuras que participan a lo largo del proceso de realización de un cortometraje. Después de que se redactan los formatos y conforma los equipos de trabajo, el siguiente paso es la producción.

La producción, se conoce también como filmación, rodaje o grabación. En esta etapa se ejecuta el plan de rodaje haciendo el registro de imagen y sonido de las tomas. Previamente el productor convoca al personal necesario de los departamentos de realización y a los actores por medio de un llamado, con el que se les da a conocer la fecha exacta, horario y locación

---

<sup>2</sup> Utilería y objetos que aparecen en escena.

en que deben presentarse a filmar. Durante la producción, el director es el responsable creativo del plató<sup>3</sup>, sin olvidar que el productor supervisa que las actividades organizadas se realicen.

Una vez que concluye la filmación comienza el proceso de postproducción. El editor junto con el director realizan el montaje, que consiste en darle un orden lógico a las escenas. Es importante que durante esta etapa la historia conserve la idea que el director propuso desde la concepción del proyecto. En el transcurso de la posproducción, el editor puede agregar efectos visuales y sonidos incidentales, estos últimos, son definidos por Rodríguez de Fonseca (2009) como: "Los ruidos que producen la naturaleza, los objetos o las personas. Suelen ser diegéticos, es decir, pertenecen a la historia, siendo muy efectivos cuando su fuente es ajena a lo que estamos viendo." (p.58). Ayudan a crear atmósferas en la escena y determinar situaciones como el sonido de los cubiertos al comer o el de las puertas del metro cuando van a cerrarse. En la postproducción también puede emplearse la musicalización para reforzar la intencionalidad de una escena en particular. Generalmente, se agrega de forma extradiegética, es decir, que en la escena no podemos ver de dónde proviene la música.

Estos son los procesos básicos que deben desarrollarse para la realización de una producción audiovisual. No realizar alguna de estas etapas impedirá que el cortometraje se lleve a cabo. Es importante que las personas que trabajan en el proyecto, no pierdan de vista el objetivo e interés de ver el fruto de su esfuerzo en la pantalla grande.

## **1.2 Procesos de preproducción para un cortometraje**

Durante la preproducción, la idea del director se va transformando hasta convertirse en un proyecto creativo. En el desarrollo de una producción audiovisual existen múltiples formas de concretar una idea y para convertirla en una historia verosímil, es conveniente elegir un tema específico, así, el equipo de producción podrá concentrarse en hacer propuestas basadas en ese tema teniendo en cuenta la visión del director. "Toda etapa de preproducción requiere de un profundo análisis de la obra, para prever las necesidades artísticas, técnicas y económicas del proyecto, así como los problemas y dificultades que podrían presentarse en la realización del mismo". (Vega, 2004, p.93).

---

<sup>3</sup> Escenario donde se graban las escenas de película.

Al mismo tiempo que se analiza la complejidad del proyecto, el director puede compartir las características del tema que quiere llevar a cabo. Esto dará una pauta a los equipos de trabajo para planear un tratamiento, o estilo de arte y diseño, que cada área de producción deberá proponer. Una idea surge de distintas formas de inspiración, muchas películas y producciones audiovisuales se han basado en todo tipo de temas, puede ser una historia de ficción escrita por el director, una leyenda urbana o la adaptación de una novela. Al estudiar las fuentes de inspiración de una película, encontramos la resolución de Zamarripa (2015):

*El tema puede ser tomado de la realidad, de la experiencia del autor, de un suceso histórico o de una anécdota, sea realista o no realista. También puede partir de un personaje, es decir, contar la historia de una persona en un momento dado y en un lugar o lugares específicos. (p. 35).*

Existen otras maneras para materializar una idea, por ejemplo, un story line<sup>4</sup>, sinopsis<sup>5</sup>, argumento<sup>6</sup> o escaleta<sup>7</sup>. Mientras más se involucre el director en cada una de estas etapas, beneficiará al proyecto hasta su culminación. No es necesario llevar a cabo todas las maneras de planeación anteriormente mencionadas, sin embargo, es necesario contar con un formato de guión para comenzar a producir un proyecto.

### **1.2.1 Guion literario**

El guion literario es el formato más importante en una producción cinematográfica, ya que permite visualizar la historia con descripciones específicas acerca de los personajes y los lugares en los que se lleva a cabo la acción. Groove (2010) define este formato como “el contenido detallado de un filme dividido en escenas o secuencias que contiene las descripciones de lo que va a suceder, las instrucciones técnicas para la cámara o la edición y todos

---

4 Es el desarrollo dramático redactado en unas cuantas líneas, en el cual se establece el planteamiento, conflicto y desenlace de la historia.

5 Texto que describe los elementos necesarios para entender la historia, tales elementos son: personajes, conflictos, desarrollo dramático, lugares y tiempo, narrados de una manera simple, resumida y eficiente.

6 Relato a manera de cuento en el que las acciones son descritas lo suficiente para entender la historia, en esta parte del proceso el tema y la idea deben de quedar claras en el texto.

7 Se escribe en oraciones breves que definen aquellos elementos que componen todas y cada una de las escenas.

los diálogos para los actores." (p.12). Escribir estas descripciones implica ser capaz de narrar imágenes que puedan recrearse físicamente en la pantalla.

A continuación, se presentan las características de un guión literario y cuáles son las indicaciones específicas para que cada página de texto corresponda a un minuto en pantalla. En cada secuencia se detallan las instrucciones haciendo uso de los siguientes elementos:

**Encabezado:** Indica dónde transcurre la acción. Algunos guiones incluyen al principio del encabezado la numeración de las secuencias escrita con números romanos. Después se escribe la abreviatura INT si la acción transcurre en interior, o EXT, si la acción transcurre en exterior. En el mismo enunciado se escribe el lugar específico donde transcurre la escena, es decir, el lugar ficticio como SALÓN DE CLASES o PARQUE DE DIVERSIONES y que es distinto al lugar de la locación. En seguida, se escribe DÍA o NOCHE para indicar el horario en el que transcurre la escena.

**Descripción de la acción:** La descripción debe escribirse en tercera persona y en tiempo presente. Los nombres de los personajes se escriben en mayúsculas, únicamente la primera vez que son mencionados. Además, los sonidos que se escuchan mientras transcurre la acción y que son importantes en el relato, como viento, lluvia, pasos, ruidos de puertas, sirenas de policía, entre otros, también se agregan.

**Diálogos:** Se escriben los parlamentos de los actores, incluso los más sencillos como las expresiones de asombro. Cada párrafo de diálogo debe ir precedido por el nombre del personaje escrito en mayúsculas. Después, se escribe el tono en el que el actor debe decir el diálogo, en minúsculas y entre paréntesis. Si el personaje que habla no está a la vista debe agregarse la acotación *Off*, entre paréntesis.

## EJEMPLO DE GUIÓN CINEMATográfico

Número  
de secuencia

### 1. INT. LABORATORIO DE QUÍMICA, SECUNDARIA PÚBLICA - DÍA (CRÉDITOS INICIALES)

Una ola de fuego se mueve lentamente hacia nosotros, nos rebasa, detrás una ALUMNA de secundaria corre, huyendo de las llamas. Un tanque de gas explota dentro del laboratorio, varios ALUMNOS se cubren, pero el incendio los atrapa. Otros ALUMNOS y ALUMNAS tratan de abrir la puerta del laboratorio, fogonazos los alejan por momentos. El cuerpo de JOHANNA, una niña de 12 años, yace inerte en el suelo, se quema. Un par de ALUMNAS con pánico, se cubren mutuamente debajo de una mesa. Un ALUMNO se corta las manos tratando de abrir una ventana que no cede mientras sus ropas comienzan a incendiarse. QUIQUE ve venir una bola de fuego hacia su rostro. Su cara se transforma en una masa de carne quemada por las llamas que lo envuelven.

1/12  
espacios

Los créditos principales se mezclan con estas imágenes de animación digital mezclada con tomas reales. También hay combinación de velocidades de cámara y movimientos que aparentan el punto de vista del fuego que recorre el laboratorio.

El crédito del DIRECTOR aparece sobre la puerta del laboratorio que al fin se abre, dejando salir la estampida de ALUMNOS.

Se coloca doble  
espacio entre  
secuencias

### 2. EXT. PATIO DE LA SECUNDARIA - DÍA

CARMEN, mujer de 35 años, con una cortada sangrante que le atraviesa el pómulo, corre veloz hacia el laboratorio, la seguimos frontalmente muy cerca de su rostro, el trayecto es angustiosamente largo.

ALUMNOS ADOLESCENTES y MAESTROS ADULTOS corren en el patio.

**Imagen 1** Ejemplo de guion literario. Recuperado de, "Manual de producción audiovisual para diseñadores", de Zamarripa, A, 2015, pág. 40.

El humo que sale del laboratorio no deja que CARMEN se acerque.

El MAESTRO ABEL saca en brazos a UN ALUMNO, lo deja en el suelo. El MAESTRO ABEL, entra de nuevo al laboratorio.

RAÚL, 40 años, sale del laboratorio, respira con dificultad, se duele de la palma de una mano. La mira.

La palma de la mano de RAÚL está recién quemada con lesiones de segundo y tercer grado. Incluso humea.

R A Ú L

¡Ah, mi mano!

CARMEN se le acerca, toma la mano de RAÚL, la cicatriz de CARMEN en su cara sigue sangrando.

RAÚL mira y toca la quemadura en su mano, ve a Carmen, le observa contrariado e impotente.

CARMEN reacciona ante un fuerte ruido metálico del interior.

C A R M E N

¿Ya no hay nadie adentro?

R A Ú L

Espero que no.

CARMEN se consterna. El MAESTRO ABEL saca en brazos a una ALUMNA HERIDA. El MAESTRO LÓPEZ HUERTA toma a la ALUMNA HERIDA y va corriendo a la calle. El MAESTRO ABEL se sienta extenuado.

RAÚL mira y se duele de su quemadura.

CARMEN se pasa la mano por el rostro, embarrando su sangre que no para de salir.

Nombres de los personajes se escriben en mayúsculas

Los diálogos se colocan ocupando dos terceras partes de la hoja

**Imagen 2** Ejemplo de guion literario. Recuperado de, "Manual de producción audiovisual para diseñadores", de Zamarripa, A, 2015, pág. 41.

El guion debe escribirse con tipografía Courier o New Courier de 12 pt., interlineado de 1.5 y márgenes no inferiores a 4 cm a la izquierda y 3 cm a la derecha. El margen en los diálogos debe ser mayor, en ambos extremos, aproximadamente 6 cm. El texto debe estar alineado a la izquierda. Al escribir un guión cinematográfico se describen las escenas y secuencias tal como aparecerán en pantalla, se describe a los actores, sus movimientos y qué emoción transmitirán con su actuación. Cuando hay un cambio de tiempo, espacio o ambos, comenzará otra secuencia que es la suma de escenas. Vega (2004) explica con claridad la construcción de este esquema:

*Mientras que conceptos como escena y secuencia son conceptos del lenguaje cinematográfico, situaciones que se plantean desde el guion; toma es un concepto técnico que tiene que ver con la habilidad de lograrla.*

*Es importante mencionar que nunca, de la suma de tomas resultará una escena (como lo es que de la suma de escenas resulta una secuencia) La escena es lenguaje, la toma es algo práctico. (117-118 pp.).*

El concepto de toma se retomará en el siguiente capítulo de este trabajo, ya que corresponde al conocimiento práctico y no es posible describirlo de forma narrativa. Es necesario que el guión literario esté completo antes de dar inicio al proceso de producción del proyecto cinematográfico, ya que, es un formato útil para gran parte de los departamentos de realización, pues contiene descripciones específicas de lo que ocurre en la trama.

El director puede ser el autor del guión o coordinarse con un guionista para transmitir la idea que imagina para la historia, los personajes y cómo deben ser interpretados. El guionista ayudará al director a conseguir una narración congruente y el resultado será un formato de guion para comenzar a visualizar el cortometraje. El guion literario, ayuda a establecer un orden en el trabajo para realizadores sin experiencia, pero con la práctica, algunos directores dejan de usar de estos formatos, como explica Tarkovski (2006) en su autobiografía *Esculpir el tiempo*:

*El espejo ofrece un ejemplo obvio de cómo mi método de trabajo, en lo que respecta al guion, es llevado a su conclusión final. Mucho fue lo que se eliminó, y se formuló y creó sólo durante el rodaje.*

*Los guiones de las primeras películas fueron estructurados con mayor claridad. Cuando comenzamos a trabajar en El espejo, nos autoimpusimos el no resolver y ordenar la película de antemano, y no antes de que el material se hubiese filmado. Era importante el observar cómo y en qué condiciones la película podía, por decirlo así, tomar forma por sí misma, dependiendo de las tomas, del contacto de los actores, de la construcción de los sets y del modo en que la película misma se adaptaba en lugares que habíamos escogido como locaciones. (p.144).*

Para cineastas experimentados escribir un guión literario puede no ser necesario, pero es de gran ayuda a estudiantes que quieren iniciarse en la producción cinematográfica ya que permite planear un proyecto.

El guion literario ayuda a que la concepción original de la producción no se pierda. En ocasiones los procesos de producción toman mucho tiempo y el proyecto puede desorganizarse, enfrentarse a problemas técnicos y cambiar gente de la producción, estas dificultades provocan que la concepción inicial del proyecto desaparezca. Al concluir el guión, el director del cortometraje debe entregar una copia a los demás departamentos de producción y comenzar a trabajar, cada uno con su departamento, para esbozar ideas, buscar locaciones, actores, investigar referencias visuales de otras películas y hacer una propuesta estética. Una vez hecho lo anterior, se escribe el guión técnico.

### **1.2.2 Guion técnico**

El guion técnico sirve para que el director y el cinefotógrafo visualicen en qué posición debe colocarse la cámara en cada escena, ya que contiene la transcripción, en planos cinematográficos, de los encuadres, los movimientos y emplazamientos de cámara, los diálogos de los actores y los sonidos que creen necesarios para darle forma a la obra cinematográfica. El formato de guión técnico también es útil para los encargados de efectos especiales y sonidistas.

Incluye los sonidos que pueden intervenir en una escena como diálogos de los personajes, sonidos y musicalización

Plano en que se realizará la toma

Descripción de la escena

Dibujo que muestra cómo será la escena

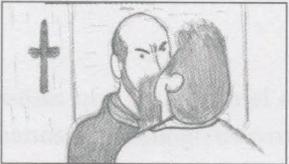
SECUENCIA 10		
IMAGEN		SONIDO
Plano General  BARRAGÁN entra con GUIROZ a la Iglesia. Lo sujeta porque éste no puede mantenerse en pie por sí mismo. Lo lleva a una banca y lo recuesta en ella.	 Escena 1	BARRAGÁN: ¡Aguenta, aguenta! Ya mero llegamos... Comienzan a escucharse golpes en la puerta de la iglesia. VOZ NARCO 1 ¡Abran, hijos de la chingada! BARRAGÁN (enfurecido) Carejo... (a Quiroz) Quédate aquí, no me tardo. ¡Aguenta! GUIROZ (débilmente) Cuidado.
Plano Medio  BARRAGÁN toma una sotana para ponérsela y sale corriendo con ésta en las manos.	 Escena 2	Se escuchan golpes en la puerta que cada vez son más fuertes.
Plano General  Llegan los NARCOS a la Iglesia y entran de manera Imperativa, buscan con la mirada el posible escondite de sus fugitivos.	 Escena 3	Murmullos de los NARCOS
Plano Americano  BARRAGÁN enfrenta a los NARCOS antes de que éstos se acerquen a la banca en la que se encuentra GUIROZ.	 Escena 4	BARRAGÁN ¿Qué creen que hacen!? ¡Esta es la casa de Dios!  NARCO 1 Déjate de mamadas y dime dónde están  BARRAGÁN (enfurecido) ¿Dónde están quiénes? ¡Aquí sólo estoy yo!
Close Up  NARCO 1 amenaza a BARRAGÁN con la pistola para que le entregue a los hombres que está buscando.	 Escena 5	NARCO 2 Oye, vámonos, no creo que...  NARCO 1 Cállate, puto. (a BARRAGÁN) Dime dónde están esos cabrones o te meto una bala y los busco yo

Imagen 3 Ejemplo de guion técnico. Recuperado de Zamarripa, A, 2015, pág. 47.

Usar el diseño de columnas en el formato de guion técnico permite agregar tantas indicaciones como sea necesario, regularmente, se aumenta una columna con la narración escrita por el guionista en la secuencia que corresponde. En algunas ocasiones, se puede incorporar una columna para ilustrar la descripción de la escena a manera de *storyboard*.<sup>8</sup> Este formato permite definir de manera visual, al director y productor, cómo será el cortometraje. El *storyboard* es considerado por algunos realizadores un recurso para animaciones que permite ver el dibujo de cada plano tal como fue concebido, acompañado de la descripción de la acción o el diálogo de los actores, sin embargo, el director Bernstein (1997) lo define como un recurso de mucha utilidad:

*El cine es un medio visual que, paradójicamente, comienza por un escrito. Naturalmente, las palabras resisten limitaciones en lo que toca su capacidad para expresar el mundo visual, limitaciones de las que, en cambio, está libre el storyboard, el cual puede sugerir ideas y métodos que jamás se le ocurrirían al director si durante la preproducción trabajara únicamente con el guión. (p.339).*

A pesar de que es un ejercicio laborioso, el *storyboard* puede ahorrar tiempo de grabación, tomar decisiones donde había dudas y calcular la duración de las escenas. El creador del *storyboard* trabaja bajo la dirección del guión, el director y/o el productor.

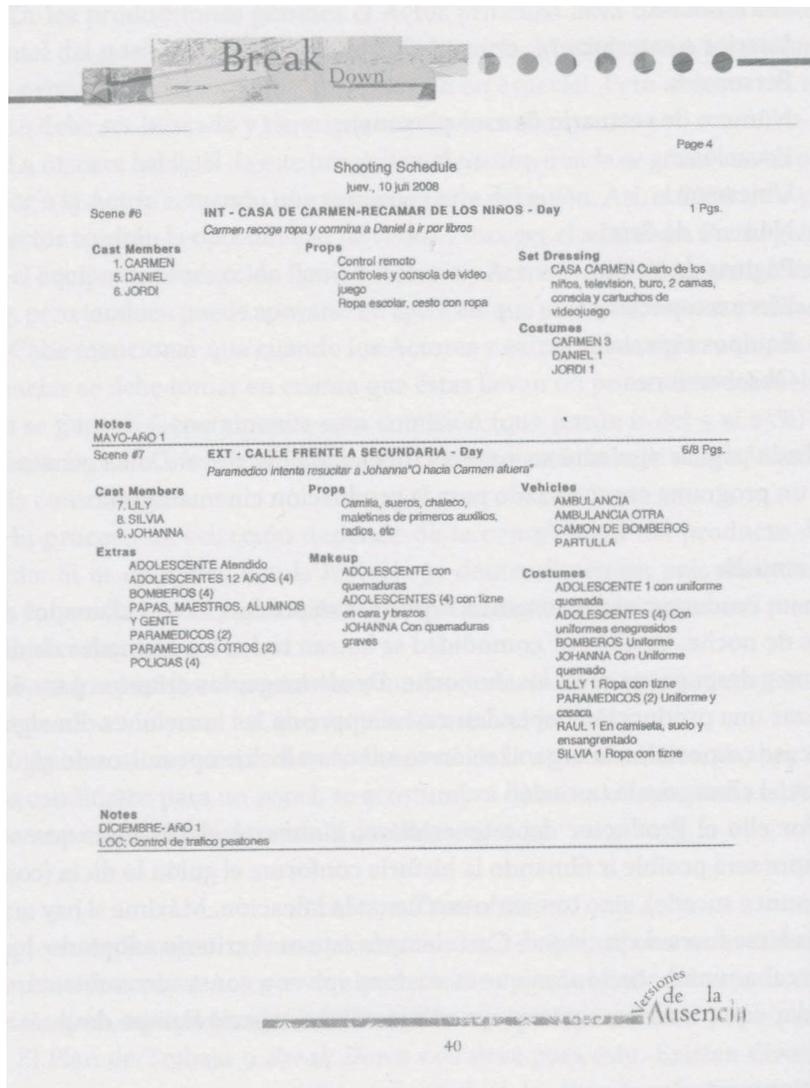
### 1.2.3 Break down o desglose de guion

Este formato es elaborado por el departamento de producción. Sirve para organizar el personal y los objetos necesarios en cada escena. Llegar a este punto de la preproducción, permite hacer una estimación del presupuesto y programar los días de grabación, así lo exhorta Vega (2014):

*Para una buena organización de la producción 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. (p.99).*

---

<sup>8</sup> La palabra *storyboard* se refiere a distintos tipos de trabajo: uno es para la presentación y el otro es para la producción. El primero, son una serie de ilustraciones para tener la idea de lo que va a ser la historia, pero no necesariamente de cada toma que el director tiene planeada. En cambio, el *storyboard* de producción son aquellas ilustraciones que sí representan cada toma que se va a filmar en escena.



**Imagen 4** Ejemplo de *breakdown*.  
Recuperado de Zamarripa, A, 2015, pág. 64.

Durante la grabación, pueden surgir inconvenientes que extiendan la realización de una escena o secuencia, sin embargo, todo depende de que el productor dé las instrucciones adecuadas para que se cumpla con los tiempos establecidos. La producción debe llevarse a cabo en los días que son programados en el plan de rodaje.

#### 1.2.4 Plan de rodaje

Este formato también es elaborado por el director quien agenda los días de llamado para aprovechar los recursos económicos con los que se cuenta. Además, describe el orden en que deberá realizarse la filmación, Zamarripa (2015) explica la importancia de esta planeación:

*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. (p.67).*

Sin embargo, el productor debe tener en cuenta los imprevistos que puedan alterar lo establecido en este formato. Si se presenta alguno, dependerá de su capacidad de organización para volver a programar las actividades y comunicar el nuevo plan al equipo de realización.

# Plan de Trabajo

"VERSIONES DE LA AUSENCIA" PLAN DE TRABAJO vers. 2 Jul/8/08						
45	45	EXT	PATIO DE LA SECUNDARIA Raul da lectura de planilla, omite a Carmen por Julia, grupo	Day	3	pgs. 1, 2, 7, 8, 18, 30, 31
23	23	EXT	SECUNDARIA La secundaria decorada del 1 de noviembre, adentro algarabi	Day	2/8	pgs.
--- END OF DAY 1 -- lun., 3 novi 2008 -- 3 2/8 pgs.						
18	18	EXT	SECUNDARIA Quilua y Memo sepean a Miguel con balón, Carmen lo protege	Day	1 3/8	pgs. 1, 9, 10, 11, 12, 13
13	13n	EXT	PATIO DE LA SECUNDARIA Memo y Quilua graban abusando d Pablo, Miguel los ve	Day	1	pgs. 10, 11, 12, 17
--- END OF DAY 2 -- mart., 4 novi 2008 -- 2 3/8 pgs.						
38	38	EXT	ENTRADA DE LA SECUNDARIA Lily y Silvia ven a Raul salir de 1 coche es de Julia sospechar	Day*	4 3/8	pgs. 2, 7, 8, 18
40	40	EXT	PATIO DE LA SECUNDARIA Silvia y Lily cónicas invituan a Carmen sobre Julia y Raul	Day	2 4/8	pgs. 1, 7, 8
--- END OF DAY 3 -- miér., 5 novi 2008 -- 6 7/8 pgs.						
24	24	INT	LABORATORIO DE QUIMICA Pranden mecheros Quilua para Miguel alboroto, Carmen revote	Day	3 5/8	pgs. 1, 9, 10, 11, 12, 13, 17
--- END OF DAY 4 -- juev., 6 novi 2008 -- 3 5/8 pgs.						
49	49	INT	SALON DE CLASES Carmen aplica examen, ve a Miguel las fotos de los alumnos	Day	3	pgs. 1, 12
--- END OF DAY 5 -- vier., 7 novi 2008 -- 3 pgs.						
8	8n	INT	LABORATORIO DE QUIMICA Johanna y Susana preparan quimico, Memo y Miguel flojean	Day	6/8	pgs. 1, 9, 10, 11, 12, 13
--- END OF DAY 6 -- sáb., 8 novi 2008 -- 6/8 pgs.						
FIN DE LA 1ERA SEMANA						
56	56	INT	LABORATORIO DE QUIMICA Carmen deja sus cosas, Raul la saca, Quilua ve llaves, abre gas	Day	7/8	pgs. 1, 2, 9, 10, 11, 12, 17
60	60	INT	LABORATORIO DE QUIMICA Quilua y Memo sometan a Miguel, ve tuberias en mal estado	Day	1 2/8	pgs. 9, 10, 11, 12, 13, 17
--- END OF DAY 7 -- lun., 10 novi 2008 -- 2 1/8 pgs.						
62	62	INT	LABORATORIO DE QUIMICA Quilua le acerca el tubo del gas a Miguel, Johanna seoforta	Day	1	pgs. 9, 10, 11, 12, 13, 17
64	64	INT	LABORATORIO DE QUIMICA Meten tubo a Miguel si contiene gas ante la noche d incendio	Day	1	pgs. 9, 10, 11, 12, 13, 17
--- END OF DAY 8 -- mart., 11 novi 2008 -- 2 pgs.						
54	54	EXT	PATIO DE LA SECUNDARIA Hoporas a la bandera, Carmen altera Raul "Vendi el coche"	Day	1 6/8	pgs. 1, 2, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 17, 18
17	17	EXT	SECUNDARIA Se abren puertas de escuela, todos entran tristes, Silvia y Lily	Day	1	pgs. 7, 8
--- END OF DAY 9 -- miér., 12 novi 2008 -- 2 6/8 pgs.						
16	16	INT	DIRECCION DE LA SECUNDARIA Lily pide permiso, Raul lo niega "Hay q reportar gastos"	Day	1 5/8	pgs. 2, 7
26	26	INT	DIRECCION DE LA SECUNDARIA Raul insulta a Miguel, Carmen: "Cambiamelo de grupo"	Day	1 5/8	pgs. 1, 2, 12
--- END OF DAY 10 -- juev., 13 novi 2008 -- 3 2/8 pgs.						

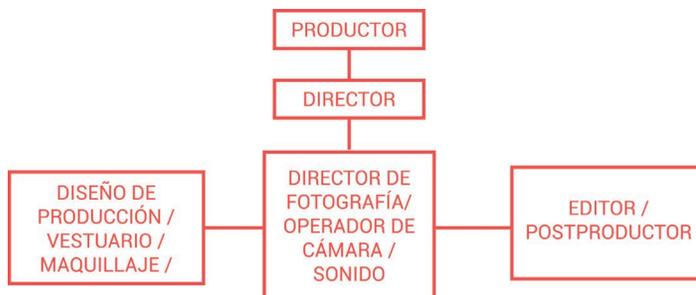
Versiones de la Ausencia

Imagen 5 Ejemplo de plan de rodaje.  
Recuperado de Zamarripa, A, 2015, pág. 68.

### 1.3 Producción, rodaje o grabación de un cortometraje

Durante esta etapa se convoca a gran parte del personal que participa en el proyecto. Los equipos se presentan los días y horarios señalados en el llamado. El personal que es indispensable para que los días de rodaje sean productivos son: el director, el productor y el cinefotógrafo, así como los técnicos de iluminación y sonido. Para el equipo de sonido es indispensable contar con micrófonos y audífonos, a su vez, el equipo de iluminación, debe contar con el equipo correspondiente: como lámparas, reflector y rebotador. El equipo de producción debe presentarse en la locación antes que los actores, ya que cuando estos últimos lleguen al lugar, no debe pasar mucho tiempo para que el rodaje comience. Otra parte indispensable en un equipo de producción es el director de arte, debe contar también con un maquillista y vestuarista para preparar a los actores, antes de comenzar a rodar.

Una vez que da inicio la grabación, comienza a registrarse el material que se utilizará en la postproducción. Es importante que los departamentos o equipos de trabajo estén concentrados en la actividad que les fue asignada, sólo de esta manera es posible llevar a cabo una producción cinematográfica. Vega (2014) resume la etapa de producción como "El logro de un proyecto, desglosado en diferentes frases creativas y organizativas, de unificación de talentos y habilidades de personal técnico y artístico." (p.93). Sin embargo, en una producción de bajo presupuesto las actividades se superponen, es decir, que probablemente los miembros de un departamento tengan que apoyar posteriormente en un área distinta. Las producciones que poseen un presupuesto limitado, como las universitarias, tienen muchas actividades y deben de trabajar en equipo. El siguiente diagrama muestra la estructura básica de una producción de bajo presupuesto.



**Diagrama 1** Equipo de bajo presupuesto.

Esta estructura es similar a la utilizada en el equipo de trabajo del cortometraje *Hojuelas de Carmín*. Hay figuras inamovibles que guían al proyecto y son responsables de tomar las decisiones creativas, por ejemplo, el director, quien es responsable de controlar el guión cinematográfico, de los actores y de dar por finalizada una secuencia cuando esté satisfecho con el resultado. Ningún otro integrante de la producción podrá dar indicaciones acerca de estos aspectos. A continuación se explicarán las tareas específicas de cada área.

### 1.3.1 Departamentos de realización

Casa productora: Es el grupo de personas que lleva a cabo una producción cinematográfica. Este grupo, debe elegir un nombre para representar al equipo. La definición de Zamarripa (2015), expone a la casa productora como "Compañía o compañías que aportarán el capital para la producción; tienen los recursos humanos y tecnológicos para la realización de un proyecto."(p.49).

Director: Es el responsable creativo del proyecto, puede elegir si alguien más le auxiliará para tomar decisiones durante el proceso creativo, de ser así, esta persona lo apoyará en la resolución de las dificultades creativas que surjan a lo largo de la producción. De acuerdo con Fernández y Barco (2009) "Un director dirige a los actores y decide la posición y encuadre de la cámara." (p.113). También, organiza con los productores actividades que no tienen que ver necesariamente con una actividad artística o creativa, como discutir el presupuesto y obtener permisos para grabar en una locación.

Primer asistente de director: Es el contacto entre el resto de los departamentos de realización y el director, también, coordina junto con este último, la planeación de las escenas y le aconseja formas de trabajo para agilizar la filmación. Según Vega (2004) "Es la única persona que de alguna manera puede interpretar las órdenes del director, aunque siempre de forma respetuosa y discreta, sin hacerlo notable para el resto del personal" (p.108).

**Continuista:** Es el encargado de cuidar la continuidad durante la etapa de producción. Supervisa la posición de los actores y de los elementos que aparecen dentro de cuadro. Si se hicieron cambios en el guión literario, durante la grabación de una toma, debe supervisar que los actores digan sus líneas de acuerdo a dichos cambios y hacer un reporte de los mismos. Es común que tome fotografías para verificar que la posición de los objetos sea la misma entre toma y toma si esta se interrumpe.

**Cinefotógrafo:** Se encarga de visualizar las ideas escritas en el guion literario junto con el director y las recrea en el proceso de rodaje, empleando sus conocimientos técnicos y estéticos, mediante el manejo de la cámara y la luz. Además, como menciona Bernstein (1997), "Supervisa el trabajo de todos los demás integrantes del departamento de cámara y ejerce el control visual general del filme mediante la coordinación de la cámara con la iluminación."(p.117).

**Operador de cámara:** Maneja la cámara según las indicaciones del director de fotografía. Es común que el operador de cámara y el cinefotógrafo sean la misma persona.

**Asistente de cámara:** Ayuda al operador de cámara y realiza tareas como cambiar manualmente el foco o el objetivo durante el rodaje.

**Iluminación:** Este equipo trabaja estrechamente con el cinefotógrafo, así lo mencionan Fernández y Barco (2009) "Trabaja con el director de fotografía y se encarga de la iluminación de las escenas." (p. 116). Es el equipo más activo durante la grabación, ya que pasará gran parte del tiempo operando las luces para crear los ambientes necesarios en cada escena. El equipo de iluminación manipula las luces para evitar que las tomas se vean "planas", es decir, que mediante la luz se genere la sensación de profundidad en la imagen y la apariencia de los personajes.

**Sonidista:** Es el encargado de hacer el registro sonoro del cortometraje, por ejemplo, el diálogo de los actores y el sonido ambiente de la locación. La tarea del sonidista es muy importante, ya que un registro adecuado

ayudará a reforzar la percepción del espectador sobre lo que sucede en la historia. Groove (2010) lo explica de esta manera:

*Un buen grabador de sonido sabe cómo conseguir que todos los diálogos registrados en un lugar suenen como si se hubiesen grabado el mismo día y en la misma distancia, con independencia de que las palabras se pronuncien en un susurro a lo lejos o a gritos cerca de la cámara.*(p. 48).

Un aspecto significativo en la tarea del sonidista, es la calidad del equipo que utilice y la persona que lo apoye en el registro sonoro.

Microfonista: Trabaja con el sonidista y registra el sonido directo durante el rodaje. Su trabajo consiste en sostener el micrófono durante toda la filmación, debe cuidar que este no choque con el movimiento de los actores ni que aparezca en la toma.

Diseñador de producción: Su trabajo es crear un ambiente visual uniforme a lo largo de todo el cortometraje, cuidando que sea adecuado para verse a través de la cámara. Por ejemplo, si el director solicita que algún actor debe cambiar de color de cabello, probablemente tenga que usar una peluca y tendrá ser de una calidad suficiente para que no parezca que está usando algún postizo. El diseñador de producción es contactado por el productor y previo a la grabación desarrollan bocetos de las escenografías, decorados, vestuarios, ambientes y sensaciones que desean transmitir en pantalla. Además, vigila la elaboración de escenarios, vestuario, y utilería con características específicas indicadas por el director en el guion técnico. Grove, (2010) expone de manera amplia la tarea de este creativo:

*Un buen diseñador de producción aporta su visión creativa a la película, de acuerdo con el director (asuntos creativos) y el productor (aspectos financieros). El diseñador de producción supervisa a los jefes de los otros departamentos de arte: accesorio, vestuario, maquillaje y construcción de decorados. Un diseñador de producción tiene una buena visión de conjunto y es capaz de expresar con calidad su*

*opinión creativa al director y al equipo del departamento de arte. La mejor manera de hacerlo es mediante dibujos y bocetos. (p.72).*

Escenografía: Es el equipo encargado de preparar los espacios en los que se va a grabar y fabricar escenografías para que el desarrollo de la historia sea verosímil. Es recomendable realizar una buena labor de *scouting*<sup>9</sup>, para grabar en escenarios naturales y no invertir presupuesto. Sin embargo, Groove (2010) expone la ventaja de construir un escenario: "La mayor ventaja se percibe cuando se filma, porque el escenario se construye en módulos que se pueden mover para colocar las cámaras donde las quiere el director, y el director puede situar las luces sin que molesten." (p.72).

Por el contrario, encontrar una locación adecuada no quiere decir que no deba construirse la escena, lo importante es tener el control del espacio sin modificar todos los elementos decorativos del lugar, pues esta tarea llevará tiempo y dinero.

Vestuario: Son los encargados de vestir a los personajes según las necesidades del guión. De acuerdo con Bernstein (1997) "este departamento debe trabajar en conjunto con el productor y los asistentes de dirección para saber a quién se necesitará, en qué momento y cómo debe lucir." (p.120). Si el tiempo de producción dura más de un día, alguien debe encargarse del vestuario de los actores, ya que este podría ensuciarse en medio de alguna escena, impidiendo que pueda seguir utilizándose. Además, analizan las particularidades de los personajes para adecuar el vestuario a las necesidades que la historia requiere.

Maquillaje: En algunas producciones el área de maquillaje puede ser un departamento completo, esto depende de las necesidades y el presupuesto de la producción. De acuerdo con Grove (2010), los maquillistas son los encargados de resaltar las características físicas de los actores, ocultar sus defectos o hacerles una caracterización.

*Una cara sin maquillar puede carecer de relieve y tener brillos que restan fuerza a la interpretación del actor. El maquillaje en el cine*

---

<sup>9</sup> Consiste en buscar lugares posibles donde filmar.

*puede mejorar la narrativa. Debería ayudar a que el actor se sintiese cómodo con su personaje y seguro en su actuación. Muchos actores se sientan en la silla como ellos mismos y cuando salen de la sala de maquillaje se introducen en su personaje hasta que el maquillaje se desvanece al acabar el día. (p.78).*

Departamento de producción: Puede estar conformado de distintas maneras según la complejidad del proyecto. Los productores se encargan de planear el rodaje y que todo lo requerido esté listo. Zamarripa (2015), hace una observación importante sobre el área de producción: "Aunque cada producción, cortometraje, casa productora o institución cultural o educativa se organizan de manera distinta, las áreas y labores son muy similares aunque los puestos pueden cambiar de nombre." (p.49). Las figuras de producción que se mencionan a continuación son básicas para que un proyecto tenga buenos resultados.

Productor o gerente de producción: Es el responsable de administrar el presupuesto de la producción. Cuenta con experiencia en el cine por lo que conoce los procesos de realización de una obra cinematográfica, las necesidades técnicas y de personal. El productor y director o su primer asistente, colaboran juntos gran parte del proyecto, según señala Fernández y Barco (2009): "Trabaja estrechamente con el ayudante de dirección, quien le mantiene permanentemente informado y él a su vez mantendrá informado al productor del desarrollo y evolución del rodaje." (p.115). También es responsable de la búsqueda de fondos y contrataciones de personal técnico, creativo y actores.

Productor Ejecutivo: Este productor no está implicado en ningún proceso técnico de la producción, sin embargo, es responsable de los aspectos comerciales y legales del cortometraje. Bernstein (1997) indica que este productor "Se halla cerca de la fuente de financiamiento y, en consecuencia, tiene en sus manos el control último aunque quizá carezca de función específica en la realización cotidiana del filme." (p.115).

Productor o *Line Producer*: Es responsable de coordinar a cada persona durante la producción de una obra cinematográfica. Los *Line Producer*

trabajan sólo en un proyecto a la vez. No interviene en el rodaje debido a que trabaja en una oficina de producción tal como lo explica Zamarripa (2015): "Difícilmente va a la locación foro donde se esté filmando una película ya que debe de estar al pendiente de muchas cuestiones administrativas y de organización." (p.50).

Coprodutor o Productor Asociado: Puede tratarse de una persona u asociación. No interviene en la toma de decisiones ya que principalmente funge como inversionista. Uno de los objetivos de contar con un coprodutor es asegurar la solvencia económica del proyecto:

*No necesitamos (y no nos conviene) un coprodutor que no pueda asumir una parte de los riesgos. Precisamente, hemos señalado que una de las ventajas de la coproducción es el reparto de los riesgos de la producción. Si no podemos contar con esta ventaja, disminuye (e incluso llega a anularse) el interés del coprodutor . (Fernández y Barco 2009 p.85).*

Es por eso que el productor debe dedicar el tiempo suficiente para encontrar un colaborador en el cual confíe, esto hará que el proyecto siga adelante.

#### **1.4 Postproducción**

La postproducción es la última fase. Los desarrolladores de este proceso reciben todo el material registrado, tanto imagen como sonido, y lo montan con un programa de edición. El montaje es la acción de armar la película con un orden lógico para darle sentido a la narración. El editor utiliza el guion literario para montar la historia como fue escrita, pero de acuerdo con Grove (2010), debe editar el corto con el objetivo de crear una narración visual:

*La edición contribuye a que la imagen se convierta en el texto. El cine no depende exclusivamente de la palabra hablada para comunicarse: más bien; relata al mundo tal como se le percibe subjetivamente. En el mundo real, como en el cine, el observador (espectador) es bombardeado con información verbal y visual, y debe seleccionar lo más importante. Se trata de un lenguaje al que el público reacciona, y que*

*comprende subconscientemente. Aprender a editar es aprender a usar ese lenguaje que es el cine.* (p. 209).

El director también trabaja con el editor y deciden qué tomas utilizar con base en los reportes de continuidad. Los cambios en el guion literario, que se realizan en el rodaje, deben marcarse en el guion técnico, esto será útil al editor al momento de organizar los archivos.

Postproductor: Es la persona encargada de supervisar el montaje de sonido y video de acuerdo a las indicaciones del guion técnico y el director.

Editor: Se encarga de hacer el montaje de video y sonido con el objetivo de que el producto conserve la idea indicada en el guion literario. Además, elige el material de grabación y selecciona las escenas que funcionan para contar la historia.

Sonido y musicalización: Durante la edición del cortometraje se pueden añadir sonidos incidentales para que acompañen lo que sucede en pantalla, por ejemplo, el sonido de unos cubiertos, si se trata de una escena que transcurre en un restaurante, o el sonido de un trueno, en caso de que la escena indique que está lloviendo. La música puede crearse de acuerdo con la narrativa del cortometraje y sirve para mantener la atención del espectador. Según Cabezón y Gómez-Urdá (1999): "La intriga, el suspense, el tono romántico o terrorífico que se hallan dibujados en el guion, se verán reforzados con «frases musicales »" (p.104). Cuando no se cuenta con un profesional para musicalizar el cortometraje, se recurre a hacer una elección de temas ya conocidos, éxitos de la radio, o que hayan aparecido en otros cortometrajes. Sin embargo, es necesario asesorarse legalmente sobre la utilización de dicho material. Usar una obra musical sin dar crédito o regalías al autor, podría ocasionar que los productores sean demandados y que el cortometraje no sea exhibido.

## **1.5 Exhibición**

Los productores buscan lugares para exhibir el cortometraje y hacen publicidad para que la gente asista a las proyecciones. Es fundamental que busquen una manera para dar a conocer el cortometraje, una de ellas puede ser la prensa. Cabezón y Gómez-Urdá (1999) comenta sobre la importan-

cia de acercarse a este medio: "Es un aliado imprescindible para la industria del cine. Los periódicos, las revistas, la radio o los programas de televisión, significan en la práctica una publicidad directa, antes, durante y después del rodaje, que ningún cineasta deberá desperdiciar." (p. 174).

Kit de prensa: Es un paquete que conjunta información del cortometraje. Le será útil a los medios de comunicación para conocer más sobre la producción, la casa productora, quiénes fueron los realizadores y quiénes son los actores. También, se agregan fotografías tomadas durante la grabación, el cartel oficial y demás material gráfico, con la identidad visual del cortometraje como postales, volantes o *flyers*.

Una vez que el cortometraje está listo, debe ser distribuido para su exhibición. Mostrar y difundir un proyecto concretado es el principal objetivo de un producto audiovisual. Un cortometraje puede ser proyectado en festivales de cine, en eventos culturales, mediante una convocatoria, o compartirse a través de plataformas digitales como *YouTube*<sup>10</sup> o *Vimeo*<sup>11</sup>.

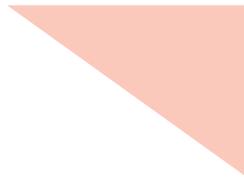
Conocer el proceso de realización de distintos productos audiovisuales en la materia de Producción Audiovisual I, impartida por el Dr. Adán Zamarripa, fue fundamental para coordinar el cortometraje que se llevó a cabo durante el siguiente semestre de forma adecuada. Aprender a realizar los formatos de guión agilizó las etapas de producción y postproducción.

Al iniciar el curso de Producción Audiovisual II, fue necesario conformar equipos de trabajo. A pesar de ser una producción de bajo presupuesto, fue indispensable contar con personal asignado en cada área, sin importar que algunos miembros de la producción tuvieran una función diferente en alguna parte del proceso. Realizar una obra cinematográfica es un proceso largo que requiere de planeación meticulosa. Es importante que cada departamento se concentre en la actividad que tiene que desarrollar y que cada persona termine su tarea con eficacia, esto permitirá que los procesos se realicen en tiempo y forma.

---

<sup>10</sup> Portal de Internet que permite a sus usuarios subir y visualizar videos. Definición tomada de: <https://definicion.de/youtube/>

<sup>11</sup> Red social de Internet basada en videos, [...] El sitio permite compartir y almacenar videos digitales para que los usuarios comenten en la página de cada uno de ellos. Los usuarios deben estar registrados para subir videos, crear su perfil, cargar avatares, comentar y armar listas de favoritos. Definición tomada de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Vimeo>



# Capítulo II

## DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

A continuación, se expondrán los conocimientos que debe poseer el encargado de dirigir el departamento de fotografía, para desempeñar su trabajo de manera adecuada en una producción audiovisual. Parte de los conceptos que se explican a continuación, son adquiridos en las clases de fotografía que se imparten en los primeros semestres de la carrera de Diseño y Comunicación Visual en la FAD, es decir, un diseñador que desarrolle las habilidades necesarias en la materia y la imagen en movimiento, puede convertirse en cinefotógrafo. También, es importante que desarrolle experiencia y habilidad sobre el funcionamiento de la cámara, esto le permitirá conocer límites y posibilidades de operación.

A lo largo de este capítulo, se utiliza el concepto de cinefotógrafo para referirse al creativo que visualiza las ideas del director durante el rodaje y el encargado de operar la cámara. En la realización de *Hojuelas de Carmín* el equipo se conformó de esa manera y durante el proceso de preproducción, el cinefotógrafo visualizó junto con la directora la forma en que debían construirse las imágenes y también operó la cámara durante el rodaje.

Director y cinefotógrafo son las figuras que determinan la composición de la escena, la iluminación, los movimientos que hará la cámara de acuerdo con la posición que los actores tienen en la escena y visualizan las secuen-

cias, esta colaboración es la más estrecha del proyecto. Jacques Loiseleux (2005) define el cargo cinefotógrafo de la siguiente manera:

*Es el responsable de todo lo relativo a la elaboración de imagen de una película en colaboración con el realizador. En principio lo elige el director, y a veces el productor, por sus competencias, por su sentido estético apropiado para la película, por sus cualidades humanas, relacionales y de jefe de equipo, así como por sus sentido artístico. También es responsable, junto al director de producción, de la coherencia de los medios empleados para realizar las imágenes deseadas por el autor en el marco de las condiciones económicas del productor. (p.90).*

Por lo tanto, el trabajo del cinefotógrafo tiene una presencia muy importante respecto al resultado final del proyecto. En ocasiones, el director no tiene la habilidad para proyectar sus ideas de manera visual. En una entrevista para Goodridge y Grierson (2012) el cinefotógrafo Christopher Doyle explica la importancia de este creativo:

*La función del director de fotografía es hacer puente de enlace entre el público y lo que está ante la cámara. Para mí sólo hay tres personas en el cine: la que está frente a la cámara, el público y el individuo que sustituye el nexo de unión entre ellas: el director de fotografía. Evidentemente, hay una estructura logística, y un director y un productor, para facilitar el punto de contacto. Pero para que la unión sea directa y absorbente, creo que tenemos que ser transparentes y apartarnos lo suficiente para que el contacto entre los actores y el público sea directo. (p.24).*

Para Christopher Doyle, el cinefotógrafo es el creador que debe buscar, a través de la cámara, gestos o movimientos dentro de la escena para transmitir las sensaciones que el director ha imaginado en la historia.

## 2.1 El rodaje

El rodaje es la parte de la producción en la que se registran todas las imágenes y sonidos que serán utilizados en la edición. Previamente, el director

y el cinefotógrafo intercambian ideas sobre cómo imaginan el cortometraje. Además, toman decisiones sobre el equipo técnico que usarán, por ejemplo, la cámara, los objetivos y el diseño de iluminación.

Durante el rodaje es responsabilidad del director supervisar que se realice lo que marca el guion literario. Lo primero que debe hacer el director antes de poner la escena, es leer y releer el guion para identificar los detalles visuales que se deben destacar en cada secuencia. Grove (2010), sugiere tomar como ejemplo la primera escena de *Reservoir Dogs*: "El agudo diálogo del guión se complementa con el uso que hace el director de la cámara como elemento visual narrativo. Deambula alrededor de la mesa del restaurante, tejiendo la historia y proporcionando una visión próxima de los distintos personajes." (p.50). Si tuviéramos que identificar los elementos visuales que sobresalen en esta escena, acotaríamos palabras como platos, cigarros, tazas y café, estos objetos probablemente aparecerían en el guión literario como parte de la narración y las acciones de los personajes, pero fueron agregados en la escena de manera uniforme.

Además, al analizar esta escena, nos damos cuenta que no agregaron planos descriptivos para mostrar que se encontraban dentro de un restaurante, en cambio, observamos acercamientos a los actores sin que estos tuvieran un diálogo en la escena. La decisión de no agregar una toma abierta pudo haberse tomado durante la edición, pero las tomas cerradas dan énfasis a las acciones de los actores. Si el editor no hubiera contado con planos narrativos, es seguro que la escena no tendría el mismo impacto. Esta manera de enunciar sensaciones se ha convertido en un lenguaje, el lenguaje cinematográfico.

## 2.2 El lenguaje cinematográfico

El cine se expresa a través de cuatro elementos fundamentales que conforman el lenguaje cinematográfico: la selección de partes de realidad, los movimientos de cámara, el montaje y el sonido. Si nos referimos a la selección de realidad, basta con decir que es común que se defina al cine como una fábrica de sueños. La cinematografía se ha convertido en una industria cultural que ayuda a la sociedad a evadir sus problemas, o a reforzar estereotipos. La televisión, el teatro, el video, incluso la lectura son medios que la sociedad utiliza para sentirse identificado. Cuentan con distintas formas de narración, pero difícilmente logran la emoción que provoca estar frente a la

pantalla de cine. De alguna manera, el espectador ve moldeados sus deseos, Zavala (1994) analiza la experiencia:

*La película, entonces, dice más sobre sus espectadores que sobre sus propios personajes. Casi podríamos decir que el cine habla a través de nosotros, mientras nosotros somos hablados a través del ritual de seducción iniciática que es como espacio liminar, un programa de repetición de deseo. (p.22).*

Lo interesante de la narrativa cinematográfica es que muestra la vida cotidiana de forma cautivadora. El simple hecho de recordar algo que sucedió en el pasado, es similar a ver una película. Sabemos que ese momento tiene una particularidad, algo que lo hace único en comparación a la narración de alguien más. Esa particularidad existe en el pensamiento de cada individuo. El cine muestra la percepción de una persona con la habilidad de materializar una idea como si fuera una observación, el autor de esta percepción, comúnmente es el director. Pero, ¿qué sucede con los tres elementos restantes?

El montaje y el sonido son elementos que también conforman el lenguaje cinematográfico, con la llegada del cine sonoro cambió el proceso de montaje de las películas y se formaron especialistas en esta actividad. También cambió la manera en que se escribían los guiones para añadirles música y sonido, haciendo la secuencia más compleja. Antes de la llegada del cine sonoro, únicamente se registraba la imagen, cuando comenzó a registrarse el sonido eran necesario unir dos secuencias de película (la imagen y los diálogos). Conforme el paso del tiempo, se fueron añadiendo pistas, las correspondientes a música y sonido. Las pistas se añadieron gracias a la moviola, la máquina de montaje que permitía hacer retroceder la película, cortarla o intercalar escenas en ella, además de sincronizar su banda sonora. Sin ella hubiera sido imposible montar las películas musicales que tanto influyeron en los primeros momentos del cine sonoro. La llegada del cine a color también influyó en las interpretaciones creativas, por parte de los directores, que permitieron se diversificaran las tareas durante la producción. Poco a poco, el operador de cámara se fue convirtiendo en cinefotógrafo, esto es, el creativo que se especializa en mirar a través de la cámara y pro-

poner los movimientos en cada escena y dotar de un equilibrio particular al proyecto que realiza.

El cuarto factor es el movimiento de cámara, que convierte a la fotografía en el séptimo arte. Vega (2004) explica cómo el movimiento de cámara es la base de la creación cinematográfica:

*Cine es movimiento y este movimiento requiere de un profundo estudio para comprender y elaborar el lenguaje cinematográfico, ya que este lenguaje se construye a través de la unión y armado de fotogramas, que en sentido práctico, no son otra cosa que fotografías que proyectadas de manera continua constituyen la acción cinematográfica. (p.30).*

Hay dos formas principales de entender los movimientos de la cámara: movimiento interno, que es el que realizan tanto los personajes dentro del cuadro como la posición que ocupan los objetos en el mismo. El movimiento externo es provocado por el desplazamiento de la cámara. Más adelante, en este mismo capítulo se explicarán a detalle los movimientos de cámara y la función práctica de este recurso.

### **2.2.1 Unidad de la obra cinematográfica**

La cualidad más elemental de una obra artística, y la más difícil de conseguir, es la unidad. La tarea de un cinefotógrafo es conseguir que cada escena conserve las características estéticas propuestas por el director en la pre-producción, esto se consigue repitiendo rasgos familiares dentro de cada toma, sin importar el orden que tengan las escenas posteriormente, es decir en la edición. Vega (2004), explica cómo la suma de los esfuerzos del cinefotógrafo dará como resultado un discurso cinematográfico unificado:

*En el cine, al igual que otras formas de arte, se construye sobre la base de elementos, primero pequeños, que al unirse crean elementos más grandes, y por lo tanto más complejos y así sucesivamente. Por lo tanto, debemos retomar nuestro esquema de construcción del discurso cinematográfico:*

*Fotograma + fotograma = escena*

*Escena + escena = secuencia*

*Secuencia + secuencia = discurso cinematográfico (p.15).*

De acuerdo con el esquema anterior, una escena es la suma de fotogramas. Es una unidad que narra una acción ejecutada por personajes dentro de un encuadre y un mismo contexto. No tiene duración determinada, depende de la información que se quiera comunicar y el tiempo que lleve realizar esta acción. Cuando la posición de la cámara no es la adecuada para seguir narrando lo que ocurre con los personajes, debe colocarse la cámara en un nuevo encuadre, lo que dará como resultado una nueva escena.

Si quisiéramos analizar una película, tendríamos que elegir un fragmento de ella para identificar las características que la componen. En una primera intención, identificamos lo que está sucediendo en la escena, luego, podemos analizar la fotografía que en cine significa luz, sombra, contraste, atmósfera o sensaciones, en pocas palabras, la iluminación. Después, podemos hacer el análisis de esa escena con la siguiente, y sabremos si la unidad se conserva en el montaje, es decir, que la obra conserve un ritmo. Ejercitar la identificación de estas características nos permitirá identificar la unidad en un discurso cinematográfico.

A continuación, conoceremos los principios estéticos que utiliza un fotógrafo para componer un fotograma, y gradualmente, los conocimientos que debe poseer y aplicar al momento del rodaje.

### 2.2.2 El Encuadre

Cuando direccionamos la mirada hacia un objeto, una escena o un paisaje, instintivamente estamos formando un encuadre, así lo explica Villain (1997):

*En la vida diaria también encuadramos, aunque sin objetivo y sin reparar en ello. Encuadramos con los ojos –inquisitivos, móviles, entrecerrados, estrábicos, etc.-, una cabeza que se vuelve, un cuerpo que se mueve, el particular ritmo de una atención por las cosas, por la gente. No todos vemos de la misma manera ni a la vez; siempre se efectúa una elección, consciente e inconsciente. (p.12).*

Esta actividad cobra sentido cuando prestamos atención a un elemento en particular o deseamos mostrar algo que consideramos importante. Durante el rodaje, el director y el cinefotógrafo son quienes definen el cuadro. De acuerdo a Zamarripa (2015), existen dos formas de precisarlo, el primero es la puesta en escena, que era utilizado por Charles Chaplin y consistía en filmar la misma escena durante semanas, pero con pequeñas variantes entre una y otra. La otra manera es la puesta de cámara: "Este otro sistema de filmación que sigue al pie de la letra el libreto y el *storyboard* también tiene sus complejidades pues hay que adaptar la acción dramática, los diálogos, los encuadres de los Actores a lo que dicta el guión." (p.70).

La puesta en escena simplifica la dinámica durante la producción y permite que el director se concentre en dar indicaciones a los actores, acerca de cómo deben interpretar a sus personajes, y al cinefotógrafo, para que busque el encuadre que resalte la emoción de la escena. Mientras esto sucede, el fotógrafo da indicaciones al iluminador y a sus asistentes para montar la cámara y las luces.

Una vez que el director decide qué encuadre utilizar, cómo se moverá la cámara y la iluminación, el cinefotógrafo se encarga de ver a través de la cámara si el resultado es satisfactorio, de acuerdo a su criterio como especialista en la imagen. Se realizan ensayos para conocer los movimientos de los actores, generalmente hay poco tiempo para ensayar, por lo tanto, el director busca actores que memoricen con rapidez las escenas. Durante la grabación, el cinefotógrafo reconoce los gestos y movimientos corporales de los actores, esto le permite anticipar la posición en que colocará el encuadre: "Hay que centrarlos y descentrarlos, escoger entre lo que les rodea elementos de composición de manera imperceptible, buscar un objeto, una luz que favorezca el plano" (Zamarripa, 2015, p. 71) El dominio de la cámara y la experiencia son importantes, pero más allá de estos factores se necesita la visión especial e indefinible que posee un fotógrafo.

A continuación, conoceremos dos elementos imprescindibles para un cinefotógrafo y que forman parte del lenguaje cinematográfico: la composición y el plano. A simple vista, ambos conceptos aparentan formar parte de la misma actividad de encuadrar, pero no es así. En una filmación, la imagen se delimita por la medida del visor de la cámara y el lugar que el cinefotogra-

fo eligió para mostrar: "Podemos decir que el encuadre es un fragmento de la realidad desde un determinado punto de vista. Esta definición del encuadre, en su estructura fundamental, contiene dos elementos básicos: un plano y una posición de cámara". (Vega, 2004 p.74). Antes de hablar sobre el plano, nos detendremos a explicar el concepto de composición.

### 2.2.3 Composición

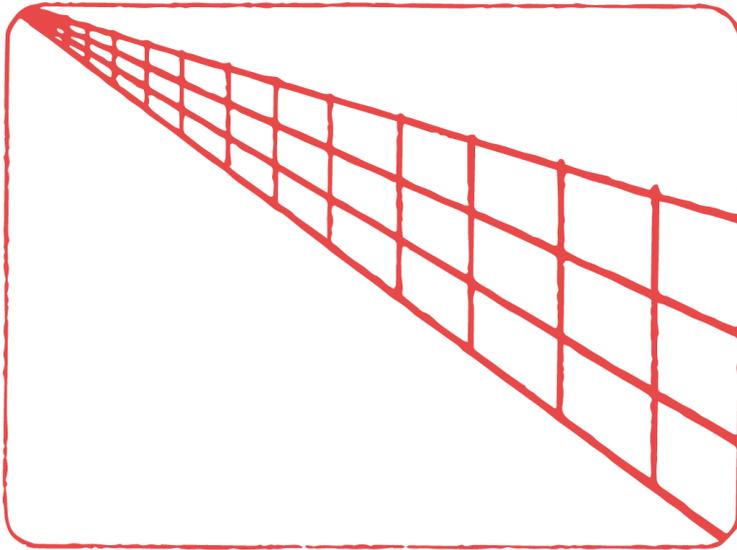
En la filmación, cuando el cinefotógrafo decide encuadrar ciertos elementos dentro del visor de la cámara, tendrá que equilibrarlos para resaltar el punto de interés de cada escena. Además, debe crearse la sensación de unidad en la imagen, sin perder de vista que todo lo que aparece en la escena son elementos de composición. Sánchez (2003), expone tres elementos que pueden estar intrínsecos en una escena y a partir de los cuales se puede componer un cuadro.

*El horizonte: En todo paisaje donde aparezca el horizonte, se procurará que este ocupe el tercio superior o inferior. Se evitará, por lo tanto, que divida el cuadro en dos partes iguales.*



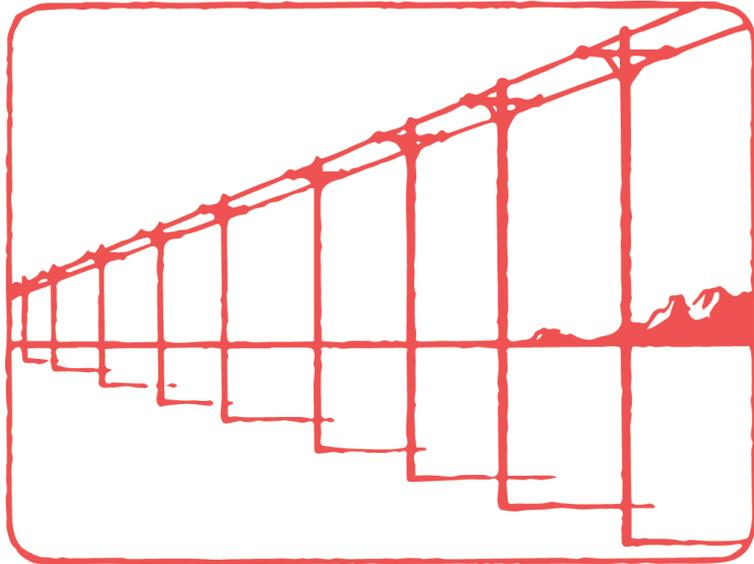
**Imagen 6.** El tercio que ocupe la mayor parte del espacio, es el que tendrá más importancia en la composición, ya sea el superior o el inferior.

*Diagonales: Las líneas diagonales son el recurso más importante en cuanto a la ruptura de la monotonía que producen las líneas paralelas al marco. Su aparición es de efecto instantáneo, cuando se comparan ambos estilos. Es preferible que las diagonales nazcan o mueran en el vértice del horizonte con el marco o en uno de los puntos fuertes, si la diagonal es el trazo más importante de la composición.*



**Imagen 7.** La diagonal debe atravesar la composición, tocando los vértices del marco.

*Búsqueda de perspectiva: Un cameraman debe saber colocarse en el punto de vista mejor frente a cualquier tema por captar. Esta ubicación de la cámara filmadora es mucho más crítica que la ubicación y la distancia del sujeto que podría elegir un fotógrafo de "stills". Toda fotografía estática ofrece diversas posibilidades de corrección en cuanto encuadre y ampliación de algún sector negativo. El cuadro proyectado en pantalla, en cambio, presentará la composición que se eligió en el momento de rodar la toma. (pp.90-96).*



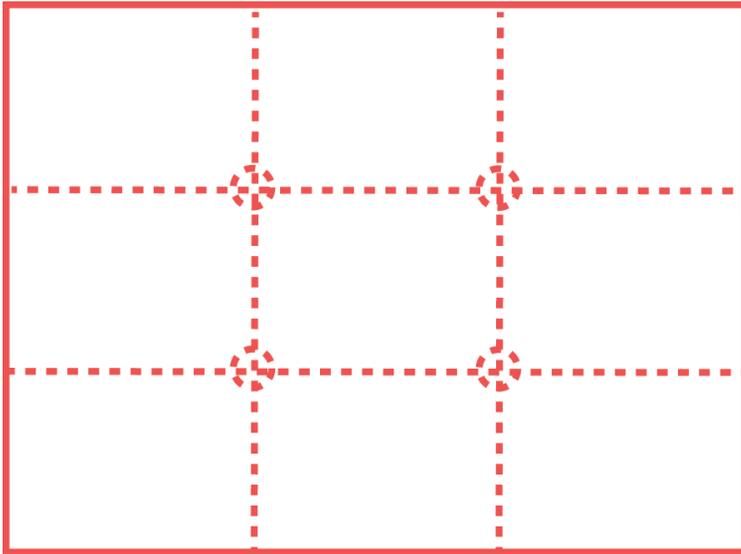
**Imagen 8.** Toda línea paralela al suelo, encuentra su punto de fuga en el horizonte.

Los elementos anteriormente mencionados son importantes para componer el encuadre, pero no hay que olvidar que gran parte del cuadro y de la escena tiene que componerse a partir de la figura humana. Zamarripa (2015), en su apartado de *La composición de la imagen en movimiento*, explica la importancia de la posición del sujeto en la escena:

*De preferencia debemos verlo lo más frontalmente posible que se pueda, evitar los perfiles, a menos que se estén buscando por algún motivo estético. Así mismo el sujeto debe tener un espacio mayor de "aire" hacia donde esté mirando. Así, si se va a la derecha de cuadro, deberá tener menos espacio hacia el lado izquierdo del encuadre. También es importante mantener a los personajes con el rostro en la parte superior de la imagen. (p.80).*

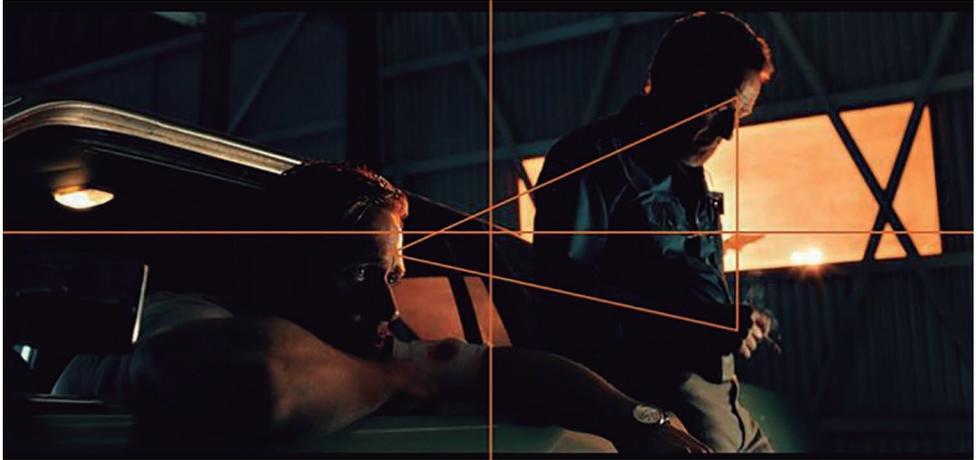
Otra forma de componer y que es común en el uso de cámaras fotográficas, es la regla de tercios, también llamada los cuatro puntos fuertes. Esta forma de composición consiste en dividir el encuadre en tercios vertical

y horizontalmente. Hacerlo de esta manera es de gran ayuda para la composición ya que resulta poco práctico dividir el visor de la cámara de manera exacta con proporciones áureas, esto dependerá, del asunto por componer (Sánchez, 2003 p.91).



**Imagen 9.** La ubicación del personaje en uno de estos puntos dependerá del aspecto que se quiera enfatizar.

Composición por cuadrantes: Se divide el fotograma en cuadrantes y en cada uno de ellos se colocan los elementos que lo componen, ya sea personajes u objetos que aparecerán en la escena. El fotograma puede estar dividido a partir de dos cuadrantes, que puede utilizarse para una escena en la que únicamente participan uno o dos personajes, o composiciones más elaboradas en las que el fotograma es dividido por un triángulo que direcciona la posición de los actores. Un ejemplo interesante del uso de este método de composición es la película Drive (2011), dirigida por Nicolas Winding Refn y fotografiada por Newton Thomas Sigel.



**Imagen 10.** Composición por cuadrantes.

La regla del aire: Se le llama así debido a que se considera que el personaje debe respirar dentro de la composición, así que se coloca un espacio por delante de este y hacia donde sea que dirija la mirada.



**Imagen 11.** Composición por cuadrantes.

La regla de dirección: Es similar a la regla del aire. Todo elemento, ya sea personaje, animal u objeto, es direccionado, esto genera una línea imaginaria hacia un punto dentro del encuadre en el que el espectador debe colocar la mirada.



**Imagen 12.** La regla de la dirección.

Otro aspecto que hay que tener en cuenta es el movimiento de los actores, hay que encuadrarlos constantemente y componer la escena con los elementos que se encuentran en la escenografía o decorado. Este movimiento implica una complicación al momento de filmar, ya que el cinefotógrafo debe seguir los movimientos del actor y desplazarse al mismo tiempo que él.

#### 2.2.4 El plano

Es común que el término de plano se confunda con el de encuadre, por tal motivo, es importante contar con la definición ambos conceptos. El encuadre es la selección espacial de la escena hecha por el cinefotógrafo, de acuerdo con el visor de la cámara. Por otro lado, el concepto de plano, de acuerdo con Benet (2004) es el siguiente:

*El plano es más complejo de definir, entre otras cosas porque tiene distintos valores dependiendo de las diferentes fases de un filme o incluso de su recepción, en primer lugar el plano se identifica como*

*la «toma» durante el rodaje, es decir, el trozo de película impresionado cada vez que se pone en marcha la cámara hasta que se detiene.*

*En segundo lugar, estos planos son en muchas ocasiones descompuestos, fragmentados y recompuestos en la tarea de montaje, por lo que el plano pasa a convertirse en el fragmento entre dos cortes efectuados en la mesa del montador. En tercer lugar, un plano es también una unidad de segmentación en el análisis de un filme, un elemento que sirve para unificar la disparidad de componentes que pueden encontrarse en la imagen. De este modo, puede ser el punto de referencia para distintas acciones que estén ocurriendo a la vez dentro del mismo encuadre o elemento integrador de la gran variedad de encuadres que encontramos cuando la cámara hace un desplazamiento como una panorámica o una travelling. (p.214).*

Los planos definen un punto de vista, un espacio y en ocasiones, tiempo, a través de la cámara. Al elegir un tipo de plano debe aprovecharse lo que ocurre en la escena, de modo que enriquezca lo que sucede en la historia. Es importante cuidar la manera en que se mueven los actores en la escena así como los elementos externos a la ambientación como micrófonos, lámparas o personas que no deben aparecer a cuadro.

#### **2.2.4.1 Tipos de plano**

Los planos pueden mostrar desde elementos particulares hasta vistas generales de la escena y se eligen según los puntos de vista que la historia requiera. Existen tres clasificaciones de los planos: los planos descriptivos, planos narrativos y planos expresivos, a continuación se explicará el uso cada uno de ellos.

Planos descriptivos. Describen el entorno en el que suceden las acciones, estas son opacadas por la importancia del escenario.

Planos narrativos. Su intención es dejar en segundo lugar el entorno para hacer énfasis en la acción de los personajes.

Planos expresivos: Muestran de cerca la expresión de los protagonistas para destacar sus emociones y sentimientos.

A continuación, se ejemplifican los tipos de plano y su clasificación con fotografías obtenidos del cortometraje *Hojuelas de Carmín*.

*Extreme Close-Up* y *Big Close-Up*, plano expresivo. Es muy cercano al personaje para subrayar una reacción. Fracciona el rostro centrándose en un aspecto concreto, además, incide en un detalle para resaltarlo.



*Close-Up*. Rostro y cabeza del actor. Plano expresivo. Es el más útil para centrar la atención del espectador en un personaje. Sin embargo, hay que reservarlo para momentos clave, abusar de este plano puede provocar que la narración no fluya.



*Medium Close-Up*. Plano expresivo. Incluye cabeza y hombros del actor. Se para al personaje de su entorno para concentrar la atención en sus diálogos y acciones.



*Medium Shot* o Plano Medio. Plano narrativo. Muestra el cuerpo del actor justo por encima o por debajo de la cintura. Permite crear secuencias de diálogos ya que muestra el rostro y la expresión corporal de los personajes.



Este plano a veces se complementa con información adicional para indicar el número de personajes que aparecen en él: M2S sería Medium 2-Shot, M3S tres sujetos en *Medium Shot*.



*Medium Long Shot* o Plano Americano. Plano narrativo. Muestra el cuerpo justo por encima de las rodillas y el espacio en el que se desarrolla la acción. En el cine *western* mostraba a los personajes justo a la altura en la que portaban el revolver.



*Full Shot* o Plano General. Plano descriptivo. Muestra el cuerpo en su totalidad, de la cabeza a los pies. Sirve para destacar el contexto en el que se desarrolla la acción y resta importancia al escenario.



*Long Shot*. También conocido como Gran Plano General o *Wide Shot*. Plano descriptivo. Muestra el espacio en el que se desarrolla la acción y los personajes pasan a segundo término.



### 2.2.5 Posiciones y movimientos de cámara

Las posiciones de cámara son utilizadas con fines narrativos en función de algo que se quiera enfatizar.

*Low-Angle Shot* o Plano Contrapicado. Plano en el que la cámara se ubica por debajo del sujeto y apunta hacia él. Visualmente agranda las figuras para verse imponentes. Es utilizado para colocar al espectador en posición de inferioridad.



*High-Angle Shot* o Plano Picado. Plano en el que la cámara se ubica por arriba del sujeto y apunta hacia él. Se usa para generar un efecto inferioridad en el personaje, ya que este tiene que dirigir la mirada hacia arriba.



*Point of View* o punto de vista. Plano que representa el punto de vista físico de un personaje. Se usa para poner a espectador en el lugar del personaje.

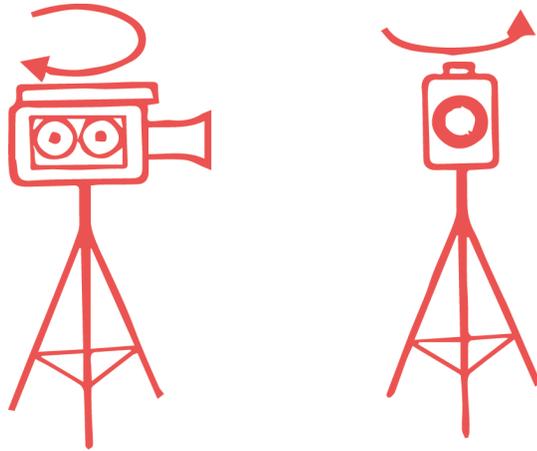


### 2.2.5.1 Movimientos externos de cámara

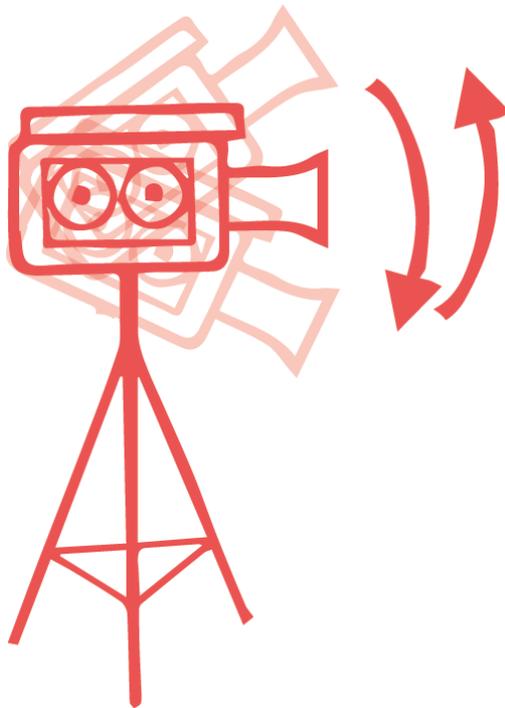
Estos movimientos modifican el plano en su totalidad permitiendo que las escenas se construyan de manera que no sean estáticas. Pueden realizarse sobre su propio eje, en el que la cámara es montada sobre un tripié, en *travelling* que le permite moverse libremente, ya sea sobre el hombro del operador o un dispositivo más grande y el *zoom* que se consigue al cambiar el objetivo de la cámara. Es indispensable conocer la forma en que se realizan estos movimientos ya que debe incluirse en el guion técnico la información sobre en cuál escena deben utilizarse.

#### 2.2.5.1.1 Movimientos de cámara sobre su propio eje

*Panning* o panorámica: Movimiento horizontal de la cámara, ya sea a la izquierda o a la derecha, sobre su propio eje.



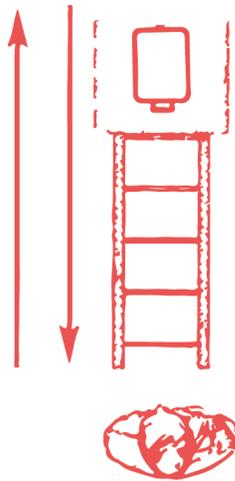
*Tilt*: Movimiento vertical, de la cámara hacia arriba, *tilt up* o hacia abajo *tilt down*, sobre su propio eje.



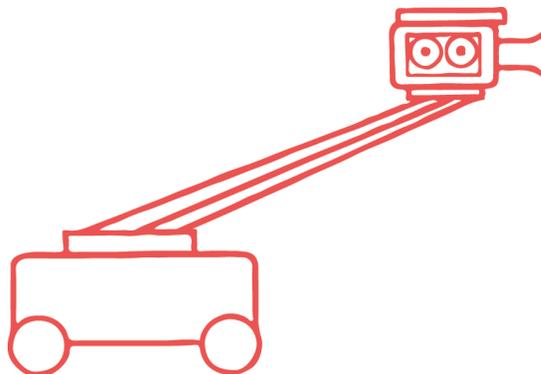
### 2.2.5.1.2 Movimiento de cámara sobre dispositivos

Consiste en montar la cámara sobre dispositivos que le permite tener un mayor control del movimiento.

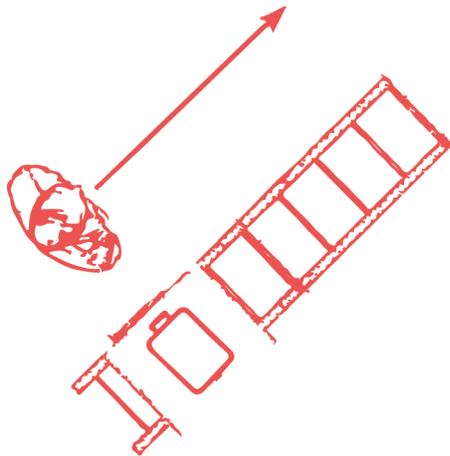
*Dolly*: Es el nombre del aparato sobre el que se desplaza la cámara. Está conformado por una plataforma con ruedas la cual es colocada sobre un riel. La cámara rueda hacia el personaje para cambiar el tamaño del plano, acercándose *dolly in*, o alejándose *dolly back*.



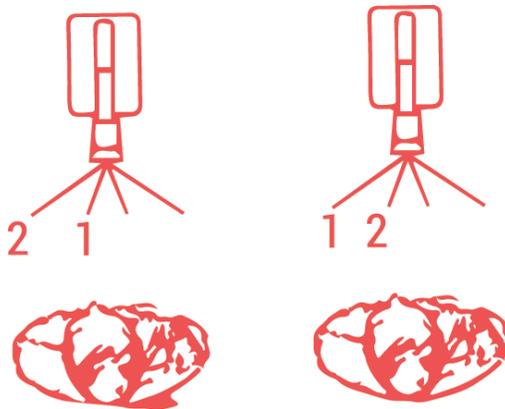
*Crane*: La cámara se monta en una grúa, *crane* en inglés, y se mueve en todas direcciones: *crane up* (hacia arriba) *crane down* (abajo), *crane in* (adelante) o *crane out* (atrás).



*Travelling*: La cámara se coloca sobre el hombro del operador u otro dispositivo, por ejemplo: una patineta, un auto en movimiento o un helicóptero, entre otros en el cual pueda desplazarse en diferentes direcciones. Sin embargo, los movimientos de cámara son controlados por el operador del dispositivo.



*Zoom*: Cuando se realiza un zoom, la cámara se mantiene en su posición, pero el encuadre cambia a *zoom in*, cuando se acerca o *zoom out* al alejarse del personaje. Para obtener mejores resultados es recomendable cambiar el objetivo<sup>12</sup> de la cámara.



<sup>12</sup> Combinación de lentes de diferentes características necesarios para controlar el registro de un fotograma, con el objetivo de obtener una imagen nítida en el plano focal.

### 2.2.5.1.3 Transiciones

Son los cambios en las imágenes utilizados en el armado de una película. Aunque se utilizan durante el proceso de edición, es indispensable conocerlos para señalarlos en el guión técnico. El corte es la transición más común y consiste en un empalme simple entre un plano y otro.

*Fade in:* La imagen surge a partir de un blanco o un negro.

*Fade out:* Una imagen se desvanece de blanco a negro o viceversa.

*Disolvencia:* Efecto de fundido encadenado de dos planos, es decir, uno se desvanece gradualmente al tiempo que otro surge de la misma forma.

La cortina o cortinilla *wipe*: Transición en la que aparece una segunda imagen en disolvencia para cubrir y remplazar la imagen previa. Es utilizada principalmente en la televisión que en el cine Los efectos de las cortinillas son distintos según el programa de edición que se utilice.

## 2.3 Iluminación

Para el cinefotógrafo, visualizar la iluminación de cada escena es parte importante al momento de rodar. La disposición de las luces dará sentido a la imagen, de ahí la importancia de cuidar la uniformidad en todo el proyecto. La iluminación debe fortalecer la atmósfera que el director desea crear de acuerdo al tema que se desarrolla en la historia, haciendo que los actores y escenografía que aparecen en escena, tengan coherencia:

*La iluminación debe crear sensación de tridimensionalidad por medio de planos visuales y claroscuros; debe hacer ver atractivos a los personajes (si es el caso); debe crear ambientes realistas o impresionistas, según sea el caso, y debe ayudar a cubrir los defectos del decorado (normalmente de cartón y tela) [Millerson, 1999:212], Zamarripa (2015 p.104)*

Es importante que el cinefotógrafo conozca el equipo técnico que se utilizará y las locaciones en las que se realizará la filmación para teorizar acerca de los ambientes que puede recrear y el tipo de iluminación con el que dispone.

### 2.3.1 Tipos de luz

Luz solar: Su fuente es el sol. Durante el día, las condiciones de iluminación solar cambian y varían de acuerdo a la posición geográfica, la estación del año, el horario y el clima. "Esta expresión designa el tipo de luz que se encuentra en todas partes, en la naturaleza. Se trata en esencia de la luz producida por el sol, captada sin aportación visible de otras luces." Loiseleux (2005, p.28)

Luz artificial: Es la luz que se obtiene por energía eléctrica.

### 2.3.2 Formas de iluminación

La luz es la mejor herramienta para generar un ambiente. Durante el rodaje, el cinefotógrafo pasará gran parte del tiempo direccionando las luces para representar de la mejor manera cada escena. En particular, la luz artificial es el elemento sobre el cual el cinefotógrafo tiene mayor control y puede diseñar un ambiente respecto al espacio con el que cuenta para colocar la luz.

Luz principal: Siempre es la más intensa y tiene una mayor influencia sobre el aspecto de un sujeto en la escena.

Luz secundaria: Se coloca a un lado de la luz principal y se utiliza para rellenar las sombras que genera esta la luz. Generalmente, es menos intensa y se coloca a mayor distancia de la luz principal. Este tipo de iluminación también se coloca en relación a un sujeto en la escena.

Iluminación estándar: Cuando se lleva a cabo la grabación de una escena, por sencilla que parezca, es necesario planear un esquema de iluminación. La iluminación estándar ayuda a que el actor sobresalga del resto de la escena. Por lo general, se realiza colocando una luz por detrás de su cabeza, a manera de contraluz<sup>13</sup> y para equilibrar este efecto, se coloca una luz de relleno justo frente al actor, esto ayudará a desaparecer las sombras que se forman bajo los ojos, la nariz y la barbilla. Puede colocarse una tercera luz direccionada a la mirada del actor, esto se logra mediante un accesorio llamado cono o recortando la luz de alguna lámpara con alguna bandera.

---

<sup>13</sup> Aspecto de las cosas desde el lado opuesto a la luz.



**Diagrama 2.** Esquema de iluminación básica.

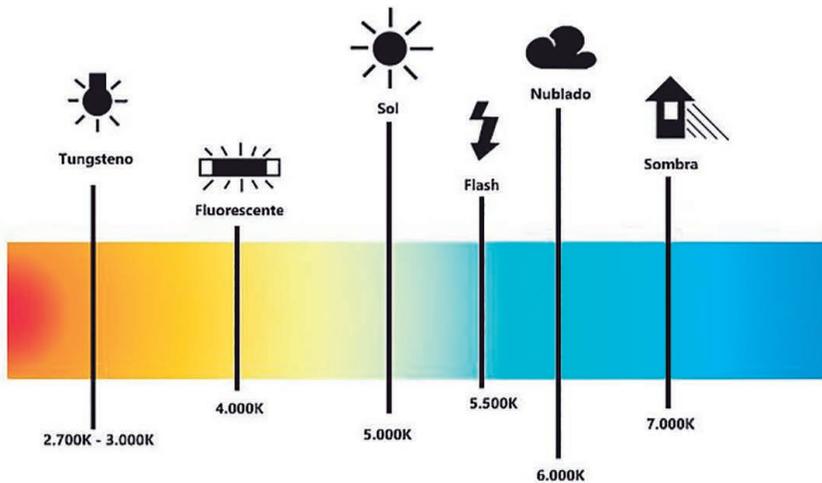
### 2.3.3 Temperatura del color

Las formas de iluminación son utilizadas para fotografiar cine en blanco y negro y a color. Sin embargo, cuando se fotografía este último existe un aspecto indispensable para obtener buenos resultados, la temperatura de color:

*Proviene del resultado que se obtiene al calentar un cuerpo, generalmente opaco, a cierta temperatura; entonces, en el proceso, cambia su color. Así un metal, por ejemplo, variará su color ante la temperatura a la que sea sometido. La escala de variación de colores le llamaremos temperatura de color y será medida en grados Kelvin (K°), donde 0°K corresponde al color negro y de ahí, según el color, tendrá su propia temperatura de color. (Vega, 2004. p.65).*

Aparentemente todas las fuentes de luz son blancas, pero esta percepción es un ajuste que hace nuestro cerebro que funciona de manera parecida al balance de blancos de las cámaras digitales. Cada fuente de iluminación como el sol o la luz artificial producen un color característico que domina sobre el espectro lumínico, ya sea hacia el rojo o hacia el azul.

Como ya se ha mencionado, el cerebro puede compensar la temperatura de color, pero para fotografiar cine, es necesario configurar el balance de blancos de la cámara que se utiliza.



**Imagen 13.** Temperatura de color y modos de balance de blancos.

Dentro del tema de la fotografía a color también existen los filtros. Son elementos difusores para controlar la temperatura del color, se utilizan en el cine y la televisión con aplicaciones bastante amplias, en este caso sólo mencionaremos los filtros de gelatina que son los que se colocan en las lámparas. El uso de estos los filtros es opcional, sin embargo, es una forma fácil para generar un ambiente específico en una escena, por ejemplo, para crear una luz fría, la mejor opción es utilizar gelatinas de tonalidades azules. Las hojas de gelatina se colocan por encima de las lámparas para colorear tenuemente algunas escenas y disminuir la intensidad de la fuente de iluminación.

### 2.3.4 Control de reflejos y sombras

Al realizar tomas utilizando la luz solar, las herramientas más útiles para direccionarla a un punto específico son los reflectores o rebotadores, estos accesorios son fabricados con distintos materiales y colores para disminuir o aumentar el efecto reflejante.

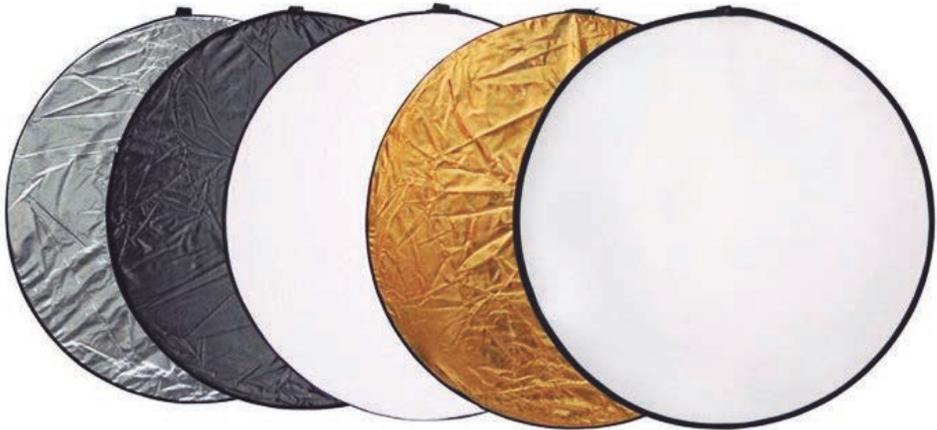
Tipos de reflectores y efectos

Blanco: Refleja una luz suave, es ideal para rellenar sombras que se producen bajo la nariz, los ojos y la mandíbula de los personajes si se encuentran bajo una luz intensa.

Plateado: Es el que refleja más luz de todos, es capaz de compensar la falta de una fuente de luz.

Dorados: Reflejan un tono cálido, este tipo de luz hace que la piel adquiera cierto brillo que la hace más atractiva.

Negro: Elimina los reflejos y absorbe la luz. Resulta especialmente útil para fotografiar superficies de cristal o para delinear de los bordes.



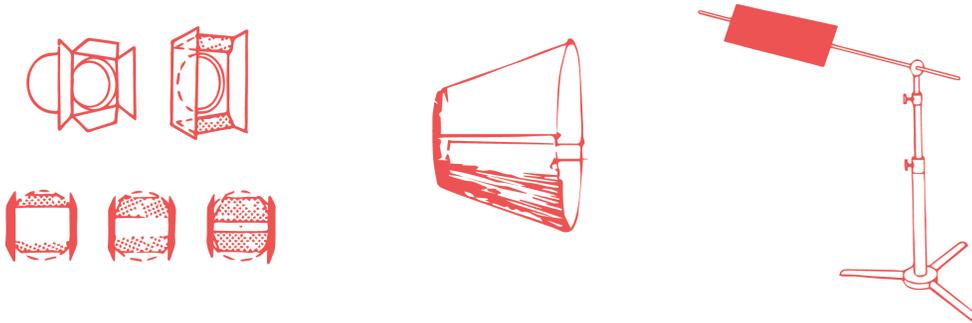
**Imagen 14.** Tipos de reflectores.

En algunos casos no es posible controlar la intensidad de luz que emiten algunas lámparas, sin embargo, existen recursos para direccionarla y generar escenarios interesantes con las sombras, estas son importantes para dar contraste a una imagen, como lo explica Bernstein: "Las sombras son importantes en la cinefotografía porque definen la forma, crean una sensación de profundidad, puede influir en el estado de ánimo y, cuando se les maneja deficientemente, pueden distraer al público" (1997, p.281). Existen distintos tipos de accesorios para controlar las sombras:

Aspas: Se montan directamente en la lámpara y le ofrecen al cinefotógrafo un mayor control sobre la luz. La mayoría de las lámparas poseen aspas de dos o cuatro hojas.

Conos: Son tubos que encierran la luz en pequeños círculos. Ayudan a dirigir la luz de mejor manera que las espas, pero son menos versátiles.

Banderas: Se montan en soportes y no sobre las lámparas. Se usan para lograr sombras densas o impedir que la luz se proyecte en ciertas zonas.



**Imagen 15.** Espas, cono y bandera montada en un soporte.

### 2.3.5 Continuidad lumínica

La continuidad en la fotografía se logra mediante el control adecuado de la luz para mantener la exposición correcta entre tomas. Los elementos que componen el cuadro, así como la iluminación e incluso la posición de los actores, pueden sufrir modificaciones entre el rodaje de una escena y otra. Un error como la posición incorrecta de un actor puede pasar desapercibida durante la edición, pero un cambio drástico de luz entre planos puede arruinar una secuencia completa: "Es importante que la dirección y calidad aparente de luz se mantenga. Una manera de lograrlo es revisar el radio de contraste en la iluminación tras cada emplazamiento." (Bernstein 1997, p.300). Es importante tomar en cuenta que al rodar en exteriores habrá un cambio de luz, provocado por el transcurso del día, que afectará a la imagen. En interiores la luz y la exposición se pueden controlar y reproducir cuantas veces sea necesario.

Para tener un buen control de la luz, es indispensable usar un exposímetro electrónico, es un artefacto que transforma la energía lumínica en

información numérica para ser interpretada fácilmente. Mide la intensidad al direccionarlo a la fuente lumínica y la cantidad que luz incidental sobre el sujeto sin importar el tono luz que este refleja.



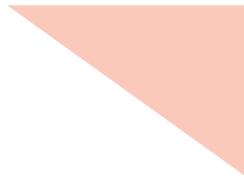
**Diagrama 3.** Uso de exposímetro respecto al sujeto y la fuente de iluminación.

Los temas que se expusieron en este capítulo, exploraron lo que un cinefotógrafo debe saber para desempeñar su cargo de manera adecuada en una producción audiovisual. Su aporte no se limita a operar la cámara, además de eso tiene la tarea de crear sensaciones, con fundamentos estéticos como la composición, encuadre y el color para transmitir las a través de las imágenes que compone.

Cuando el diseñador y el fotógrafo comparten aptitudes e intereses durante el proceso de visualización de las secuencias que crearán, el diseñador enriquece los conceptos del director. Interpretan ideas, palabras, colores o sensaciones, para transformarlas en imágenes en movimiento. Para el diseñador es común seguir indicaciones cuando trabaja, así que la relación entre estas dos figuras resulta fructífera.

Tanto para el cinefotógrafo como para el diseñador, la imagen es el medio para contar historias, por lo cual no es irracional pensar que un egresado de la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, se desempeñe profesionalmente dentro de un equipo de producción audiovisual. Cabe recalcar que la calidad de su desempeño, depende de la cultura visual del diseñador, de esta manera, a través de la experiencia y la práctica, el egresado puede aspirar a dirigir la cinefotografía de cualquier proyecto.





# Capítulo III

## PRESENTACIÓN DEL PROYECTO HOJUELAS DE CARMÍN

Al estudiar la carrera de Diseño y Comunicación Visual, el alumno se enfrenta a ejercicios escolares los cuales ayudarán de distinta manera su formación profesional. En particular, la materia de Producción Audiovisual, de la orientación Audiovisual y Multimedia, abre las oportunidades laborales para que los diseñadores se desarrollen como productores audiovisuales, editores o incluso directores de arte. El conocimiento que adquiere el diseñador sobre de composición, teoría del color, fotografía y diseño, ayuda a que los proyectos sean apreciados de una manera profesional.

A lo largo de este capítulo se explica el trabajo que realizó el departamento de fotografía en el cortometraje *Hojuelas de Carmín*. También se revisarán los conceptos de cine y diseño, expuestos en capítulos anteriores, desde la preproducción, hasta la postproducción del cortometraje. Por último, se mencionan las actividades de exhibición que se organizaron para mostrar los proyectos a la comunidad de la Facultad.

### 3.1 Hojuelas de Carmín

El proceso de selección de las historias que se van producir es mediante una votación. A lo largo de una sesión de la clase de Producción Audiovisual II, se presentaron alrededor de veinte propuestas, de las cuales sólo se eligieron tres para ser producidas. Una vez seleccionadas, se formaron tres equipos de trabajo para asignar la dirección de los departamentos de producción, fotografía y dirección de arte. Los alumnos que tuvieron las ideas con más votos tenían la opción de elegir a alguien más para dirigir el cortometraje o asumir el puesto de dirección. *Hojuelas de Carmín* es una idea original de Aisné Saraid Navarro, quien la expuso al grupo 8807.

El tema principal del cortometraje es la relación de incesto entre hermanos. Después de dialogar con la directora sobre la idea, el equipo intercambió referencias de cómo se ha tratado el tema del incesto en películas y cortometrajes. El siguiente paso fue escribir la historia de una manera coherente, para que los atributos que fueran incorporados en los procesos siguientes, como el casting, diseño de fotografía y dirección de arte, entre otros, reforzaran el relato audiovisual.

Sinopsis

*Andrea y Ángel siempre han estado juntos desde pequeños. Años más tarde advierten cierta atracción entre ellos y esta yace contenida. No es sino hasta que Ángel recibe un correo electrónico confirmando sus estudios en el extranjero cuando Andrea decide explorar su amor por Ángel.*<sup>14</sup>

#### 3.1.1 Escritura de guión y preproducción

La dirección fue ocupada por Aisné Navarro y contó con Noemi Gallegos como asistente. Después, las direcciones de los demás departamentos clase fueron asumidas: en la producción contamos con Laura Mendez, asistida por Olivia Delfin y Sara Santiago. La dirección de fotografía quedó a cargo de Nancy García, asistida por Jessica López y Elizabet Hernández. En el departamento de sonido, la dirección estuvo a cargo de Iztel González y contó con Mariana Garduño como microfonista. La dirección de arte estuvo a cargo de Erica Ortiz con Estefanía Velázquez y Jessica López, esta última al mismo tiempo asistía al departamento de fotografía.

---

<sup>14</sup> Sinopsis recuperada del sitio: <http://hojuelasdecarmín.wixsite.com/hojuelasdecarmín/sinopsis>

El siguiente paso fue redactar el guion. El Dr. Zamarripa convocó a los alumnos que serían directores, junto con sus respectivos asistentes, para programar talleres de guion. Compartir las ideas entre directores ayudó a la redacción de guiones y al enriquecimiento de las historias con distintos puntos de vista.

### 3.1.2 Producción del cortometraje Hojuelas de Carmín

El plan de trabajo y las fechas de grabación fueron coordinados por el departamento de producción, el productor ejecutivo, Adán Zamarripa y la directora del proyecto. Después de agendar los días de llamado, el asistente de producción distribuyó la información con los demás departamentos para asegurarse de que todos confirmaran su asistencia o avisaran si era necesario realizar un ajuste de último momento.

El día de la producción, los equipos llegaron a la locación y les fue entregada una copia del guión. Como las actividades comenzaron a temprana hora de la mañana, la producción ofreció un desayuno, después, cada departamento inició sus tareas.

Los actores acudieron a la locación con los diálogos aprendidos. En vísperas del rodaje, la directora y la cinefotógrafa planearon cómo debían ser filmadas las escenas escritas en el guión, así que el equipo de fotografía ya tenía mentalizado por dónde debían comenzar. Entretanto, la directora ensayaba con los actores y definía con la cinefotógrafa la iluminación y el orden en el que se grabarían las escenas.

Posteriormente, se estableció la posición de la cámara y la iluminación para grabar la primera secuencia. Esta decisión se tomó después de consultar a la directora, quien interrumpía los ensayos continuamente para que los asistentes de fotografía marcaran las posiciones de los actores, esto servía para que aprendieran sus movimientos y que al momento de interpretar, el contraste de la iluminación no cambiara. Además, esto le ayudó a los actores para que memorizaran a qué distancia, respecto a la cámara, debían colocarse. Antes de montar la cámara, el primer asistente de fotografía colocó el tripié y se aseguró de que las fuentes de electricidad fueran suficientes para conectar la cámara y la iluminación. Mientras tanto, el segundo asistente se aseguró de contar con las suficientes memorias SD y baterías para sustituirlas cuando fuera necesario. Posteriormente, se conectó la cámara a un mo-

nitor, el cual transmite la imagen que la cámara registra, para que la directora pudiera supervisarla sin interferir en la escena. En el momento que directora consideró que los actores estaban listos para grabar, consultó si los demás departamentos también lo estaban para iniciar con el rodaje.

### 3.1.3 Postproducción

La grabación concluyó exitosamente en los días establecidos, sin embargo, el trabajo no finalizó para una parte del equipo. Se llevaron a cabo sesiones de edición con la directora y la asistente de dirección. Ambas seleccionaron las mejores tomas y montaron la primera versión que fue supervisada y aprobada por el Dr. Zamarripa. Afortunadamente, el material que se registró cumplía con las características adecuadas para su edición.

### 3.1.4 Promoción y exhibición

El equipo de fotografía requirió de los dispositivos de almacenamiento que fueron ocupados en la grabación y depuró el material para editar los *teasers* o *trailers* para la promoción del cortometraje. El montaje concluyó en las fechas establecidas para ser proyectado en la 11va Muestra de cortometrajes de la Facultad de Artes y Diseño, *Realidades Ocultas*. Se realizaron carteles y postales para promover el evento y páginas en redes sociales que compartían publicaciones alusivas a la temática del cortometraje.

## 3.2 Diseño de la cinefotografía para *Hojuelas de Carmín*

El proceso de preproducción inició después de conocer el guión cinematográfico y de acuerdo con lo que sucede en la historia se propuso un estilo de imagen. Para los que inician en el mundo del cine, una práctica común es tomar como referencia alguna película y proponer una idea con base en esa referencia. Es claro que los estándares de presupuesto son distintos, pero la intención es producir algo de calidad.

### 3.2.1 Preproducción de la cinefotografía

Una manera de montar una escena, para recrearla a cuadro, es visualizar la situación que fue planteada en el guión literario. Analizar el contexto y la forma en que se comportan los personajes, da una pauta para proponer la manera en que se verá el cortometraje. También fue útil dialogar con la direc-

tora para saber cómo imaginaba a los personajes y en qué lugar quería que sucediera la historia. La directora Saraid comentó lo siguiente:

*La historia sucede en la época actual, año 2014. La familia está conformada por mamá, papá, hermana y hermano. Los papás han pasado gran parte del tiempo trabajando, lo que les ha permitido tener un nivel socioeconómico alto. Ambos hermanos estudian en la Universidad. Andrea y Ángel siempre han estado unidos en los momentos de ausencia de sus padres lo que ha generado un cariño especial entre ellos. Al crecer Andrea ha reprimido el amor que siente por su hermano, el hijo es el menor de la familia, pero el saber que estará lejos por un tiempo la hará demostrarle cuánto lo ama. El género en que fue escrito el guión es comedia romántica. Gran parte de la historia sucede en la casa, a excepción de una escena que está pensada para una cancha de básquetbol...<sup>15</sup>*

Conversar con la directora permitió al equipo de fotografía visualizar de mejor manera como imaginaba la historia. Una vez que se revisó el guion por completo, el equipo reconoció los retos a los que enfrentaría en cuestión de movimientos de cámara, secuencias, e iluminación. También se visualizó el ambiente que se creó en cada escena de acuerdo con la narración del guion literario.

### 3.2.1.1 Paleta de colores

Es un conjunto de colores o tonalidades que se eligen para aplicarlos sobre un fin específico. En el arte, el diseño y el cine, el color tiene un papel fundamental al momento de componer una escena. Un factor clave para desarrollar el arte y la imagen del cortometraje fue el nombre que la directora eligió para el proyecto: *Hojuelas de Carmín*. El color tenía que estar presente en gran parte de las secuencias, ya fuera como un acento, en el vestuario de los actores o en los *props*<sup>16</sup>. Se analizó con teorías del color qué tonalidades podrían complementar y balancear el peso que tendría el carmín a través de la cámara y se optó por neutralizar lo acentos en colores beige, arena, y café.

---

<sup>15</sup> Conversación con la directora.

<sup>16</sup> Es la utilería empleada en cualquier producción audiovisual, pueden ser parte de los accesorios, escenografía o vestuario.



**Imagen 16.** Paleta de colores cálidos.



**Imagen 17.** Propuesta final de paleta de colores.

El resultado al combinar las tonalidades beige y azul con los acentos carmín fue una paleta de colores equilibrada y de apariencia agradable.

### 3.2.1.2 Iluminación

Al establecer que la fotografía del cortometraje sería cálida, se optó por utilizar gelatinas en tonos ámbar que fueron colocadas sobre las lámparas. Para iluminar interiores fueron colocadas al menos dos lámparas, mientras que para las escenas de exteriores se utilizó la luz natural.

Contar con el equipo técnico adecuado fue importante para que la producción se llevara a cabo con éxito. El equipo fotográfico y de iluminación fue facilitado por el productor ejecutivo Adán Zamarripa, quien capacitó al departamento de fotografía para utilizarlo adecuadamente.

### 3.2.1.3 Luces

Las lámparas que se utilizaron tenían entre 500 y 2.000 W de potencia, el equipo se conectaba directamente a la corriente eléctrica en cualquier en-

chufe de la locación. El lugar donde se llevó a cabo la grabación cumplía con algunas características estéticas que coincidían con la idea acordada por la directora y la cinefotógrafa. Las paredes de la casa estaban pintadas con colores neutros que permitieron poner acentos de color rojo, al mismo tiempo permitió vestir la escena e integrar el diseño de producción.

#### 3.2.1.4 La cámara

El equipo con el que se realizó el cortometraje es una cámara Canon modelo XF305, que graba en un formato Full HD de 1920 x 1080p, con el cual es posible guardar el registro en tarjetas de memoria SD. Es una cámara ligera que cuenta con tres anillos distintos en el objetivo y ofrecen un funcionamiento independiente de las funciones de enfoque, zoom e iris.



**Imagen 19.** Canon modelo XF305.

### 3.2.2 Producción de la cinefotografía

Llevar a cabo un proceso de planeación para producir un cortometraje, ayudó a tener en claro los conceptos y sensaciones que la directora deseaba transmitir, sin embargo, no fue sino hasta los días de producción en los que se aplicó el conocimiento adquirido en las prácticas durante el curso anterior y que no puede leerse en un formato de guión. La ventaja que tiene un diseñador al enfrentarse a estos ejercicios, es que puede resolver fácilmente la composición de un cuadro. Además, puede señalar el ángulo y en qué plano realizar la composición.

#### 3.2.2.1 Cómo se filmó *Hojuelas de Carmín*

A continuación expondré parte mi experiencia, como directora de fotografía, en la grabación de cada secuencia para el cortometraje *Hojuelas de Carmín*, los días 12 y 13 de abril del 2014.

Iluminación durante el rodaje

Después de acordar el tipo de iluminación que debe de tener la escena, los asistentes de fotografía colocaron las luces bajo mi supervisión y esperamos la aprobación de la directora. Una vez instalada la iluminación preliminar, hice los ajustes definitivos, corregí reflejos, coloqué la exposición correcta y quité, con ayuda del Dr. Zamarripa, las sombras indeseables. La directora realizó un ensayo de escena, para reconocer si había variantes en la iluminación, y observé a través del visor de la cámara si el contraste seguía siendo el mismo. Para medir los valores de iluminación se utilizó el exposímetro de la cámara y el diafragma se ajustó dependiendo de la profundidad de campo que requería cada escena.

## Locación #1 EXT. CANCHA DE BÁSQUETBOL (DÍA)



El departamento de producción decidió iniciar el rodaje del cortometraje con la secuencia del juego de básquetbol, ya que es la única que requería grabar en exterior. Previo a la grabación, el equipo de producción junto con los actores, tomó un breve desayuno, el cual se aprovechó para compartir dudas sobre las actividades del día. Después del desayuno se comenzó a montar el equipo necesario para el rodaje.

Por tratarse de una escena en exterior no fue necesario colocar equipo de iluminación, pero los asistentes de fotografía tuvieron que encargarse de direccionar la luz, con rebotores plateados, hacia los actores. Reflejar la luz hacia sus rostros hizo que tuvieran una mejor iluminación la del fondo. De no hacerlo sí, sus caras se oscurecerían demasiado. La dirección de fotografía montó la cámara junto con el monitor y esperó indicaciones para iniciar con la grabación.

## Secuencia #1

*Andrea encuentra a su hermano Ángel en la cancha de básquetbol y lo reta a jugar un mano a mano. El contacto físico y la atracción que siente hacia él la hacen fantasear con darle un beso apasionado.*

Para iniciar esta secuencia se montó la cámara para grabar un *criss cross*<sup>17</sup>. La breve conversación que tienen los hermanos antes de comenzar a jugar, se grabó en un encuadre de *medium shot*. También se grabó una toma más cerrada en la que los actores se besan. Finalmente, se hicieron tomas con cámara en mano para el montaje del juego de básquetball. Tener la cámara desmontada permitió moverla con gran facilidad y hacer acercamientos precisos en las tomas que requerían enfatizarse. Al finalizar esta escena, el equipo se trasladó a la locación #2 en la que se grabaron el resto de las secuencias.

### Locación #2

#### Secuencia #1 INT. BAÑO (DÍA)



*Ángel entra al baño, se coloca frente al espejo y moja su cara. Andrea lo sigue y se coloca en el marco de la puerta observando fijamente a Ángel. Él la ve en el reflejo del espejo y voltea. Ambos se miran por unos segundos y se besan.*

El problema al grabar esta escena, fue colocar el equipo en un espacio reducido para realizar un *criss cross* y una toma general en la que los actores salen del baño para dirigirse a otro cuarto. Las condiciones de iluminación de la casa permitieron grabar estas escenas con luz natural. Para grabar la toma correspondiente a la respuesta de Andrea, la cámara tuvo que colocar-

---

<sup>17</sup> Estilo de filmación más utilizado para realizar una escena de diálogo entre dos personajes. Se realizan tomas consecutivas de encuadres similares entre ellos siguiendo su diálogo.

se al exterior del baño y usar un rebotador para direccionar la luz al interior. Después, la cámara se colocó nuevamente dentro de la casa para hacer una toma en *medium shot* de los actores, para mostrar que se dirigían a otra habitación.

### Secuencia #2 INT. CUARTO (TARDE)



*Andrea y Ángel besándose a una habitación. Andrea se recuesta en la cama y Ángel acaricia su cuerpo. Se consuma el amor que sentían el uno por el otro hasta llegar la noche.*

Esta escena se grabó en su mayoría de forma cenital y con un emplazamiento lateral debido al espacio, sin embargo no representó gran problema ya que se trataba de una escena de cama. La intención en esta secuencia era hacer un *close up* a los actores y a partes desnudas de su cuerpo. Posteriormente, se adecuó la escena para aparentar que había anochecido, para esto fue necesario oscurecer el cuarto y colocar una luz tenue con gelatinas ámbar, que daban una tonalidad cálida a la escena.

### Secuencia #3 INT. SALA (NOCHE)



*Andrea se encuentra sentada en la sala, come palomitas y ve una película en la televisión, luego entra Ángel para preguntarle de qué trata lo que está viendo. Andrea le explica a su hermano de qué trata la película, pero él sólo se concentra en su escote. Ángel desvía la mirada para tomar la tablet que se encuentra en la mesita de centro, mientras su hermana sigue continúa su explicación, este la interrumpe después de leer el mensaje de que fue aceptado para irse de intercambio a otro país y sale de la habitación corriendo. Andrea se queda confundida en la sala.*

En esta escena se colocó la cámara de manera frontal, la disposición de los elementos de la sala no permitió hacer una propuesta para cambiar los muebles de lugar, así que el equipo se adaptó a la locación. A pesar de eso, se realizó la mayor cantidad de tomas desde distintos ángulos, como tomas frontales de Andrea en *long shot*, *médium shot* y *close up*. Esta escena es especialmente importante ya que es la primera secuencia del cortometraje.

Posteriormente, entra el segundo actor y comienzan una conversación, así que fue necesario grabar las tomas correspondientes haciendo *criss cross* y algunos *point of view* en cámara subjetiva.

SEGUNDO DÍA DE GRABACIÓN DOMINGO 13 de abril de 2014

Secuencia #4.

INT. COCINA (MAÑANA) Flash Back, Recuerdo de Andrea



*Ángel, de ocho años, intenta alcanzar una caja de cereal de la alacena. Andrea de diez años, le ofrece ayuda y baja la caja de cereal sin esfuerzo.*

Secuencia #6. INT. SALA (DÍA) Flash Back, recuerdo de Andrea



*Andrea y Ángel, de diez y ocho años respectivamente, y sus padres se encuentran reunidos en la sala. Los niños juegan mientras los padres se prepa-*

*ran para irse a un compromiso de trabajo. La madre habla por teléfono con la niñera que más tarde llegará para cuidar a los niños. Al colgar, los padres se despiden de los niños y salen de cuadro. Los niños siguen jugando en la sala.*

Para realizar esta escena primero se colocó la cámara con un encuadre abierto. La parte importante de esta escena era mostrar la convivencia de los niños y el ambiente familiar. Después, se realizaron tomas particulares en la que se muestran las acciones de los actores, como la madre hablando por teléfono, los niños jugando y como se despiden los padres. La iluminación se colocó de manera frontal para recrear la luz del medio día, pero al interior de la casa.

Secuencia #7. INT. BAÑO (DÍA) Flash Back. Recuerdo de Andrea



*Andrea de diez años está en el baño jugando con el maquillaje de su mamá, entra Ángel de ocho años y le advierte preocupado que lo que está haciendo está mal. Andrea le responde despreocupada que su madre no se dará cuenta y juegan con el maquillaje.*

## Secuencia #8. INT. COMEDOR (MAÑANA)



*Andrea y Ángel, de diez y ocho años respectivamente, desayunan su cereal favorito. Ángel se burla de los bigotes de leche que tiene Andrea después de tomar un trago.*

Para grabar esta escena los emplazamientos de la cámara fueron fijos, en un encuadre de *medium shot*. Cuando se realizan escenas en las que dos personajes tienen una conversación, es conveniente es grabar primero todos los diálogos de un actor. Además, es adecuado encuadrar con la regla de tercios y colocar al actor en el primero de estos, de manera que dirija la mirada al espacio vacío del cuadro para dar la sensación de que está hablando con alguien más. El actor que no esté a cuadro contesta sus diálogos y posteriormente, se graba los diálogos del otro personaje con los mismos criterios.

La intención al iluminar esta escena era crear una luz que aparentara provenir de una ventana de manera indirecta. Se colocaron las lámparas con difusores blancos para suavizar la luz de manera que aparentara ser natural. La ventana que se encontraba en el comedor funcionó como *back* en referencia al niño y de luz lateral para la niña.

## Secuencia #9. INT. COMEDOR (DÍA)



*Ángel y sus papás desayunan en el comedor. Su madre, llama por el celular. Al colgar comenta que tiene que realizar un viaje de negocios junto con el padre. Entra Andrea a escena y el padre hace un comentario negativo sobre su vestimenta. La madre defiende la manera de vestir de su hija y ambos salen para dejar a sus hijos solos en el comedor. Ángel mira de reojo a su hermana y ella se sienta a su lado, alcanza la leche para servirse y al beberla deja caer una gota que recorre su cuello. Andrea seca la leche de su cuello y se recarga en el respaldo de la silla abriendo las piernas en dirección a Ángel y le dice con voz provocativa, "Tenemos casa sola". Ángel sale apresurado del comedor. Andrea sufre por el rechazo de su hermano y toma la caja de cereal.* La escena descrita anteriormente fue la que requirió mayor esfuerzo por parte de toda la producción, además de la participación de todo el elenco de adultos. Cabe mencionar que ya se había realizado una secuencia en esta misma habitación de la locación, así que era necesario dar a entender un salto de temporalidad en el ambiente y en el lugar con la iluminación.

## Secuencia #10. EXT. PATIO (TARDE) Fantasía de Ángel con Andrea



*Andrea derrama un vaso de leche sobre su cuerpo de manera sensual.*  
Para esta escena fue necesario crear la sensación de fantasía. Se colocó una tela blanca y detrás de esta, una lámpara. La tela servía como un difusor para crear la ilusión de que la actriz se encontraba en un lugar divino. La cámara se colocó de manera frontal, usando el movimiento de **till**, para mostrar como caía la leche en el cuerpo de la actriz.

### 3.2.3 Exhibición

Para exhibir los cortometrajes realizados durante el periodo escolar 2014-2, los equipos de producción de los grupos 8807 y 8808, se coordinaron para organizar un evento donde se proyectaron los cortometrajes. En esa ocasión la muestra llevó como título: Realidades Ocultas. En el Auditorio Francisco Goitia de la Facultad de Artes y Diseño, se exhibieron por primera vez los productos finales a los realizadores, actores, profesores de la Facultad y a la comunidad universitaria en general.

11VA  
MUESTRA  
DE  
CORTOMETRAJES

REALIDADES OCULTAS

último deseo...

canal 6

hojuelas  
de carmín

el silencio de  
todas las voces

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO\*  
6 • JUNIO • 14  
18 HRS  
AUDITORIO FRANCISCO GOITIA



ideando films

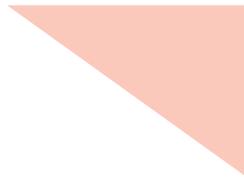


\*Av. Constitución N°600, Col. Ba. La cumbre, Delegación Xochimilco

Imagen 20. Cartel de la 11va Muestra de Cortometrajes Realidades Ocultas.

A lo largo del último capítulo pudimos conocer la experiencia de los días en que se realizó el rodaje de *Hojuelas de Carmín*. Realizar cada secuencia requirió enfrentarse a retos distintos, unos por el espacio, otros por la dinámica de los actores y en algunas ocasiones, por el clima que influía en el ambiente dentro de las locaciones. Es claro que estos inconvenientes no se toman en cuenta durante los procesos de preproducción, sin embargo, es sólo a través de la concentración que se obtienen resultados favorables a pesar de los imprevistos. Además, pudimos revisar los conceptos expuestos en los dos primeros capítulos de este trabajo y conocer el proceso a través del cual fueron ejecutados. También se describió la manera en que se realizó cada escena. El objetivo de compartir esta experiencia es que futuros diseñadores, que deseen dedicarse a la dirección de fotografía, conozcan lo que implica preparar una escena, los encuadres que favorecen una secuencia, el equipo técnico con el que se pueden apoyar para iluminar adecuadamente y la convivencia que se crea en una locación.

Por último, pienso que es importante mencionar que a pesar de que gran parte de los conocimientos adquiridos en la clase de Producción Audiovisual sirvieron para desenvolverme con seguridad durante la planeación y realización del cortometraje, cursar la materia de Fotografía cinematográfica fue mayormente significativo al desarrollar mi cargo en la dirección de fotografía. Esta materia me permitió conocer la cámara, el equipo técnico y desarrollar ejercicios para poner en práctica lo aprendido durante el semestre.



# CONCLUSIÓN

Este texto tiene como objetivo mostrar la experiencia de realizar un ejercicio cinematográfico. La perspectiva de este proyecto muestra la exploración del diseñador sobre la actividad del cinefotógrafo y los acercamientos que existen entre estas dos disciplinas. El propósito de compararlas es desarrollar un documento que le sea útil a futuros diseñadores interesados en los medios audiovisuales. La primera parte de esta investigación plantea las etapas que un equipo de producción debe desarrollar para producir un proyecto audiovisual, estas son: desarrollo de guión, preproducción, producción y postproducción. Dichas etapas son indispensables en diversos proyectos, ya sea un cineminuto, cortometraje, videoclip o una película de larga duración.

Las tres fases de producción tienen diferentes niveles de organización, de gestión y de asignación de responsabilidades en las tareas creativas. Establecer los cargos y tareas en la etapa de preproducción ayuda a evitar confusiones. Esta fase de preproducción comprende desde la puesta en marcha del proyecto hasta el inicio del rodaje. Desarrollar un proyecto a nivel escolar permite acercarse a distintas áreas de producción en un mismo equipo, sin embargo, en la experiencia profesional es necesario respetar los cargos y confiar en el trabajo de los colaboradores. Una de las enseñanzas más importantes que me otorga este texto es aprender a trabajar en equipo.

El rodaje es la fase más cara de la producción de un filme y en la que colaboran la mayor parte de los recursos humanos, es aquí donde se ponen en práctica los conocimientos del cinefotógrafo. En la segunda parte de esta investigación, pudimos acercarnos a los conceptos y conocimientos que requiere un diseñador para desempeñar la tarea del cinefotógrafo, con base en la experiencia que adquirí al desarrollar el proyecto *Hojuelas de Carmín*.

En la última parte de esta investigación, comparto la experiencia que tuve en los días de rodaje. Considero importante que otros diseñadores co-

nozcan la manera en que fueron realizadas cada una de las escenas. La mayoría de la bibliografía especializada en foto cinematográfica, comparte la experiencia del fotógrafo a manera de anécdota y da por hecho que el lector conoce el proceso técnico que se lleva a cabo durante la producción. Es por eso que en las descripciones del tercer capítulo se agregan desde qué encuadres fueron utilizados y por qué, hasta la manera en que fueron colocadas las luces y con qué propósito.

Por último, una parte de esta investigación comparte las actividades que se realizaron para exhibir los cortometrajes. La 11va Muestra de Cortometrajes llevó como título: *Realidades Ocultas*. Llegar a esta parte del proceso me hizo comprender el esfuerzo que realizamos como diseñadores para utilizar el lenguaje cinematográfico en las dinámicas de producción. Como egresada de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, aprendí que la organización, la constancia y el conocimiento te ofrecen la posibilidad de desenvolverte en la actividad que más desees.

El periodo en el cual cursé la licenciatura, la Facultad de Artes y Diseño no contaba con una oferta académica directamente relacionada con la cinematografía, sin embargo, clases como Producción Audiovisual y Fotografía cinematográfica le permiten al diseñador a la familiarizarse con el desarrollo creativo de un director de fotografía. Con este estímulo, el diseñador puede convertirse en cinefotógrafo. El séptimo arte nunca ha discriminado a entusiastas que no egresaron de una escuela de cine, entre ellos encontramos genios como Christopher Nolan, Quentin Tarantino y el gran Stanley Kubrick. A través de sus películas podemos apreciar la capacidad que tienen de contar historias de manera visual y como fueron evolucionando a lo largo de su filmografía. No obstante, hay que recordar que en todas sus producciones son acompañados con la figura del cinefotógrafo, al cual aporta gran parte de la narrativa visual de una obra cinematográfica.

Hago la invitación a los alumnos y egresados de la FAD, interesados en realizar un proyecto audiovisual, sin importar la carrera en que estén inscritos, a que se acerquen al cine, ya que es el medio de expresión con el que más me siento identificada tanto sentimental, como intelectualmente. A través de la pantalla he encontrado personajes que sienten y piensan igual que yo y eso me da la esperanza de que no estoy sola.



## BIBLIOGRAFÍA

- Benet, V. J. (2004). *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Cabezón L. y Gómez-Urdá, F. (1999). *La producción cinematográfica*. Madrid: Cátedra.
- Fernández Díez, F. y Barco García, C. (2009). *Producción cinematográfica: Del proyecto al producto*. España: Díaz de Santos.
- Goodridge, M. y Grierson, T. (2012). *Dirección de fotografía cinematográfica*. Barcelona: Blume.
- Grove, E. (2010). *130 Proyectos de iniciación al rodaje de películas*. Barcelona: Blume.
- Guerin, A. M. (2004). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Millerson, G. (1999) *Manual de producción de video*: Ediciones Paraninfo.
- Rodríguez, de F. (2009) *Cómo escribir Diálogos para Cine y Televisión* T&B Editores.
- Sánchez, R. C. (2003). *Montaje cinematográfico*. Buenos Aires: La Crujía.
- Siety, E. (2004). *El plano en el origen del cine*. Barcelona: Paidós.
- Tarkovski, A. (2006). *Esculpir el tiempo*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.
- Vega Escalante, C. (2004). *Manual de producción cinematográfica*. México: UAM.
- Zamarripa Salas, A. (2015). *Manual de producción audiovisual para diseñadores*. México: Facultad de Artes y Diseño.

