

UNAM

Facultad de Estudios Superiores Acatlán

Rodrigo de la Peña Gutiérrez

**La producción de un cortometraje de ficción y bajo
presupuesto en México**

Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva

Asesor: Tarsicio Gustavo Charraga Pineda

2006



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

INDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPITULO I, EL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN EN MÉXICO	7
1.1 DEFINICIÓN	8
1.2 CORTOMETRAJE Y COMUNICACIÓN:	9
1.3 ANTECEDENTES Y HECHOS RELEVANTES DEL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN E INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA EM MEXICO	11
1.4 REVOLUCIÓN DIGITAL EN LA PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE MEXICANO	19
1.5 MOTIVOS PARA REALIZAR UN CORTOMETRAJE	22
1.6 TIPOS DE CORTOMETRAJE	23
CAPITULO II, LA PREPRODUCCIÓN “PIENSO LUEGO EXISTO”	26
2.1 CONSIDERACIONES PREVIAS A LA PLANEACIÓN DE PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE	27
2.2 RECURSOS HUMANOS PARA LA PREPRODUCCIÓN	33
2.3 ELEMENTOS DE LA PREPRODUCCIÓN	35
2.4 EL GUIÓN	50
2.5 EL BREACK DOWN	54
2.6 ESTRUCTURA DEL PRESUPUESTO	56

CAPITULO III, LA PRODUCCIÓN	61
3.1 FINANCIAMIENTO Y PRODUCCIÓN DE LA OBRA	62
3.2 EQUIPO DE PRODUCCIÓN	64
3.3 REUNIÓN CON LOS RECURSOS HUMANOS DE LA PRODUCCIÓN	67
3.4 LA REALIZACIÓN	75
CAPÍTULO IV POSTPRODUCCIÓN DEL CORTO	79
4.1 PERSONAL DE POSTPRODUCCIÓN	80
4.2 REUNION CON LOS RECURSOS HUMANOS DE LA POSTPRODUCCIÓN	82
4.3 EQUIPO PARA POSTPRODUCCIÓN	85
4.4 SOFTWARE PARA LA POSTPRODUCCIÓN	85
4.5 ASPECTOS BÁSICOS DE LA EDICIÓN NO LINEAL (DIGITAL)	86
4.6 EDICIÓN DE AUDIO	89
CAPITULO V LA DISTRIBUCIÓN DEL CORTO	91
5.1 MARKETING	92
5.2 LAS DISTRIBUIDORAS	94
CONCLUSIONES	96
BIBLIOGRAFÍA	102
ANEXO 1	108
ANEXO 2	112

INTRODUCCIÓN

El objeto de estudio de este trabajo de titulación es la producción global en la Ciudad de México, de un cortometraje en el año 2003, de duración que no exceda 10:00 minutos, grabado y editado con equipos digitales, y realizado con bajo presupuesto. El objetivo principal de la presente tesis es describir cómo sucede dicha producción. Para obtener datos sobre el objeto de estudio se realizó una investigación a los participantes de un concurso de cortometraje cuyos jueces son autores realizadores y productores de renombre en la industria fílmica nacional y extranjera. Del mismo modo se realizó de manera independiente una producción con tales características.

Otros objetivos son describir los conceptos elementales para la producción de un cortometraje con tales características y exponer de manera breve cuáles son las circunstancias posteriores a las que se enfrentan los productores y realizadores de cortometrajes en México.

La realización de esta investigación se justifica como objeto de estudio de la comunicación puesto que el cortometraje a pesar de existir la controversia si su naturaleza es propiamente comunicativa o puramente informativa¹ es un producto expresivo, fenómeno de gran importancia para la comunicación ya que éste, dadas sus cualidades de instrumento tecnológico generador de señales auditivas y luminosas, es una eficaz y contundente herramienta para el diseño y producción de sistemas

¹ Existe la polémica entre los estudiosos de la comunicación si el cine radio y televisión son medios propiamente comunicativos, puesto que en éstos no suceden procesos de etroalimentación entre emisor y receptor,

expresivos semánticos y estéticos, así como el uso y transmisión de información desarrolladora de lenguajes sea para mediar o para actuar en la comunicación de los distintos actores

Esta obra, beneficiará a toda persona que por necesidad o mera curiosidad, desee tener una descripción clara, sencilla y detallada sobre su objeto de estudio. Los resultados y conclusiones a las que llega son el producto de una investigación fundamentada en el uso de metodología cualitativa y cuantitativa con instrumentos y métodos de recolección de datos tanto por observación y experimentación del autor como de experiencias reales de productores y personas destacadas del medio cinematográfico nacional. Así, gracias al producto de esta obra, el lector tendrá una idea más sólida de cómo se puede producir un cortometraje en la Ciudad de México con recursos modestos.

Otro objetivo que hay que destacar en esta obra es el de orientar de manera general en todas las etapas y procesos de la producción, así como las ventajas y limitantes que deberá tomar en cuenta antes de aventurarse a la realización de un cortometraje con las cualidades antes mencionadas. Todo esto con el fin de acrecentar y enriquecer la actividad y acervo cultural de nuestra comunidad con este poderoso y atractivo instrumento de información audiovisual.

Las preguntas de investigación que esta tesis responde son: ¿Qué recursos humanos, financieros y materiales son básicos para llevar a cabo una producción de un cortometraje?, ¿Cuáles son los beneficios y limitantes al realizar un cortometraje para sus creadores?

La hipótesis dominante a lo largo de la investigación es: “Gracias a los adelantos y reducción de precio en la tecnología audiovisual digital, es posible la producción de un cortometraje de ficción y bajo presupuesto en México cuya calidad y valor (lenguaje, fotografía, edición, narrativa, actuación montaje, mensaje, etc.) dependerá más del talento y profesionalismo de sus autores y equipo de producción que de los costos de su realización.”

CAPITULO I

EL CORTOMETRAJE

DE FICCIÓN EN

MÉXICO

1.1 DEFINICIÓN

La Real Academia Española la define: “Del francés . (*court-métrage*). Película de corta e imprecisa duración.” Según la enciclopedia Encarta: “Obra audiovisual, tanto en formato de video (sobre cinta magnética), como en soporte cinematográfico (en película óptica de 16 o 35 mm) caracterizada por tener una duración inferior a los 30 minutos.”

En esta tesis se define como un producto audiovisual de cualquier formato con una duración no mayor a 30 minutos, su elaboración puede ser mediante la reproducción visual de fragmentos de la realidad visible, mediante las diversas técnicas de animación existentes o una producción mixta (animación e imágenes capturadas de la realidad)

Aunque en la producción de todas las obras audiovisuales existen ciertas reglas comunes, el corto, medio y largometraje por sus características de duración, tienen diferencias de grado que en el resultado final se convierten de cualidad.

Ficción. (Del lat. *fictiō, -ōnis*). f. Acción y efecto de fingir. **2.** Invención, cosa fingida. **3.** Clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios.

1.2 CORTOMETRAJE Y COMUNICACIÓN:

“Para algunos estudiosos las películas son sólo expresión y no comunicación, porque manifiestan la individualidad del, director, un estilo, algo difícil de encasillar, no tendría ningún código fácilmente identificable”¹

Para ellos es más correcto llamar a la industria del cine radio y televisión como medios masivos de información en vez de comunicación puesto que no tienen una retroalimentación directa por parte de los receptores.

“La mayoría opina que son comunicación y expresión. En las señales orales cuya utilidad es comunicar, están imbricados tres planos: el representativo, (lo que se dice) el expresivo (cómo se dice) y el apelativo (para qué se dice) Las señales cinematográficas también lo presentan mientras que las señales de otros códigos no”

El plano representativo es el que conlleva el mensaje comunicativo informativo. Todo lo que concretamente nos dicen las imágenes en movimiento y que está referido a la acción

El plano expresivo revela la individualidad del director, su estilo. Después de ver varias películas de un mismo realizador, sería fácil para un espectador consciente adivinar ante un nuevo filme si es o no el mismo. Sobre puesta a las diferentes historias que se narren hay una forma, una manera personal de decirlas o, mejor, de filmarlas que está presente en los encuadres, en el arte especial del montaje, en los contrastes tonales en la banda del sonido. El plano apelativo también es utilizado y, aunque no indica nada busca provocar una reacción en el

¹Poloniato Alicia, (1980) Cine y comunicación, México Trillas, paginas 52

espectador que, contradictoriamente, puede ser la pasividad y enajenación, en algunos casos, y en otros despertar la conciencia “²

Aún cuando no existe un sistema expresivo concreto y estandarizado existen códigos que dan forma y coherencia al lenguaje cinematográfico.

“Como todos los instrumentos son extensiones o prolongaciones del hombre que amplían el alcance de sus miembros, de sus sentidos o de su sistema nervioso, y establecen nuevas categorías intelectivas

De un lado está el emisor que transmite señales con el propósito de transmitir mensajes y del otro los receptores (espectadores del cine) ” ³

² Poloniato, Op cit, páginas 52-54

³ Polinato, Id, páginas 55

1.3 ANTECEDENTES Y HECHOS RELEVANTES DEL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN E INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA EM MEXICO:

En el principio de la cinematografía, todas las obras realizadas eran cortometrajes⁴, hasta 1913 todas las películas tenían una duración de 15 minutos o menos. El cine llegó a México en el año de 1896, cuando Claude Ferdinand Bon Bernard y Gabriel Veyre, representantes de los hermanos franceses, Louis y Auguste Lumière, trajeron consigo aquel invento que los haría celebres: el cinematógrafo, aparato que revolucionó de manera significativa los medios masivos de información⁵. La primera función en territorio nacional sucedió el 6 de agosto en Chapultepec; llevada a cabo especialmente para el presidente Porfirio Díaz, su familia y algunos de sus amigos. En esas funciones, eran proyectados los filmes hechos por los Lumière, pequeños cortometrajes documentales que trataban de acontecimientos de la vida cotidiana francesa.

Porfirio Díaz fue el protagonista del primer cortometraje filmado en nuestro país "El presidente de la república paseando a caballo en el bosque de Chapultepec" (1896).

El género documental predominó hasta 1910 sin embargo hubo varias producciones de ficción en México. Durante 1896, Bernard y Veyre filmaron unos 35 cortos en las ciudades de México, Guadalajara y Veracruz, entre ellos, el **primer cortometraje de ficción hecho en México** *Un duelo a pistola en el*

⁴ Ver definición de cortometraje.

bosque de Chapultepec (1896) basada en un hecho real, ocurrido poco tiempo antes entre dos diputados en el bosque de Chapultepec.

Al retirarse del país, los enviados de los hermanos Lumiere, vendieron su equipo incluyendo las filmaciones hechas en México a Bernardo Aguirre, quien continuó exhibiéndolas por un tiempo.

Un estudiante de Ingeniería llamado **Salvador Toscano Barragán**, leyó un artículo sobre “Las vistas con movimiento” en la revista “Nature”. Por 2500 francos de aquel entonces fue el **primer mexicano que adquirió una cámara cinematográfica** que contara con el equipo necesario, tanto para filmar, como para exhibir.

Toscano abrió la **primera sala pública de exhibición en México** en 1898 en la calle de Jesús María para posteriormente mudarse al Gran Teatro Nacional, en la calle de Plateros (actual Avenida Madero), donde ofreció programas más variados. Entre sus exhibiciones había películas locales como: *Norte en Veracruz*, y un *Duelo a muerte a pistola en Chapultepec*. Así mismo Toscano fue el **primer realizador mexicano de un cortometraje de ficción hecho en México** con *Don Juan Tenorio*. (1898).

En 1907, el actor Felipe de Jesús Haro realizó **el primer corto con un montaje “más completo” en México**: *El grito de Dolores o La independencia de México (1907)*. Otros cortos de ficción de esa época fueron: *El san lunes del valedor (1906)*, dirigida por Manuel Noriega; *Aventuras de Tip Top en Chapultepec (1907)*, cortometraje del ya mencionado Haro; *El rosario de Amozoc (1909)* de Enrique Rosas; y *El aniversario del fallecimiento de la suegra de Enhart (1912)* de los hermanos Alva.

El periodo de la revolución mexicana (1910-1917) tuvo una gran producción del cortometraje documental, principalmente de los hechos y personajes históricos de la época. No así, en la producción de cortometrajes de ficción.

En la etapa pos-revolucionaria hubo una gran producción de largometrajes silentes como son *La luz, tríptico de la vida moderna* (1917) primer largometraje de ficción en México.⁶ *En defensa propia* (1917), *La tigresa* (1917) y *La soñadora* (1917), estas últimas producidas por Azteca Films,

El automóvil gris (1919) de Enrique Rosas, fue el **primer serial mexicano**; constaba de episodios cortos en los que se narra las aventuras de una famosa banda de ladrones de joyas, célebres por aquel entonces, en la ciudad de México. Quizá, también **primer filme con un tema inspirado por obvios hechos recientes**, acontecidos en el país.

El cantante de jazz (*The Jazz Singer*, 1927) de Alan Crossland, fue la primera película con audio sincronizado⁷ modificando significativamente los procesos narrativos cinematográficos de ese entonces dándole una mayor fuerza a los diálogos y a la música.⁸

⁶ Algunos autores consideran a *1810 ó ¡los libertadores de México!* (1916) de Carlos Martínez de Arredondo y Manuel Cirerol Sansores, el que probablemente sea el primer largometraje de ficción nacional.

⁸ Sodoul, (1991) *Historia del Cine Mundial*, Editorial Siglo XXI, Barcelona, pag 211

Las condiciones y características de la industria filmica de entonces se concentraron principalmente en la producción de largometrajes de ficción con muy altos presupuestos en lo que se conoce como la primera época de oro del cine Mexicano

Los equipos de cine semi-profesionales (8 mm., 16 mm.) hicieron su entrada al mercado a principios de la década de los 50's. Esta tecnología, destinada principalmente al no profesional (semejante en la intención de su producción a las cámaras de video actuales), pronto fue aprovechada por cineastas independientes, quienes encontraban en ella una herramienta para poder hacer cine a bajo costo. Sin ser una producción en un formato semi-profesional, *Raíces (1953)* de Benito Alazraki, significó la **primera irrupción del cine mexicano independiente** de las grandes compañías productoras. Tres de los estudios de cine más importantes desaparecieron entre 1957 y 1958: Tepeyac, Clasa Films y Azteca.

En 1960, el gobierno de Adolfo López Mateos adquirió las salas de Operadora de Teatros y de la Cadena de Oro, haciendo que la totalidad de la industria cinematográfica quedara bajo el control del Estado. Fue particularmente en esta década que jóvenes de distintitas disciplinas artísticas, usaron al cortometraje para experimentar con distintas técnicas y lenguajes, influidos principalmente por el cine europeo y las corrientes artísticas predominantes de la época.

En este período surgió con mayor fuerza el llamado “Cine independiente”, “Aquel que se produce al margen de la producción oficial, lejos de los controles sindicales y de la producción privada convencional”, cuyo primer antecedente había sido la experiencia de *Raíces* (1953). “Un grupo de jóvenes críticos mexicanos y españoles -iniciaron este movimiento con la filmación de *En el balcón vacío* (1961) de Jomi García Ascot”⁹

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) fundó en 1963 el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), primera escuela oficial de cine en nuestro país.

En la administración Echeverría se dio gran importancia a los medios masivos de información. El cine quedó prácticamente en completo control del Estado. Otras acciones que se tomaron fueron: la reconstitución de la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas y de la entrega del Ariel en 1972. La inauguración de la Cineteca Nacional en 1974 y la creación del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) en 1975.

En el sexenio de López Portillo, el cine nacional tuvo mucho menor apoyo por parte del gobierno en comparación con su antecesor. En este periodo surgió una nueva industria cinematográfica privada, caracterizada por producir películas de bajo costo, en muy poco tiempo y con pésima calidad. Ésta se consolidó y enriqueció a lo largo de la década de los ochentas. Las escasas producciones independientes encontraron en el sistema cooperativo la forma de producir cine de calidad.

⁹ <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/ancinind.html>

La exhibición del cine mexicano fue otro gran problema, ya que a pesar que la ley obligaba a los exhibidores a destinar un cincuenta por ciento del tiempo de pantalla a películas nacionales, la mala calidad de los filmes mexicanos y el desinterés del público por verlos, provocó que las poquísimas cintas de buena factura, fueran exhibidas en salas de baja categoría.

En la década de los ochentas hubo una gran producción de cortometraje principalmente en las escuelas de comunicación y cinematografía. Del mismo modo hubo el auge de video clips musicales inspirados en la industria norteamericana de videos presentados en el canal Mtv. Excepto por raras ocasiones los videoclips nacionales resultaban imitaciones de pésima calidad, dando como resultado sin que fuese la intención productos audiovisuales *kistch*.¹⁰

En 1983, se creó el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) coordinado por la Dirección de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC) de la Secretaría de Gobernación hasta 1989, cuando pasó a ser dirigido por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA).

En la década del noventa según CANACINE quebraron 35 productoras de largometrajes, 24 dedicadas al cortometraje

“el Presidente del CNCA Rafael Tovar y de Teresa informó en este año que el “Programa cultural 1995-2000” apoyaría al cine de calidad con un mayor

¹⁰ *Kitsch*. (Voz al.). adj. Dicho de un objeto artístico: Pretencioso, pasado de moda y considerado de mal gusto.

presupuesto a través de IMCINE y/o coproducciones de cortometrajes, largometrajes y documentales."¹¹

En los últimos años el cortometraje de ficción con fines estéticos es producido principalmente por escuelas de cine video artes visuales y Comunicación, principalmente en instituciones como el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) y el Centro Universitario de Estudios cinematográficos (CUEC)

A lo largo de la historia la producción mexicana de cortometrajes se ha visto íntimamente ligada a la experimentación visual y narrativa, o como una alternativa del largometraje que resulta más económica y viable para los realizadores (más no para los distribuidores).¹²

El lector de esta obra, puede percatarse que la producción de cine ha sido y deberá ser un asunto de gran importancia para nuestro país por sus funciones de enriquecimiento: cultural, artístico de entretenimiento; espejo de los sueños, deseos, inquietudes, realidades y expectativas de nuestra nación.

Por último hay que tener en cuenta que lamentablemente el apoyo a nuestro cine de calidad, a excepción de un breve periodo del tiempo, ha sido escaso y este nuevo siglo no ha sido la excepción:

“En el último semestre del 2003 la comunidad cinematográfica ha resentido una fuerte depresión en su actividad. De alguna forma estaba anunciado, ya que ni

¹¹ Kuri Reyes Martha Ariadna, Cine mexicano de los noventa Testimonio Iconográfico, Tesis, pagina 200, Enep Acatlán.

¹² Ver el Capítulo IV de la distribución del corto Jesús de León www.golemproducciones.com.mx

el gobierno, ni las empresas han mostrado interés en preservar lo que con mucho esfuerzo, el talento de la comunidad ha construido”¹³

A pesar de que la industria ha tenido varios aciertos tanto en la producción de películas de calidad como en su exhibición, no se puede considerar que esta actividad y más aún el cine de autor como “una industria en el sentido amplio de la palabra, puesto que por muchas condiciones, no genera los suficientes ingresos para considerarla una actividad rentable por sus costos y la escasa, o muchas veces nula, rentabilidad para los creadores y productores” El procedimiento más habitual actualmente es la coproducción fruto de los esfuerzos y gastos conjuntos de las distintas casas productoras nacionales tanto privadas como del Estado.

Un punto importante por resaltar es que, antes de la revolución digital, los gastos que en el pasado representaba grabar imágenes y audio en un soporte material, significaban algo que pocos podían costear, a partir de la década de los noventa la irrupción de las tecnologías digitales en la industria del cine y video ha cambiado de manera radical los procesos de postproducción.

¹³ Ricardo Torres, la producción de cine en la actualidad www.golumproducciones.com/articulos/entrevistas

1.4 REVOLUCIÓN DIGITAL EN LA PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE MEXICANO

A partir de los finales de los noventa, Las viejas mesas de edición se han jubilado dejando el paso a modernas computadoras, en las que se puede hacer la transferencia de diversos formatos, como cinta magnética, celuloide y digital. La diferencia entre la calidad de imagen, entre una grabación digital y una de celuloide es semejante a la del disco de vinil y el CD.

El disco de vinil tiene una mayor fidelidad puesto que la grabación es directa, las ondas sonoras son reproducidas de manera análoga en el soporte material. El inconveniente es que su reproducción de manera mecánica va deteriorando el disco y la calidad sonora. En el caso del CD la información guardada está codificada en bits por lo que su calidad jamás logrará la del 100% (que en ningún formato se obtiene), pero esta pérdida es imperceptible para el oído humano, y otro beneficio es que la grabación permanecerá siempre de la misma calidad sin importar la cantidad de veces que sea reproducido.

En el caso del video sucede algo semejante, las cámaras de video digital transforman las ondas de luz en forma de mapas de bits, con la ayuda de una placa de circuito especial. Las digitalizadoras de vídeo almacenan la información en la memoria de forma digital (en bits). Otra herramienta extremadamente útil y valiosa en el mundo de video digital es la conexión Firewire, denominada iLink por Sony y otros fabricantes, en combinación con una cámara de vídeo o magnetoscopio DV (Digital Video), tiene como ventaja frente a otros sistemas de captura de vídeo el que se conserva en todo momento la calidad de las imágenes de la videocámara. Por lo general, otros sistemas de captura de vídeo no

profesionales utilizan sistemas de compresión que reducen en parte su calidad, o bien realizan la captura de vídeo con una velocidad inferior a 25 fotogramas por segundo y con un tamaño de cuadro no superior a 640 × 480 píxeles.

Para tener una idea en cuestión de calidad de imagen y no hacerse líos en galimatías técnicas, mientras mayor cantidad de píxeles (puntos en una rejilla rectilínea trazados individualmente para formar una imagen en la pantalla de la computadora, televisor o impresora), mejor será la calidad de la imagen.

Actualmente existen equipos digitales con una resolución en pantalla de 2048 x 1536, que son aproximadamente tres millones de píxeles, las aplicaciones de vídeo disponibles permiten realizar procesos de edición, montaje, creación y aplicación de efectos especiales, titulación y otras muchas tareas en una computadora personal y volcar posteriormente el proyecto finalizado de nuevo a un soporte analógico como cintas de 35 mm. o videocintas magnéticas, CD-ROMs, DVDs, o Internet.

Algunos cineastas consideran que usar equipos de grabación digital no da el mismo resultado de calidad en la imagen “Si eres un cineasta y tu gusto dice que el vídeo digital 24P es igual a la película de 35 mm, estás en tu derecho como artista. Obviamente, muchos cineastas de talento no estarán de acuerdo. También hay una respuesta objetiva; podemos cuantificar una diferencia substancial en la cantidad de información de la película, es decir, la resolución, sombras de color, contraste y texturas que se pueden grabar en película de 35 mm y en vídeo digital; y por supuesto, están las cuestiones de almacenamiento. Es como comparar la acuarela, el óleo y la pintura acrílica e insistir en que no existen diferencias. “Se

trata de paletas distintas, cada una de las cuales ofrece sus propias ventajas para fines distintos”.¹⁴

Sin duda, los productores de cortometraje en México se han visto beneficiados por la revolución digital para llevar a cabo sus producciones. Simplemente al ver la calidad de los video clips y comerciales producidos actualmente, comparadas con los de las décadas del ochenta y noventa, se observa una marcada diferencia en su calidad, tanto técnica como estética; también esta tecnología ha servido para desarrollar animación y producción independiente, como pocas veces a lo largo de la historia cinematográfica y audiovisual nacional.

Actualmente los estudios “La mamá de Tarzán” están produciendo “El Santo” para Cartoon Network. Realizadores como Rogelio Sikander o Fernando Embicke, o la casa productora Ollín Estudios destacan por su conocimiento y aplicación en tecnología de postproducción.

¹⁴ <http://wwwes.kodak.com/ES/es/motion/digital/prototipo.shtml#par8>

1.5 MOTIVOS PARA REALIZAR UN CORTOMETRAJE

La realización del cortometraje puede tener un sinnúmero de motivos y aplicaciones, su objetivo principal es el de ser un medio transmisor de mensajes en este sentido, no es distinto a cualquier otro fenómeno informativo, como una novela o una nota periodística; es un instrumento para contener un mensaje. Ahora cada medio y método para la transmisión de ese mensaje tiene sus beneficios y limitantes. En el caso del cortometraje, la ventaja evidente es la riqueza de elementos con los que cuenta para construir el discurso, al hacer uso simultáneo de información que puede ser emitida tanto al sentido de la vista como al oído; el cortometraje posee medios expresivos que influyen al receptor de manera inmediata. Con un uso acertado de estos elementos la riqueza, impacto, efectividad y fuerza del mensaje es contundente.

Existe la idea errónea y generalizada que el cortometraje es un simple ejercicio o una carta de presentación de los estudiantes de cinematografía, o artes audiovisuales para la industria. Que su narrativa es de naturaleza sencilla, o que por su duración carece de tiempo suficiente para permitir el desarrollo de los personajes con una interacción de importancia. Esto no es así, puesto que ofrece una serie de ventajas

Las variantes en las que podemos ver al corto son tipo: videoclip, comercial, propagandístico, organizacional, experimental, artístico, de entretenimiento, documental y cualquier tipo de mensaje que se pueda emitir al público por medios audiovisuales que si se les conoce bien, su producción será mejor lograda, aumentando la probabilidad de que sean conseguidos los objetivos para los que fue creado.

1.6 TIPOS DE CORTOMETRAJE

- Documental: es aquel que se funda en documentos, o se refiere a ellos. Se caracteriza por ser de carácter informativo o didáctico, hechos, escenas, experimentos, etc., tomados de la realidad.
- Ficción: tratan de sucesos y personajes imaginarios,
- Docuficción son aquellos que tienen como tema cuestiones documentales, pero se valen de herramientas dramáticas ficticias para narrarlos.
- Videoclip: en este tipo de cortometraje el video esta subordinado a la música y sirve como herramienta para potenciar el mensaje musical.
- Comercial: su producción estará supeditada a una serie de estudios mercadológicos que le darán forma, además de que por obvias razones contará con un financiamiento más estable, facilitando recursos para su “espectacularidad”.
- Propagandístico: tiene fines claramente políticos, cuyo interés es mostrar la postura de un individuo o grupo acerca de algún hecho relevante en el acontecer público político.
- Experimental: obedecerá más a intereses estéticos o meramente expresivos, cuyos recursos económicos dependerán más de de la capacidad económica o habilidad para encontrar patrocinadores del autor o autores. Obviamente estos estarán hechos por estudiantes o artistas consolidados.
- Entretenimiento: Aunque en cierta medida, todos los cortometrajes deben ser entretenidos, los hay cuya única función es la de brindar entretenimiento al espectador.

Se concluye que el modo en que sea realizada la producción y su resultado, está íntimamente ligada a los objetivos que persigue. La única regla que podemos detectar en toda creación de un cortometraje es la de generar una reacción en el espectador, un cambio o alteración anímica que sacuda su pensamiento: enojo, curiosidad, alegría, enfado, reflexión, deseo, estar o no de acuerdo con la postura del autor etc., pero si el cortometraje no provoca una reacción al receptor, aunque sea la más mínima en su psique, dudosamente se habrá creado un producto de calidad, independientemente de los fines para los que fue creado.

Es por ello que, en conjunto, para que un cortometraje sea exitoso requiere de la participación coordinada de un equipo de profesionales, tanto en el área administrativa como en la creativa.

¿Ahora bien, podríamos decir que existe una teoría del cortometraje?

Existe una bastísima literatura que se refiere a la teoría cinematográfica y los procesos creativos de las distintas etapas de la producción (preproducción producción y posproducción), para proyectos audiovisuales (cine, video y televisión principalmente).

Éstas hablan sobre todos los aspectos del cine: cuestiones técnicas, teorías sociales, políticas, psicológicas, lingüísticas y estéticas, todas ellas demuestran como este fenómeno puede ser harto complejo a pesar de su función principal de entretenimiento. Aquí nos atañe saber como se hace un cortometraje en México y no sus efectos en los campos antes mencionados por lo que, delimitado al concepto estricto producción de "cortometraje", no se encontró una teoría como tal.

Aún así, es un fenómeno demasiado cotidiano en la vida moderna. Los comerciales y propaganda política son ejemplo de ello, es por eso que para hablar de modo teórico en producción de cortometraje se puede consultar información relacionada más a la producción de audiovisuales en un sentido genérico.

La producción es un proceso que con las nuevas tecnologías se reinventa constantemente por lo que no se puede considerar todos los conceptos, tanto en lo abstracto, como en lo concreto de la producción, como una gran teoría rígida e inmutable, sin embargo, hay elementos que siguen constantes. En esta tesis se pretende tomar los elementos básicos encontrados en la literatura existente así como los testimonios dados por jóvenes creadores de cortometrajes de bajo presupuesto.

Recuérdese que en los procesos creativos no hay fórmulas establecidas a lo mucho, escuelas e influencias. Siempre es derecho y responsabilidad del autor, si decide usarlos o no... puesto que “toda obra artística lleva un grado de aleatoriedad, la expresión del artista frente a su tema”, en este sentido, los siguientes capítulos tratarán de los conceptos teóricos correspondientes a la preproducción producción y posproducción para el cortometraje.

CAPITULO II

LA PREPRODUCCIÓN

‘PIENSO LUEGO

EXISTO’

2.1 CONSIDERACIONES PREVIAS A LA PLANEACIÓN DE PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE

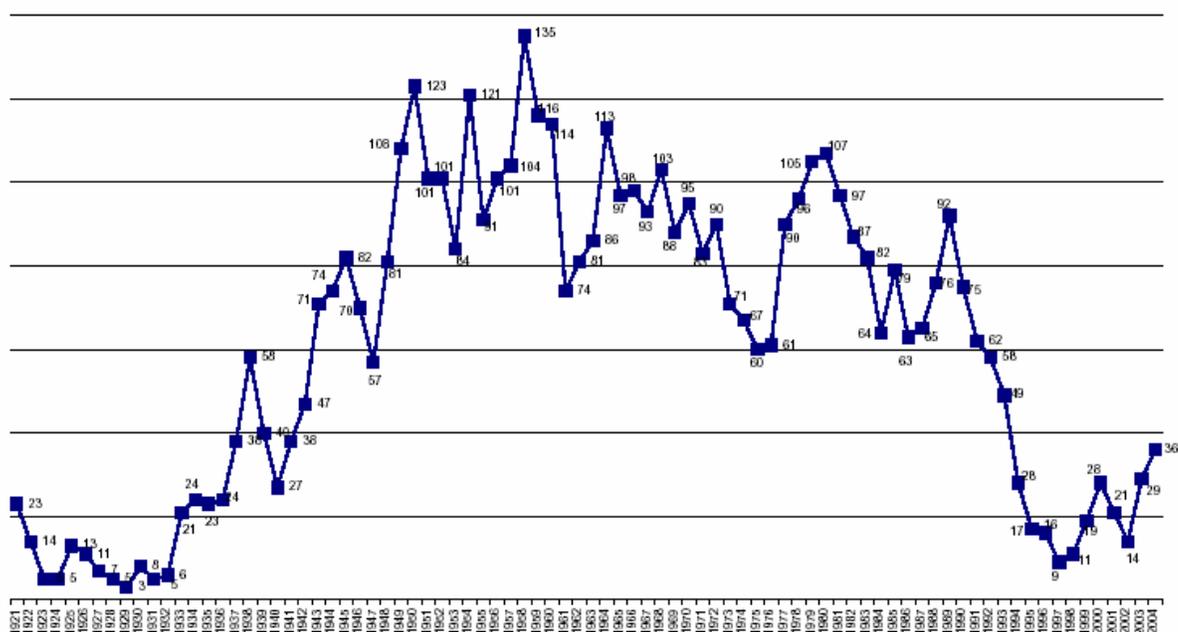
En las producciones de Hollywood donde la industria cinematográfica está consolidada, es muy probable que este punto del proceso se tome en cuenta después de tener la preproducción lista y un presupuesto millonario para llevarlo al pie de la letra, si es necesario. En el nuestro no. Para despejar dudas, este cuadro sirve para dar una referencia de la producción cinematográfica en general.

PRODUCCIÓN	2000	2001	2002	2003	2004
LARGOMETRAJES MEXICANOS PRODUCIDOS	28	21	14	29	36
PRODUCCIÓN APOYADA POR EL ESTADO	17	7	7	17	25
PRODUCCIÓN 100% PRIVADA	11	14	7	12	11
DISTRIBUCIÓN					
TOTAL DE PELÍCULAS ESTRENADAS	241	250	260	280	278
PELÍCULAS MEXICANAS ESTRENADAS	16	19	17	25	18
PELÍCULAS APOYADAS POR EL ESTADO	10	10	10	15	8
EXHIBICIÓN					
ASISTENTES TOTALES (millones)	130	139	152	137	163
ASISTENTES A VER CINE MEXICANO (millones)	11.1	11.9	14.7	7.5	9.0
PANTALLAS CINEMATOGRAFICAS	2,117	2,579	2,823	3,054	3,491
INGRESOS TOTALES EN TAQUILLA (millones de pesos)	4,160	4,049	4,685	4,545	5,391
INGRESOS DEL CINE MEXICANO (millones de pesos)	331	336	448	248	295
PRECIO PROMEDIO POR BOLETO (en pesos)	28	29	31	33	33

Es una realidad apabullante que en México no existe una industria del cine consolidada. El Instituto Mexicano de Cinematografía da la siguiente información:

El cine es una cadena productiva conformada por tres sectores: producción, distribución y exhibición de películas. El principal factor que ha caracterizado a la industria cinematográfica en México es el rezago del sector de la producción con respecto a los otros dos. Este desequilibrio puede observarse en el cuadro siguiente:

PRODUCCIÓN DE PELÍCULAS MEXICANAS



Índice Cronológico del Cine Mexicano 1896 - 1992 (1992) Viñas, Moisés
 Breve Historia del Cine Mexicano, Primer Siglo 1897-1997 (1998) García Riera, Emilio
 Imcine

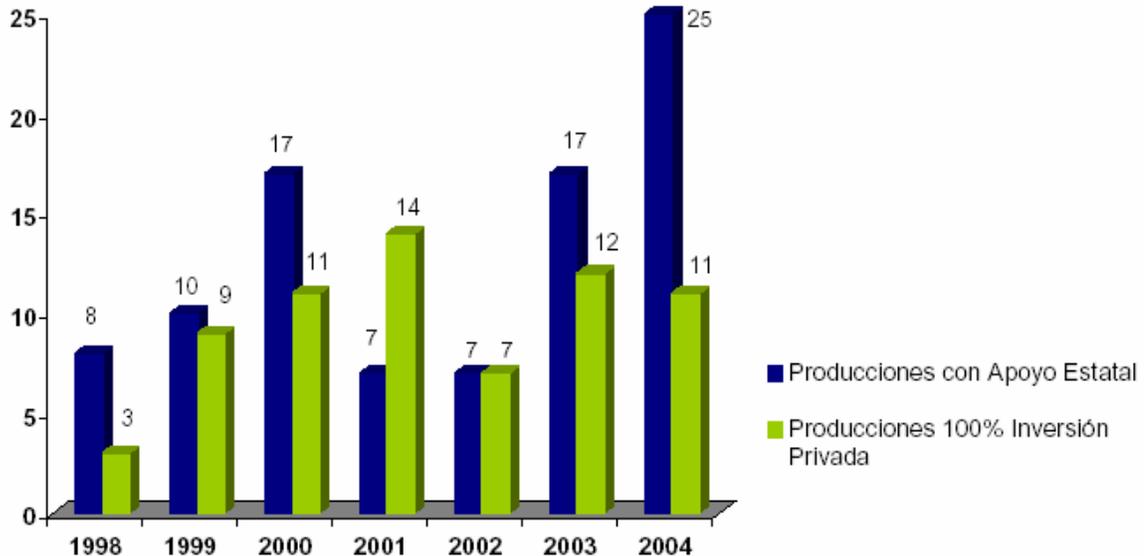
El principal factor negativo que enfrenta actualmente el sector de la producción del país, es la condición injusta del mercado, que dificulta la recuperación de la inversión, ya que el principal problema es la forma como se

reparten los ingresos obtenidos en taquilla. Bajo un esquema general, el productor, quien pone su talento para elaborar la materia prima que se comercializará en la cadena industrial y es el primero que arriesga su inversión, es el último en recibir recursos económicos y un porcentaje menor, sólo el 15% en el mejor de los casos, del total que ingresa en la taquilla, cantidad que no alcanza para recuperar la inversión que realizó, en promedio, dos años antes. En cambio, el exhibidor se queda con la mayor parte, 60%, y el distribuidor con el 25% restante.

Otro aspecto que daña la baja producción de películas es la escasa inversión financiera de los productores privados en este sector, **provocada por el esquema actual de repartición de los ingresos en taquilla**, lo que hace difícil la recuperación de la inversión de una película. Por otra parte, los factores económicos como el reducido crecimiento económico del país, también repercuten en la poca participación del sector privado en la producción cinematográfica.

Este panorama induce a que los proyectos viables y con posibilidades de rodarse, tengan que postergar su filmación por falta de recursos económicos.

PARTICIPACIÓN PÚBLICA Y PRIVADA EN LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA



También se puede apreciar que se requiere de muchos trámites y condiciones que pocos pueden cumplir para poder pedir apoyo por parte del Estado (Imcine)¹ para una producción, eso sin tomar en cuenta la gran cantidad de gente que solicita tal apoyo: *VER ANEXO 1*.

Como se muestran en la gráfica, formato y tabla anterior, conseguir financiamiento para la realización de cine, ya no se diga cortometraje requiere de muchos trámites y procesos de selección, por lo que su realización es verdaderamente complicada en nuestro país, si se pretende ayuda financiera por parte del gobierno y/o por el sector privado, también es complicado encontrar

¹ Véase también el capítulo 4

apoyo financiero, puesto que no siempre resulta una actividad cuya inversión tenga la garantía de su recuperación.

Así mismo, la comunidad cinematográfica mexicana está compuesta por un reducido grupo en el cual, forjar relaciones de carácter laboral requiere

Por tales razones, lo más conveniente, antes de hacer castillos en el aire, es tomar muy en cuenta lo siguiente:

- ¿Qué tanto va a costar y como lo voy a financiar?
- ¿Qué se desea contar?
- La idea o el mensaje que deseo transmitir
- ¿Cómo lo voy a contar?
- ¿Que medios poseo y ocupo para contarlo?
- ¿A quién necesito para contarlo?
- ¿Cuántas personas y qué función deben cubrir para contar mi historia?
- ¿Difusión masiva, local, nacional, mundial?
- ¿Qué espero obtener de la obra? ¿Satisfacción artística, retribución económica, etc.?

Las respuestas a estas preguntas deben estar en armonía unas con las otras. Es un hecho que una cosa es imaginar y otra materializar en imágenes lo que tenemos en la cabeza, luego en el papel.

Para tener una idea clara de esto, es recomendable ver una película y en cada plano preguntarse: ¿De qué modo y cuántas veces se ocuparon recursos técnicos materiales y humanos para su realización? Llegaremos a la conclusión que es una actividad laboriosa y costosa.

Este es un punto no tan agradable para algunos, porque pone los pies en la realidad, pero si el proyecto es lo suficientemente importante para el realizador y tiene plena conciencia de que es viable según sus posibilidades, de uno u otro modo se las ingeniará para hacerlo. Ahorrar, conseguir financiamiento por instituciones culturales, buscar patrocinadores, utilizar “equipo casero”, estudiantes de actuación, invitar a amigos o familiares con el mismo interés y tiempo en apoyo para el staff... en fin, en una actividad de cómo realizar un cortometraje en el que la variable “bajo presupuesto” es la realidad, constante en el país, siempre se debe tener seriedad en la planeación para emprender un proyecto de tales características. Por lo que él o los realizadores, deben ser capaces de anticipar y pensar su obra de manera holística, tener los pies bien plantados en la tierra, desde el momento de tomar un tema, hasta el montaje final.

Lo que se debe tener muy claro es que *presupuesto* no es el factor determinante de la calidad, el presupuesto es para materializar la forma, no el fondo. Una es interdependiente de la otra y se enriquecen mutuamente. Sin embargo, las imágenes y el sonido son instrumentos para darle forma al mensaje, el mensaje son ideas y significados; productos finalmente abstractos de la mente humana. Si estos logran su cometido en el espectador, la producción será exitosa. A lo largo de los siguientes capítulos el lector se percatará que el fondo, el alma de una historia puede ser contada con escasos recursos sin demérito de su calidad como obra estética y expresiva. Teniendo la idea del presupuesto estimado para la realización de nuestro proyecto, a la vez que hemos conseguido su financiamiento, podemos comenzar el trabajo

2.2 RECURSOS HUMANOS PARA LA PREPRODUCCIÓN.

EL AUTOR O AUTORES DE LA IDEA ORIGINAL.

Ya sea que su colaboración sea en forma activa tratándose de un cortometraje de autor o pasiva siendo el creador de la idea original en una adaptación, el autor o autores de la idea original son básicos en este proceso al fin y al cabo el cortometraje es un medio narrativo y sin idea que narrar no hay motivo para realizar un corto

GUIONISTA.

Persona clave para la producción de cortometraje, su talento como narrador de una historia que logre cautivar y sea interesante para el público, es el principio y fundamento para crear un cortometraje de calidad.

Debe poseer un dominio de conocimientos artísticos, literarios, dramáticos, narrativos, técnicos y de lenguaje, para describir con claridad los aspectos dramáticos y de montaje requeridos, puesto que es el arquitecto de la esencia misma del cine, narrar una historia (por medios audiovisuales), en su obra estará basado el resto del trabajo de la producción.

PRODUCTOR.

Responsable de los recursos materiales y financieros, coordinación de la producción;

su participación es clave en el proceso de preproducción puesto que es el que replantea la posibilidad de materializar lo que está en la mente de los autores sin menoscabo de la calidad narrativa de la obra, así puede contemplar las variables que plantea la realización y los recursos que se ocupan para ello.

DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN.

Al igual que cualquier otra industria, un área estratégica es la del control financiero y presupuesto, el diseñador de producción es el que asiste al productor (o en principio es el mismo), para tener una contabilidad de los recursos materiales, técnicos, humanos y financieros requeridos para la producción. Su principal responsabilidad es la de crear el presupuesto para el posible, o una vez aprobado, desarrollo de la producción. La mayoría de las casas productoras piden un desglose o un aproximado del costo de la producción junto con el guión.

DIRECTOR.

A pesar de ser la figura central en la producción, su presencia es importante para la toma de decisiones en la preproducción. Dado que el director es el que organiza la producción su presencia es importante en la toma de decisiones en la preproducción.

DIRECTOR ARTISTICO.

Su responsabilidad es coordinar los aspectos estéticos visuales y ambientales de la producción, auxilia para la realización del story board o guión gráfico, la elección de posibles escenografías y vestuario.

ASESOR LEGAL Y CONTABLE.

A pesar de que estas personas no son indispensables para el contenido del cortometraje, su apoyo es indispensable para cualquier tipo de empresa.

2.3 ELEMENTOS DE LA PREPRODUCCIÓN.

Se da por hecho que la pretensión de realizar un cortometraje con escasos recursos, la preproducción tiene particular relevancia al emprender su realización,

En dicho contexto, el recurso más importante es el guión cuya correcta elaboración depende a su vez de una serie de elementos conceptuales y estructurales interdependientes, que con una elaboración ordenada constituyen los cimientos de un proyecto viable para su realización.

El cortometraje es un medio audiovisual de menos de 30 minutos para decir algo, contar algo, nos **narra** algo...

LA NARRATIVA.

“Es un conjunto de procedimientos cuyo propósito es relatar una sucesión de hechos, cumplidos por un número variable de personajes, en un tiempo y un espacio determinados.”² Sean verdaderos o falsos, los hechos deben organizarse en función del principio de la **verosimilitud**, esto no se refiere tanto a la realidad sino más bien a la coherencia y credibilidad de sentido en la narración, no importa el género que se trate, sea cuento, fábula o novela fantástica; el narrador (emisor), debe tener la capacidad de hacernos pensar que el mundo que nos está presentado tiene sentido y congruencia.

LA IDEA, TEMA O ARGUMENTO.

Es el asunto del que versa algo, esencia fundamento y eje de una historia, único e irrepetible. Debe poder expresarse en una sola idea. El tema puede ser original o una adaptación.

² Apuntes de las materias: Taller de guión I y II periodo 2002-1 y 2002-2 , Hernández Hugo, Enep Acatlán U.N.A.M.

LA ADAPTACIÓN.

Adaptar es ajustar, transformar, modificar un algo, (en este caso una obra que pueda ser narrada), a una realidad diferente manteniendo sus características básicas para que pueda ser difundida para un público al cual no iba dirigida o por otro procedimiento distinto al original. Para fines organizativos y de eficiencia en la adaptación, una herramienta que todo guionista debe conocer y saber utilizar es *el esquema literario*, sirve para tener todos los elementos de la narración bien diferenciados para un proceso adecuado en la elaboración del guión cuyo tema no sea original.

EL ESQUEMA LITERARIO.

“Esta conformado por la sinopsis, el desarrollo, jerarquía de los personajes, estructura narrativa, ambientes y tema.”³

l) La sinopsis, tiene la característica de tener un tamaño no superior a una cuartilla, narrada en misma persona, estructura y tiempo que el texto original, contener solo las acciones principales, personajes principales y secundarios y no tener juicios de valor por parte del adaptador.

Ejemplo de sinopsis de adaptación:

Llevaba 4 meses ahí. Con su bata raída, recorría todos los pasillos, y podía ver el jardín donde estaban las canchas de tenis vacías y la piscina sin agua.

Largo rato pasó en la terraza, había estado contemplando como la luz de la tarde hacía vibrar las hojas. ¡El otoño! Pensó. Al cabo de un tiempo, se acostumbró a la rutina diaria del sanatorio, una voz que recorría los pasillos gritando: ¡insulina, insulina!

³ Op cit Hernández Hugo

Inmediatamente después se escuchaban los pasos descalzos de las enfermas a ese llamado que era como una convocatoria a una cámara de tortura. Las monjas desentonaban ante lo conducta e imagen de las enfermas que se apiñaban en su entorno.

Al amanecer había salido de la cama impulsada por una urgencia, se dirigió a la ventana y había descornado las cortinas. Vio la ciudad cubierta de niebla ante sus ojos y tuvo por primera vez en su vida la sensación de que aquel era un día marcado. Encendió un cigarrillo, depositó el cigarrillo en el borde de la ventana y empezó a cantar “come closer to me”. El vidrio se empañó con su aliento con lo que trazo sus iniciales “JHS” y tenía la sensación de haber ido a la recámara de su hijo y mirarlo dormir. esa imagen era lo último que recordaba de su vida anterior, lo demás, eran fragmentos.

Desnuda se tendió en la alfombra pero eso era todo, no podía recordar nada más. Volvió a pensar “el otoño...”, mientras las últimas hojas caían por una ráfaga de viento. A lo largo de los 4 meses lo único significativo era el recuerdo de su hijo, un ser que le era ahora lejano, y la esperanza de salir de ahí o de que alguien al menos fuera a visitarla. Después de cruzar los corredores, llegó hasta su pequeño cuarto y se tendió en la cama.

Cruzó sus brazos y piernas para que no pareciera un cadáver. Tendida ahí contemplaba el cielo de la tarde y por mirar ese cielo que le recordaba la libertad perdida, olvidó cruzar las piernas. Se percató de que su cuerpo parecía un cadáver y eso le dio un escalofrío de terror, todo en ese momento le fue ajeno, excepto ese cuerpo.

Esa puerta formaba parte del misterio de la casa de descanso. Cuantas veces intentó llegar a esa puerta en un afán de saber que seguía en la continuidad del pasillo. ¿Se hubiera atrevido a abrirla? No. Parecía encerrar un misterio tenebroso, como si detrás de ésta hubiera un cadáver.

Ni en sus sueños pudo saber que había detrás de la puerta. Una vez, soñó que un médico la perseguía hasta el final del corredor y antes de atreverse a abrirla, cedía a sus caricias. U otra donde unos perros rabiosos la perseguían, pero también no se atrevía a abrirla hasta que se despertaba gimiente con sudor frío y llorando.

La imagen de esa puerta la estremecía, pero en esa tarde sintió la necesidad de vencer esa imagen, ya que era la única posibilidad que tenía de tener algún encuentro trascendental: un tigre un asesino o con su propio cadáver.

Se puso de pie y se dirigió al pasillo, al fondo estaba la puerta. Aunque había sonidos de radio y carcajadas dementes, lo único que escuchaba era el palpitar de su corazón abrumado por la angustia. Corrió y al llegar ante la puerta se detuvo jadeante. Cerrando los ojos trató de recuperar el aliento, tomó la manija con su mano temblorosa y la giró mientras sonaban zumbando en sus oídos las palabras “come closer to me”.

Un rostro la miraba fijamente desde esa abertura. El terror de esa mirada la dominó. Se acercó y vio que el rostro sonreía dejando escapar un hilo de sangre que caía goteando entre la comisura de los labios al piso. Al principio no se dio cuenta, pero se al poco tiempo se percató que era ella.

II) Desarrollo: compuesto por: *antecedente de la historia, inicio de la acción, puntos climáticos, clímax, final y desenlace*

a) Antecedentes de la historia: hechos anteriores de la acción principal

Ejemplo:

Llevaba 4 meses ahí, al cabo de un tiempo, se acostumbró a la rutina diaria del sanatorio, una voz que recorría los pasillos gritando: ¡insulina, insulina!

Inmediatamente después se escuchaban los pasos descalzos de las enfermas a ese llamado que era como una convocatoria a una cámara de tortura. Las monjas desentonaban ante la conducta e imagen de las enfermas que se apiñaban en su entorno.

b) Inicio de la acción: Arranque de la historia con el personaje principal. Ejemplo: *Al amanecer había salido de la cama impulsada por una urgencia, se dirigió a la ventana y había descorrido las cortinas. Vio la ciudad cubierta de niebla ante sus ojos y tuvo por primera vez en su vida la sensación de que aquel era un día marcado.*

b) Puntos climáticos: cuando la acción tiene una disyuntiva (tensión, emoción interés etc.)Ejemplo:

Se tendió en la cama, cruzó sus brazos y piernas para que no pareciera un cadáver.

- 1. Por mirar ese cielo que le recordaba la libertad perdida, olvidó cruzar las piernas. Se percató de que su cuerpo parecía un cadáver y eso le dio un escalofrío de terror.*
- 2. Una vez, soñó que un médico la perseguía hasta el final del corredor y antes de atreverse a abrirla, cedía a sus caricias.*
- 3. Otra donde unos perros rabiosos la perseguían, pero también no se atrevía a abrirla hasta que se despertaba gimiente con sudor frío y llorando.*
- 4. Clímax: Último de los puntos climáticos, el más importante de todos, se caracteriza por presentar mayor interés por parte del protagonista como para los lectores.*

5. *Ejemplo: Cerrando los ojos trató de recuperar el aliento, tomó la manija con su mano temblorosa y la giró mientras sonaban zumbando en sus oídos las palabras “come closer to me”.*

c) *Final: Momento en que concluye la acción principal y permite al lector saber que fue lo que pasó con el protagonista. Existen 2 tipos de finales:*

1) *Detonante: Se sabe exactamente que sucedió.*

Ejemplo detonante:

Un rostro la miraba fijamente desde esa abertura. El terror de esa mirada la dominó. Se acercó y vio que el rostro sonreía. Al principio no se dio cuenta, pero al poco tiempo se dio cuenta que era ella.

2) *Flotante: El lector interpreta la historia como mejor le parezca.*

Ejemplo Flotante:

Cuando despertó el dragón seguía ahí

d) *Desenlace: Acción posterior al término de la acción principal que no modifica a ésta. Puede ser presentada como epílogo moraleja o arranque de una nueva historia. Su uso puede ser prescindible*

Ejemplo:

Y es así como esta mujer es presa de la locura de si misma...

III Jerarquía de los Personajes:

a) *Principal: Aparece de principio a fin, presente en los momentos climáticos de la historia. Ejemplo:*

Julieta, Hamlet, Don Quijote, Peter Pan, Pepe elToro, El Santo.

- b) Objeto actancial: sujeto u objeto que tiene la misma importancia en equivalencia del personaje principal.

Ejemplo:

La Puerta, El Santo Grial, El Anillo del Señor de los anillos, La Máscara.

- c) Personaje secundario (Pivote): Genera o recibe las acciones del principal en función a la historia del principal. No aparece en toda la historia.

Ejemplo

Médico, Ofelia, Sancho Panza, Wendy, La Chorreada.

- d) Incidental: una o dos veces en la historia, importantes por la acción que realizan y no tanto por ellos mismos.

Ejemplo:

monjas, enfermas, tendero , pirata, bombero, vampiresa

- e) Ambiente

- 1) Físico: externo Lugar donde se desarrollan las acciones

Ejemplo:

Manicomio, con muchos enfermos mentales rondando sin cuidado, frío, con baños asquerosos y un jardín descuidado

- 2) Psicológico: (interno) suma de sentimientos que predominan en la historia.

Ejemplo:

Angustia, incertidumbre, soledad, temor.

Los personajes principales y secundarios deben ser descritos en: edad, condición social, características psicológicas y físicas.

IV Tema

Como se dijo anteriormente, es el asunto sobre el que versa algo, esencia fundamento y eje de una historia, único e irrepetible. Debe poder expresarse en una sola idea. El tema puede ser original o una adaptación.

Para un completo desarrollo del tema se debe tener en cuenta: el título de la obra, el personaje principal, ambiente interno, mensaje entre líneas y el estilo del autor.

Ejemplo:

Una mujer ve en la puerta del manicomio en el que está internada, el símbolo de sus propios temores que son la causa de su “auto cautiverio”.⁴

V Estructura narrativa:

Básicamente existen:

1. Lineal: Orden cronológico, el interés es creciente.
2. Circular: Escena muy cercana al final un único gran recuerdo para volver a la escena que empezó.
3. Espiral: Escena muy cercana al final, secuencia de retornos al punto cercano al final.
4. Zigzag: Alteración arbitraria del tiempo.

En la sinopsis anterior la estructura narrativa corresponde a la lineal.

Al contar con todos estos elementos bien definidos y estructurados podremos estar seguros que nuestra adaptación va por buen camino. Ahora bien, si tomamos en cuenta que una cuartilla de un guión es poco más poco menos un minuto en la pantalla ¿Una obra de 700 páginas

⁴ Todos los puntos como tema, sinopsis y desarrollo, están basados en el cuento La Puerta de José de la Colina.

puede ser adaptada a un cortometraje? La respuesta es sí, esto parece poco creíble: ¿Cómo sintetizar una obra como Hamlet, Don Quijote, el Señor de los Anillos, Cien Años de Soledad o muchas otras en máximo 30 páginas o sea 30 minutos en la pantalla sin tasajearla, destrozarla, modificarla; sin desvirtuarla? Antes que nada, hay que regresar al concepto de adaptación ya definido.

Un adaptador debe tener la voluntad y osadía de tasajear, destrozar y modificar una obra preexistente, *manteniendo sus características básicas*, y por básicas se entiende lo que compone *el tema*. Así, se crea una *nueva obra basada en la anterior* y precisamente para eso se desarrolla el esquema literario, para tener una clara idea de cuales son dichas características. Es evidente que para poder hacer esto se debe utilizar con eficacia nuestra capacidad de síntesis. Recordemos cual es el tema del ejemplo anterior y veamos otros:

Un inocente ser, tiene la tarea de destruir un maligno anillo, venciendo varios obstáculos con la ayuda de otras criaturas que logran vencer sus diferencias por el bien común.

El hijo de un jefe de la mafia, se ve involucrado en el ilegal negocio familiar luego de un atentado contra su padre, asesinando a sus adversarios.

Al retornar a su patria, un príncipe descubre que su tío asesinó a su padre para obtener el trono y éste se propone vengarlo

Un vampiro aristócrata, viaja hacia otro país en búsqueda de una mujer que le obsesiona, al asesinar a su mejor amiga, sus amistades deciden poner fin a sus atrocidades.

Todos estos son temas, ideas o tramas que uno puede leer en unos cuantos segundos, sin embargo, son la base, esencia, fundamento y

eje primordial de novelas extensísimas como el Señor de los Anillos, El Padrino, Hamlet y Drácula.

Es así que podemos adaptar una obra, sin que el tiempo sea un factor determinante, manteniendo su espíritu, Claro está, que los fanáticos puristas no les concederán el mismo valor y la verdad es que tienen razón, ya que en si no es la misma obra, sino una nueva, basada en la original; cuyo resultado y valor es independiente de la obra primigenia.

Al tener listo el esquema literario se puede desarrollar *el esquema cinematográfico*.

EI ESQUEMA CINEMATOGRAFICO.⁵

Éste, cuenta con los mismos elementos que el literario. Dependiendo de nuestros objetivos y posibilidades la sinopsis se puede conservar lo más fielmente posible a la obra original, dejarla igual, salvo ciertos aspectos que se necesite o deseé cambiar, o hacer toda una sinopsis completamente nueva, modificando inclusive la estructura narrativa, personajes y puntos climáticos siempre y cuando se respete el tema.

Si se está muy comprometido con el contenido de la obra original que quiere adaptarse (personajes, inicio de la acción, puntos climáticos, clímax y final), lo mejor es hacerlo con un cuento, mito o leyenda breve, ya que su estructura narrativa (pocos personajes, que participan en una sola acción y con un solo punto temático que busca provocar una única respuesta emocional; facilita su traslado al cortometraje (Ni en el largometraje es posible ser totalmente fiel a obras llevadas a la pantalla como Harry Potter, 2001 Odisea del Espacio o la Iliada).

⁵ Idem

Ejemplo de obras cuya adaptación puede ser fiel en el cortometraje:

Ícaro y Dédalo, Caperucita Roja, La llorona.

A pesar de esto es poco recomendable que el adaptador tenga la obsesión de ser “muy fiel” a la obra original puesto que la novela y el cuento están pensados para ser leídos mientras que las obras cinematográficas suelen ser formas dramáticas, historias cuya fuerza radica en las acciones que suceden.

Tomando en cuenta lo anterior a continuación se elaborará un esquema cinematográfico para adaptar a un cortometraje, el ejemplo anterior modificándolo en algunos puntos a excepción del tema.

Sinopsis Modificada.

Más de 2 años encerrada en esa habitación donde no había absolutamente nada más que interminables cuartos idénticos al que estaba encerrada y esa puerta que a lo lejos se observaba desde su ventana.

Lo único que le hacía salir de su letargo era esa fuerte voz gritando: ¡su medicina vengan por su medicina si no la toman no se quejen conmigo!

Ignoró el llamado y tomó un pequeño radio personal lo prendió y comenzó a cantar stand by me, mientras en el vidrio de la ventana observaba a una pareja muy amorosa sin poder verlos con claridad. En esos dos años lo único importante era el recuerdo de su esposo y la esperanza de volver a verlo.

Al pensarse ahí encerrada sintió que eso era un mausoleo, pronto tuvo la fuerte necesidad de salir de ahí y nuevamente lo intentó ¡cuántas veces lo hizo! Pero al llegar a esa puerta siempre había algo que la detenía, nuevamente no se atrevió a abrirla. Parecía encerrar un misterio tenebroso, como si detrás de ésta, hubiera un cadáver. Ni en sus sueños pudo saber que había detrás de la puerta. Una vez, soñó con un grotesco violador que la perseguía hasta el final del corredor y antes de atreverse a abrirla, este abusaba de ella, hasta que despertó gimiente con sudor frío y llorando.

La imagen de esa puerta la estremecía, pero en esa tarde sintió la necesidad de vencer esa imagen, ya que era la única posibilidad que tenía de tener algún encuentro trascendente, quizá su amado esposo.

Se puso de pie y se dirigió al pasillo, al fondo estaba la puerta. Aunque había sonidos de radio y carcajadas dementes, lo único que escuchaba era el palpar de su corazón abrumado por la angustia. Corrió y al llegar ante la puerta se detuvo jadeante. Cerrando los ojos trató de recuperar el aliento, tomó la manija con su mano temblorosa y la giró.

Un rostro la miraba fijamente desde esa abertura. El terror de esa mirada la dominó. Se acercó y vio que el rostro sonreía. Al principio no se dio cuenta, pero sí, al poco tiempo se percató que era ella.

Personaje Principal (permanece igual)

La Puerta, Julia.

Personajes secundarios (modificados)

No hay.

Incidentales (modificados)

Esposo.

Violador.

Antecedentes (modificado)

Más de 2 años encerrada en esa habitación donde no había absolutamente nada, más que interminables cuartos idénticos al que estaba encerrada y esa puerta que a lo lejos se observaba desde su ventana.

Inicio de la acción (modificado)

Lo único que le hacía salir de su letargo, era esa fuerte voz gritando: ¡su medicina vengan por su medicina, si no la toman no se quejen conmigo!

Puntos climáticos (modificados)

Al pensarse ahí encerrada sintió que eso era un mausoleo, pronto tuvo la fuerte necesidad de salir de ahí y nuevamente lo intentó ¡Cuántas veces lo hizo! Pero al llegar a esa puerta siempre había algo que la detenía, nuevamente no se atrevió a abrirla.

Una vez, soñó con un grotesco violador que la perseguía hasta el final del corredor y antes de atreverse a abrirla, este abusaba de ella, hasta que despertó gimiente con sudor frío y llorando.

Clímax (modificado):

Corrió y al llegar ante la puerta se detuvo jadeante. Cerrando los ojos trato de recuperar el aliento, tomó la manija con su mano temblorosa y la giró

Final (modificado):

Un rostro la miraba fijamente desde esa abertura. El terror de esa mirada la dominó. Se acercó y vio que el rostro sonreía. Al principio no se dio cuenta, pero se al poco tiempo se percató que era ella.

Estructura narrativa (permanece igual): Lineal

Como se puede observar, todos los puntos fueron modificados a excepción de los personajes principales y la estructura narrativa, esta historia puede ser llevada perfectamente a la pantalla en menos de 30 minutos sin que se pierda lo más importante, el tema:

Una mujer ve en la puerta del manicomio en el que está internada, el símbolo de sus propios temores que son la causa de su “auto cautiverio”.

LA IDEA ORIGINAL.

Sin ánimos de entrar en polémicas epistemológicas acerca de si puede existir de manera “pura” una idea original, se propone como un tema específicamente desarrollado para un guión sin estar inspirado (por lo menos conscientemente) en una obra ya existente.

Ahora, como se produce la idea original quizá citando a Andrzej Wajda se oriente un poco: “Toda anécdota, toda historia contada alrededor de una mesa, leída entre diversos incidentes que trae el periódico, escuchada en la calle, puede contener una tragedia digna de Sófocles.

Basta saber discernir su sentido establecer cual es su verdadero personaje principal y por esa misma razón de que lado se situará el narrador”

Cuando se desarrolla la preproducción con una idea original existe la ventaja de poder crear una historia a la medida de nuestras capacidades de realización, en éste caso tanto el esquema como el guión se pueden ir modificando al mismo tiempo hasta que se esté satisfecho con los dos.

Al contar con el esquema literario se desarrolla la escaleta,

ESCALETA.

Sirve para describir brevemente y de manera completa las escenas que componen nuestra historia, su redacción consta de observaciones sobre el personaje, las localizaciones, los sucesos, los pequeños diálogos o las imágenes que el autor tiene sobre el proyecto.

Ejemplo de escaleta:

Día, interior de un cuarto de hospital. Se observa una mujer acostada en un pequeño catre. En la pared tiene un calendario que está marcado en distintas fechas y la fotografía de un hombre la cual acaricia. Se escucha la voz que invita a ir por la medicina.

Día, pasillo. Se asoma al pasillo y hasta el fondo una puerta, regresa por la fotografía la observa y ve hacia a fuera, nuevamente se acerca al pasillo abre la puerta de su habitación; su rostro refleja cierta ansiedad pero se decide a caminar hasta la puerta, mientras lo hace se escucha un sonido desagradable que mientras más cerca está de la puerta, más fuerte es. Al momento de llegar a la puerta, su rostro está

lleno de sudor y muestra angustia. El sonido es tan fuerte que no lo soporta y regresa corriendo y jadeando a su cuarto.

- 1) Día. La mujer está recostada nuevamente en su habitación, dormida en el catre
- 2) Noche. Sueño de la mujer corriendo en el pasillo donde un violador la persigue, sigue corriendo desesperada, se observa la puerta y el violador persiguiendola, ella no tiene opción y corre hacia la puerta, se observa su angustia ya que no se atreve a abrir la puerta y al llegar el violador no opone resistencia a sus actos.
- 3) Noche. la mujer despierta del sueño muy alterada. Se levanta agitada y encuentra en su camino la fotografía que le da paz, la de ese hombre que muy probablemente es su marido.
- 4) Noche. la mujer decide de una vez por todas abrir la puerta. Esta vez sigue temerosa, pero ahora está más determinada a hacerlo, no le importa el ruido. Al llegar a la perilla toma aire, titubeante, la abre.
- 5) Noche. se observa a la mujer fría e impávida por lo que tiene al frente
- 6) Noche. Se observa lo que tiene la mujer enfrente, que es ella misma, pero con el rostro perverso.

Estando lista la escaleta Se puede proseguir con el guión

2.4 GUIÓN:

CARACTERÍSTICAS DEL GUIÓN LITERARIO, PARA CORTOMETRAJE.

“Estos son algunos conceptos en la literatura existente para elaborar un guión de cortometraje; a pesar de ser escaso este tema en particular, estas son las características recomendadas:”

- La proporción típica de largometraje de actos es 1:2:1 Acto I: 30 minutos. Acto II, 60 minutos, Acto III treinta minutos. El corto tiene una duración típica de entre 10 y 30 minutos por lo cual es dudoso se pueda mantener la misma proporción. Es por ello que es recomendable pensar en el corto como una estructura narrativa de un de uno o dos actos.⁶
- Tener una particular aproximación del personaje protagonista.
- Utilizar pocos personajes.
- El tema o trama está sintetizado
- Utilizar metáforas y otros mecanismos literarios para contar la historia.
- Evitar el tipo de pausas que hay en el largo, para la construcción y el desarrollo del protagonista.
- El cortometraje puede ser análogo a la forma narrativa del cuento, poema, un acto teatral, o fotografía; pero esta relación tiene sus límites.
- El inicio de la acción en el corto tiene que aparecer más rápido que en el largo, haciendo que los conflictos que le suceden en el correspondiente 2º acto también sucedan de manera más pronta.
- Tener pocos diálogos

⁶ Cooper Pat y ken Dancyger, el guión de cortometraje, Instituto oficial de radio y televisión

- Tener pocas secuencias

FORMATO DE GUIÓN:

Existen varios formatos para realizar guiones; el más utilizado por su practicidad es el formato americano, que tiene las siguientes características:

- Al inicio de cada escena, especificar si se desarrolla de día o de noche.
- En interiores o en el exterior.
- Incluir una detallada descripción de la escena en que se desarrolla la acción.
- Especificación de los personajes que intervienen, centrado en el texto.
- Sonidos existentes (si los hay).

El guión que a continuación se expone como ejemplo es el típico de formato americano, éste a su vez, fue producido con escasos recursos por la comunidad de estudiantes de la Fes Acatlán, comprobando la capacidad de realización de un guión de tales características.

EL GUIÓN TÉCNICO.

Este sirve para tener una idea más precisa de cómo realizar la filmación. Nos precisa las necesidades técnicas y materiales para poder dar forma al contenido del guión literario.

El story board

Es la guía visual para saber de qué secuencia y escena se trata, cómo será la composición del plano, las acciones de los personajes, los movimientos de cámara y el sonido que le corresponde.

Ejemplo de storyboard 1:

Story Board

Scene 1



Scene 2



Scene 3



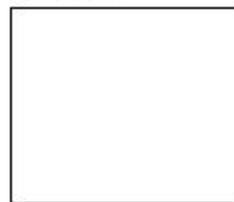
Scene 4



Scene 5



Scene 6



Scene 7



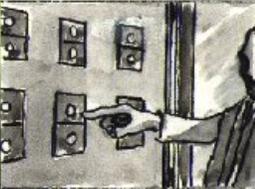
Scene 8



Scene 9



Ejemplo de storyboard 2:

				LLUVIA ACIDA		PAG. 19
ESCENA	PLA NO		ACCION	SONIDO	STORY	OBSERVACIONES
	Nº	T				
5	61		PP FIES FERNANDO/ VECINA <i>El agua ya está llegando al pasillo, a los pies de Fernando</i>	Vecina (Off): No le entiendo Fernando (Off): ha sido terrible..... (Confuso)		CORTE
6 otano t.- Noche	62		PP LIGERA PAN A LA DERECHA <i>El agua ya está llegando al pasillo, a los pies de Fernando</i>	Vecina (Off): No le entiendo. Fernando (Off): ...ha sido terrible.....(Confuso) MUSICA		CORTE
7	63 65 B		P. CONJUNTO <i>Iluminado por la luz procedente del piso, Fernando y la vecina, como una extraña pareja de baile, sacudidos por la descarga eléctrica se estremecen violentamente en medio de un charco de agua. La luz parpadea</i>	Gritos espasmódicos MUSICA		CORTE
8 otano t.- Noche	64		PM SUBJETIVO INTERRUPTOR <i>El automático vuelve a dispararse Cabreado vuelve a darle al botón y lo mantiene un momento apretado Vemos el dedo presionando el botón.</i>	Chasquido interruptor Caros: ¡Cojones!		CORTE

7

A pesar de ser una herramienta extremadamente útil, no se puede siempre ser ortodoxo a lo que el story board nos narra, puesto que no siempre se puede contar con las locaciones, ángulos y escenografías que el realizador de éste pensó. A pesar de ello, es recomendable elaborar un

⁷ <http://www.teddi.ua.es/lineasTrabajo/archivos/story1.jpg>

guión técnico para aquellas escenas que requieran una verdadera e indispensable guía de composición y de acción para mantener la continuidad narrativa en los distintos planos escenas y secuencias.

Es recomendable hacer varias revisiones del guión literario tanto en lo estético, narrativo como en lo que respecta a lo material, si hay que precisar información sobre las escenas y secuencias, si existen contradicciones argumentales, investigación y documentación sobre los temas que se traten en el guión, posibles dificultades que pudieran surgir en la producción sugerencias para una grabación más económica, etc.

2.5 EI BREAK DOWN

Al ser aceptada la última versión del guión, se crea el Breakdown, herramienta que sirve como inventario y formato de control en el que están las necesidades de la grabación agrupadas por secuencias y/o escenas de lo que se necesitará para llevar en orden los procesos de producción. Éste es muy general y a su vez, puede tener un desglose más particular para los distintos equipos con lo que se elabora el plan de trabajo. Su elaboración está a cargo del diseñador de producción en coordinación con el director y productor.

Existen varios modelos para el desglose de necesidades en la producción, uno de los más usados es el de secuencias, donde se ordenan los conceptos de: secuencia, escena, página del guión, Tiempo aproximado, hora, Sinopsis de la acción, locación, escenografía equipo, staff, talentos, utilería etc.

ESCENA	LOCACIÓN	EQUIPO	STAFF	TALENTOS	UTILERÍA
Número:1a, 1b, 1c, 1d/ H:Día/pag:1,2,3,4,5,6,8	Casa de Liliana (Departamento en Satélite)	Cámara de video Casette dv	Director Asistente de dirección	Jaime Humberto Liliana	Mesa, sillas, maquinas de escribir, papeles, refrescos.
Sinopsis: Los personajes se presentan y dan su idea para desarrollar el corto.	Escenografía: Debe parecer casa de clase media que refleje la personalidad del personaje de Liliana.	Micrófonos labalier y ambiental. Maquillaje Vestuario para escena.	Director de arte Audio Iluminación Productor Asistente de producción.	Eduardo.	

Este a su vez puede tener un desglose más particular de los conceptos
Ejemplo:

ESCENA	TALENTO	MAQUILLAJE	VESTUARIO	LOCACIÓN
Número:1 ^a , 1b, 1c, 1d/ H:Día/pag:1,2,3,4,5,6,8	Liliana.	Maquillaje moderado.	Pantalón de mezclilla, sweter con algún estampado tenis.	Casa de Liliana (Departamento en Satélite).
Número:5/H:Día/pag:6 Sinopsis: Liliana propone su idea para hacer una protesta.	Liliana.	Maquillaje moderado.	Ropa deportiva.	Una avenida que se vea "bonita" (estacionamiento de la FES Acatlán).

2.6 ESTRUCTURA DEL PRESUPUESTO

Casi todos los presupuestos de películas, utilizan el “Studio system”, en el cual se traza una línea a lo largo de la parte alta de la primera hoja, arriba de esa línea se encuentran todos los componentes llamados artísticos o creativos, debajo de ella están todos los elementos técnicos y mecánicos. Desde luego muchas de las personas que realizan un trabajo en los departamentos que corresponden a la categoría bajo la línea, hacen contribuciones creativas importantes.

PRESUPUESTO PARA EL CORTOMETRAJE

Casa productora _____ Fecha _____

Nombre de la producción _____ Productor _____

Productor ejecutivo _____ Director _____

Gerente de producción _____

Día de Inicio _____ Día de término _____

Guión fechado en _____ Número de paginas _____

Salario y/o honorarios del staff por hora de producción _____

Número cuenta	Descripción	No. De Página	PRESUPUESTO
1000	Planeación	de 3	\$ 6, 000
	Producción		
1100	Guión	4	\$ 5, 000
1200	D. de producción	5	\$ 50, 000
1300	D. de dirección	6	\$ 25, 000
1400	D. de escenografía	7	\$25, 000
1500	Unidad de talentos	8	\$18, 000
1600	Set	9	\$10, 000
1700	Talento extra	10	\$ 3,000
1800	Departamento de arte	11	\$ 29, 000
1900	Transportación	12	\$ 10, 000
2000	Alojamiento	13	\$ 55, 000
2100	Locaciones	14	\$ 5,000
2200	Permisos	15	\$ 5,000
2300	Iluminación	16	\$ 6, 000
2400	Efectos especiales	17	\$ 35, 000
2500	Maquillaje	18	\$ 4500
2600	Vestuario	19	\$ 20, 000
2700	Cámara	20	\$ 15, 000
2800	Sonido	21	\$ 6, 000
2900	Servicio de Post	22	\$ 9, 000
3000	Musicalización	23	\$ 25, 000
TOTAL			\$ 371, 500

HOJA PRINCIPAL

El cuadro anterior es ejemplo de la hoja principal, que es un resumen de una o dos páginas del costo total del proyecto, dependiendo del grado de detalle y del tamaño real del formato de presupuesto: una página tamaño oficio o dos cartas.

En la hoja principal se enlistan las principales categorías que conforman el formato de presupuesto.

ÍNDICE DE CUENTAS.

A cada cuenta se le asigna un número y a cada subcuenta se le asigna otro número, debajo de ésta. Por ejemplo: al departamento de arte se le asigna el número "1800", debajo de este hay subcuentas para el director de fotografía, el camarógrafo, el alquiler de cámara etc. Cada una de esas cuentas tiene su propio número el cual se relaciona con la cuenta principal. La subcuenta del camarógrafo sería la "1802", Todas las partidas de presupuesto relacionadas con el camarógrafo se relacionan con esta subcuenta.

LÍNEAS DETALLADAS.

Constituye el nivel más bajo de un presupuesto, cualquier cifra registrada en las subcuentas detalladas, aparece en el índice de cuentas y en la hoja principal, como un elemento que sumado da por resultado la cifra general de cuentas. El nivel de detalle, por tanto, es el único en que deben de entrar las cifras individuales correspondientes a las unidades individuales.

Al final de los cálculos y estimaciones, éste es el primero de varios presupuestos, ¿Porqué el primero?, porque los cálculos iniciales pueden ser demasiado altos y se pueden hacer recortes antes de financiarse el proyecto; a su vez, imprevistos pueden modificarlo para gastar en una

categoría distinta, hasta que el cortometraje no está filmado los cálculos pueden variar de manera inusitada.

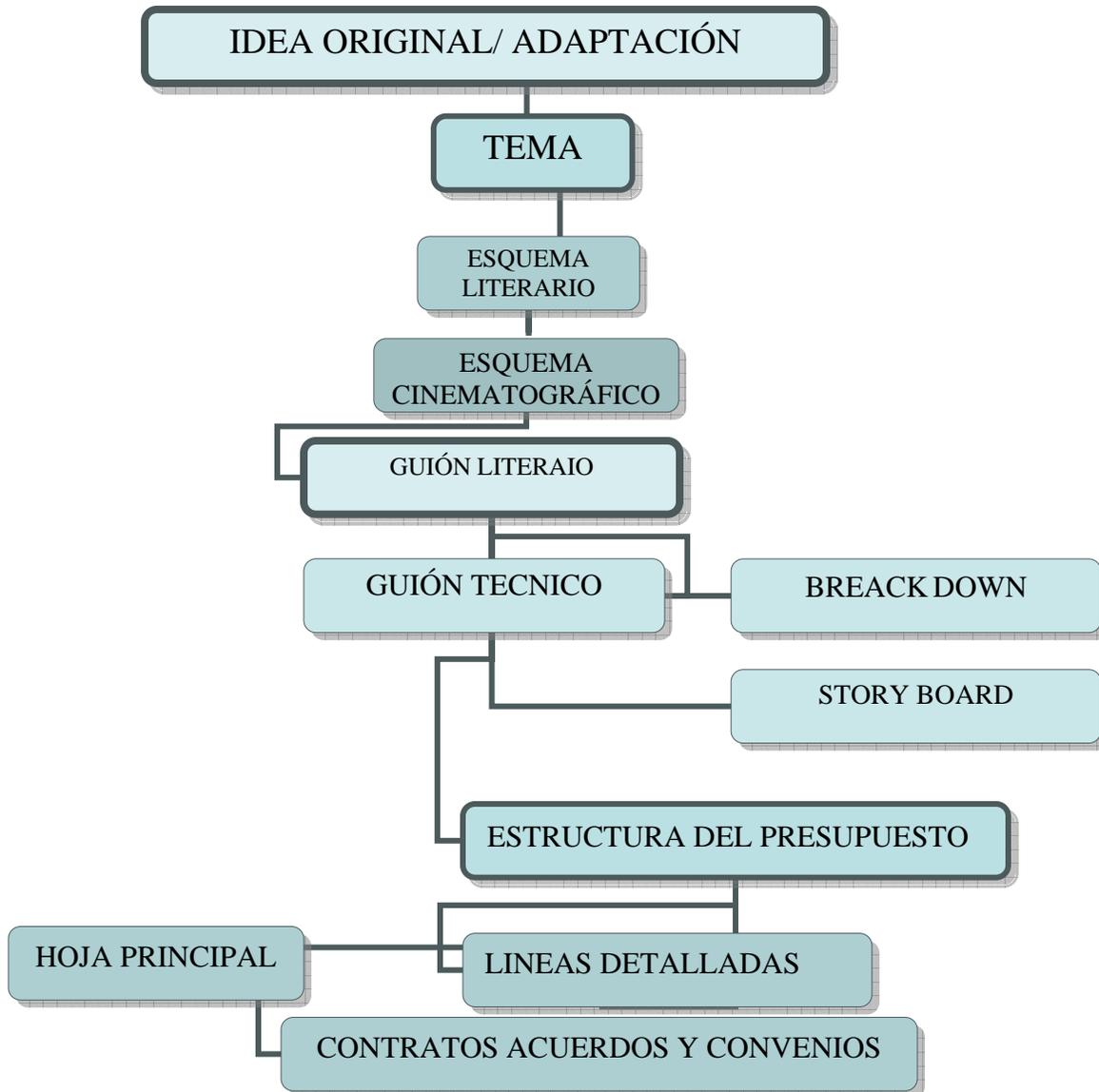
CONVENIOS, ACUERDOS, CONTRATOS Y PERMISOS.

Son de capital importancia para que toda nuestra labor teórica, tenga oportunidad de concretarse, sin ellos no tenemos garantías económicas, legales y de realización.⁸



⁸ consultar: Steven Bernstein, Técnicas de producción cinematográfica, Noriega editores

ELEMENTOS DE LA PREPRODUCCIÓN



Capitulo III

LA PRODUCCIÓN

La etapa de producción consiste en realizar lo ideado, planeado, presupuestado, y acordado en la preproducción.

Su objetivo es obtener en el material audiovisual capturado de la realidad, requerido para el proyecto.

Para una correcta realización de la producción se requiere tener organización y control sobre los recursos económicos, humanos y técnicos necesarios, esto no garantiza la ausencia de imprevistos y contratiempos, sin embargo se minimizan considerablemente al poseer una organización bien comunicada y cimentada en el compromiso de todos los participantes.

3.1 FINANCIAMIENTO Y PRODUCCIÓN DE LA OBRA.

“La industria del cine mexicano cuenta con una infraestructura vasta y diversa. Existen estudios de filmación y regrabación, laboratorios, salas de edición, centros de producción y postproducción así como recursos humanos capaces de satisfacer los requisitos internacionales de calidad de los directores y productores más exigentes.”¹ Dentro de la industria existen varias organizaciones que dan vida o muerte al cine mexicano como son: la Asociación de Productores y Distribuidores de la República Mexicana (APDRM), la Asociación Mexicana de Filmadores Independientes (AMFI), el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica (CANACINE), el Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC), así como diversas sociedades autorales que agrupan a escritores (SOGEM), compositores (SACM), fotógrafos (SAOF) interpretes (ANDI) y directores entre otras.

¹ Laberinto cinematográfico o como filmar en México, Víctor Hugalde, Estudios Cinematográficos paginas 58-64

Aun así producir un cortometraje resulta una tarea titánica para él, o los que se han propuesto esa tarea, sobre todo por el financiamiento.

Un objetivo del IMCINE es el apoyo financiero al cine mexicano y para otorgarlo pide el guión y presupuesto de la producción, posteriormente turnan la historia y su presupuesto al consejo consultivo. En el remoto caso de que la historia sea aceptada el siguiente paso será encontrar otras posibilidades de financiamiento ya que IMCINE no produce sólo coproduce. Esta situación obliga al realizador a crear una persona moral, una sociedad civil, cooperativa o asociarse con una productora ya establecida. Para conseguir el financiamiento restante se puede recurrir a otras instancias gubernamentales como al Fondo de Fomento al Cine de Calidad. O buscar apoyo del capital privado, cuestión muy compleja puesto que los cortometrajes por lo regular tienen exhibición en salas de arte y no en exhibidoras comerciales. Si se logra convencer a los patrocinadores para la producción del cortometraje, éste, se puede hacer a través de los sindicatos, casas productoras, cooperativas o como “Dios le de entender” al realizador.

SINDICATOS.

En la industria cinematográfica mexicana hay dos vertientes de producción sindicalizada el STPC Y el STIC, ambos gozan de amplio reconocimiento profesional a nivel nacional e internacional, si se desea contratarlos las cláusulas para contratar sus servicios son numerosas y requieren de un presupuesto que considere todas las condiciones que el contrato colectivo exige.

LAS COOPERATIVAS.

Son organizaciones que reúnen a diversos trabajadores y profesionales que en igualdad de derechos y obligaciones, procuran mediante una acción conjunta su mejoramiento social artístico profesional y económico. Las cooperativas han agrupado a directores, escritores, actores y productores, con el propósito de ser dueñas de su trabajo para lograr cierta independencia creativa

LOS FREE LANCE.

En el medio audiovisual hay muchos elementos capacitados para la realización. Se puede trabajar con ellos, pero siempre habrá el inconveniente de que si algo falla por enfermedad o por accidente, no hay elementos a la mano para suplirlos y cubrir las necesidades urgentes. Es conocido lo costoso que resulta para una producción la falta de un elemento y el retraso que esto provoca.

3.2 EQUIPO DE PRODUCCIÓN.

EL DIRECTOR.

“Persona clave en la realización de un audiovisual. Responsable de convertir el guión en imágenes y sonido, debe tener un amplio conocimiento tanto en el equipo técnico como el artístico.”²

Su trabajo empieza con el productor, al hacer un plan de grabación, la división de la producción en las locaciones y los posibles planos a partir del guión.

² Feldman Simón, La realización cinematográfica, 5ª Edición, Barcelona Editorial Gedisa. Página 112

AYUDANTE DE DIRECCIÓN.

Entre sus funciones está la de controlar el cumplimiento del plan de trabajo, aprobado por el productor y el director, trabajar apoyando al director en la grabación y en la preparación de cada plano. Disponer a los actores y al equipo técnico en el lugar adecuado y el momento exigido. Dirigir a los extras y cuidar de los pequeños detalles para la preparación del plan de trabajo del día siguiente.

PRODUCTOR EJECUTIVO.

Considerada su actividad como el arte de la “metadirección”, él es responsable de todas las relaciones claves, por un lado la de negocios con los financieros, con dueños de locaciones, distribuidoras, agentes y transmisoras, por otro, las relaciones creativas, pues es quien también contrata al productor, al director y al guionista.

En resumen es el encargado de las relaciones públicas y de los contratos necesarios para la producción.

PRODUCTOR.

Es el administrador de la producción, responsable de la organización, del plan de trabajo, la selección de parte del personal, del control de los permisos pertinentes, de supervisar la compra de bienes y contactar con los proveedores, etc. Lleva el control de gastos y los plazos previstos para la grabación. Su supervisión está presente en todas las etapas del desarrollo del corto.

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN.

Brazo derecho del productor ayuda a conseguir los servicios necesarios para realizar el cortometraje. Lleva la agenda del personal

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA.

Trabaja estrechamente junto al director e interpreta en términos de iluminación, las necesidades del director en cuanto al ambiente y la atmósfera, así como la composición de cada plano.

DIRECTOR ARTÍSTICO.

Responsable del aspecto global de la grabación, supervisa lo relacionado con el vestuario, maquillaje, peinados, la escenografía, diseño gráfico y demás aspectos visuales de la producción.

DIRECTOR DE ESCENA.

Indica el énfasis en la interpretación de los actores, marca movimientos dentro de la locación.

JEFE DE AUDIO.

Responsable de la grabación con calidad del sonido, usando el equipo de micrófonos pertinentes.

CONTINUISTA.

También conocido como secretario de rodaje, es el encargado de poner atención en la continuidad de la obra conforme a la preproducción; todos los detalles relacionados con respetar la gramática o lenguaje visual y argumental del producto audiovisual.

3.3 REUNIÓN CON LOS RECURSOS HUMANOS DE LA PRODUCCIÓN.

Este es la descripción de puesto típica en una producción, sin embargo en las condiciones económicas de nuestro país y de la industria, no se puede contar con un staff tan numeroso y especializado, por lo que distintas responsabilidades son tomadas por una misma persona, esto exige más trabajo para los integrantes del equipo, y por eso mismo, se reitera la necesidad de ser muy consciente de las *capacidades reales* de llevar a cabo la producción.

La etapa de producción es un proceso muy complejo en el cual se debe buscar la mayor eficacia a la hora de realizar la grabación. El tiempo es el recurso más preciado que no debe malgastarse, por lo cual, un profesional está consciente que cada toma requiere del trabajo conjunto y responsable de cada miembro del equipo, si falla un solo miembro, el trabajo de los demás será totalmente en vano.

Por último los demás miembros del equipo y muy especialmente los responsables de las diferentes áreas. En la fase de preproducción deben tener reuniones periódicas para tener comunicación y conocimiento de cómo ha sido planeado y como va desarrollándose el trabajo realizado.

RECURSOS BÁSICOS PARA LA PRODUCCIÓN.

VIÁTICOS.

Rubro fundamental. Antes que nada: “la panza es primero”... ya sean tortas y refrescos o dinero para comer en el set o locación, sin tener en cuenta la alimentación, simplemente no se puede hacer nada. Del mismo modo es importante tener un presupuesto en gastos de transportación y alojamiento en las distintas locaciones.

LA(S) CÁMARA(S).

Actualmente existen gran variedad de modelos en cámaras digitales con distintas características, desde las pensadas para uso doméstico, hasta las semi profesionales y profesionales.

Dependiendo de los requerimientos de la producción, sabremos que tipo de cámara necesitamos, claro está, mientras más funciones tenga el equipo (foco manual, lentes objetivos intercambiables, ajustes en profundidad de campo y niveles de imagen etc.) podremos tener un producto más profesional. Lo más recomendable, es buscar una que según nuestras posibilidades tenga la mayor resolución posible (megapíxeles). Precisamente esa es la principal diferencia entre comerciales, semi y profesionales.

El número de CCD's (Dispositivo de carga acoplada, chip fotosensible relacionado con la resolución de la cámara). Actualmente las cámaras profesionales cuentan con tres CCD's cada uno aplicado a cada color (RGB), mientras que las comerciales normalmente tienen uno. Claro que las cámaras miniDV son de diez o veinte veces menor el precio en comparación a las profesionales, además de que su calidad está muy cerca o a la par con los sistemas profesionales utilizados con más frecuencia en las grabaciones en vivo y reportajes. Entre estos dos tipos están las semi profesionales y como es de suponerse cuentan con 2 CCD's.

La Entrada a puerto fire-wire, es también un recurso indispensable para mantener la calidad de la imagen íntegra, al hacer la transferencia del material al equipo de cómputo para postproducción,

También debe contar con el balance de blancos, función para corregir las desviaciones en la temperatura de color que nos ofrece la posibilidad de ajustar el color según la fuente luminosa.

EL AUDIO.

Todas las cámaras de video cuentan con un micrófono ambiental, pero por lo regular resulta no muy buena idea usarlo, también la gran mayoría tienen una entrada para micrófono, las cámaras semi profesionales y profesionales tienen por lo regular dos o más entradas.

Los principales micrófonos ocupados en una producción son: boom, direccional y el labalier

- El Boom: micrófono ambiental adaptado a un pedestal para poder orientar el lugar donde se desea registrar el sonido
- micrófono direccional: Especial para registrar la voz o un sonido en particular
- micrófono labalier: su característica principal es ser de un tamaño discreto especial para registrar la voz

Para una producción de ficción los mejores equipos son el boom y el labalier, uno para captar el sonido ambiental en la ubicación deseada y el otro para la voz sin que se note.

Cuando la cámara tiene únicamente una entrada se puede adaptar una entrada de bifurcación o una mezcladora para tener más entradas de sonido. Aunque se debe tener encuenta el no sobresaturar el sonido, para ello la gran mayoría de los equipos de audio tienen una referencia de niveles de saturación, la cual se debe respetar para tener un sonido con buena fidelidad y claro.

Las principales funciones del responsable de audio, es checar la buena calidad del registro en audio, la no saturación, que no haya ruido o retroalimentación, popeos, en la grabación, etc.

CASSETTES

Los hay de distintos formatos y obviamente su uso está condicionado a la cámara que estemos usando. Por mucho tiempo el formato Betacam de Sony fue el rey en equipos lineales (análogos), profesionales, pero los formatos digitales han irrumpido el mercado con varias ventajas como:

- Las cintas digitales pueden ser copiadas casi indefinidamente sin pérdida de calidad. ventaja importante en las sesiones de post-producción que requieren varias capas de efectos.
- Los circuitos de corrección de errores asociados a los sistemas digitales reducen o eliminan problemas como los *dropout* o *scratch*, mucho más cotidianos en los formatos análogos .
- Las cintas digitales se adaptan mejor para un almacenamiento prolongando.
- La calidad técnica de las grabaciones digitales, es mejor que su similar análogo.

Los formatos más conocidos son: el DV, DVcam, los dos compatibles pero este último de mayor calidad puesto que la compresión de señal es mucho menor y graba mejor usado en cámaras profesionales con tres CCD (en vez de uno con el que cuentan las cámaras comerciales

ILUMINACIÓN.

Este es un punto muy importante en la producción ya que, a pesar de que los nuevos equipos digitales tienen funciones para la corrección de color iluminación y contraste, una correcta iluminación desde la producción, ahorra tiempo dinero y trabajo. La luz natural no siempre se adecúa a nuestros objetivos por lo que siempre es necesario tener un kit de iluminación básico y un conocimiento del llamado arte de controlar las sombras.

Los conceptos elementales en iluminación son: *temperatura, intensidad y si es dura (directa) o difuminada (suave)*.

1) La Temperatura en la iluminación se refiere a la sensación psicológica de los colores.

- Calidos: rojo, anaranjado y amarillo y todas las tonalidades comprendidas entre ellos.
- fríos: tonalidades entre verdes, púrpuras y azules.

2) La intensidad es la cantidad de luz que es capturada por la cámara. Cuando a nuestro juicio la luz es excesiva se dice que la toma está quemada. Hay dos unidades de medida para la luz los foto candles y los lux, que son medidos con el exposímetro, herramienta para tener control preciso de la luminancia.

La intensidad se puede regular por la distancia de la luz a la composición iluminada, por dimers reguladores de voltaje, o filitros de seda en las lámparas Para tener una referencia: la luz del sol en un día promedio oscila entre 3.000 hasta 10.000 fc., y Los estudios de TV se iluminan aproximadamente a 150 fc., aunque esto puede variar también del tipo de cámara utilizada.

3) *Directa*, cuando los rayos caen de modo directo en los objetos de nuestra composición. Esto da a la luz una apariencia dura, vigorosa y cortante. La luz de una lámpara transparente, la de un fresnel enfocado, y la luz del sol de una tarde despejada, fuente de luz directa.

Difuminada, tiene el efecto opuesto de la luz dura, especialmente cuando los ángulos de iluminación están controlados. Tiende a esconder irregularidades y detalles en las superficies.

Las técnicas más comunes para iluminar son de relleno contra luz y fondo.

- *Relleno*: sirve para rellenar parcialmente las áreas de sombra creadas por la luz principal
- *Contra luz*: separar el sujeto del fondo creando un halo sutil de luz a su alrededor.
- *Fondo*: Agregar profundidad y separación entre los elementos de la escena. Cualquier tipo de luz puede usarse como luz de fondo mientras proporcione una iluminación uniforme, no alcance al sujeto central, y tenga la intensidad correcta.

Otros instrumentos de iluminación son:

- Babenet: lona que sirve para homogenizar la incidencia de luz.
- Reflectores.
- Fresnel.
- Lámparas de cuarzo.
- Atriles.
- Materiales para cambiar la temperatura color de la iluminación, vidrios, gelatinas y plásticos.
- Filtros y difuminadores para poder cambiar la luz directa a difuminada.
- Y Scoops para orientar la luz hacia donde se desea.

BATERIAS, EXTENSIONES Y/O FUENTE DE PODER.

Según el equipo, ocupará distinto tipo de batería, asimismo es una herramienta indispensable para grabación en interiores si no hay extensiones de electricidad de largo alcance y múltiples enchufes.

Un regulador de electricidad previene problemas con aparatos, por altas o bajas de voltaje.

MAQUILLAJE.

Es necesario contar con un kit mínimo de maquillaje, principalmente polvo traslucido para evitar el brillo en la(s) persona(s) que salgan a cuadro. Claro que si en nuestro cortometraje hay hombres lobo o muertos vivientes será un aspecto de mayor importancia.

TRANSPORTE.

Traslado de los recursos humanos, equipos y utilería.

UBICACIÓN DE LOCACIONES.

Son los lugares y emplazamientos de la grabación de acuerdo con las indicaciones y especificaciones del guión. Los gastos en transportación, viáticos requieren de una planeación extenuante para evitar costos innecesarios. Además en una producción de bajo presupuesto no siempre se puede contar con los permisos, tiempo y dinero para poder tener las locaciones deseadas, por lo que se debe seguir la regla de: el guión debe estar supeditado a las posibilidades reales de la producción.

EI SET Y DECORADO.

Es el espacio que está específicamente diseñado para la producción cinematográfica; sus dimensiones, elementos decorativos y objetos deben servir para hacer la mejor atmósfera visual para narrar la historia que se esté contando. El decorado es un personaje discreto, pero de constante presencia (Piénsese en “la vecindad del Chavo” ó el “Mouline Rouge”, con él, podemos dotar al ambiente externo, con el ambiente psicológico de la obra, dándonos referencias del status social o condiciones en las que se encuentran los personajes, es por ello que el decorado debe estar íntimamente ligado a la acción.

PERMISOS.

Las locaciones que requieran autorización para su uso, deben tener la autorización confirmada para evitar gastos innecesarios. Si se cuentan con los recursos, lo preferible es pagar por el uso de la locación, teniendo la renta segura, tendremos seguro su uso.

GASTOS E IMPREVISTOS.

Una constante en una producción audiovisual son los imprevistos, por lo que la producción debe contar con dinero extra para gastos o situaciones no previstas.

GUIÓN TÉCNICO Y LITERARIO.

Herramienta fundamental para orientar la producción. Sin éste simplemente no hay producción que grabar.

3.4 LA REALIZACIÓN

Para poder fungir como director se requiere de vocación y capacidad, ser tanto duro como amable con el equipo, medir los temperamentos del personal, ser capaz de trabajar bajo demasiada presión y solucionar los problemas que se presenten de manera oportuna, cualidad que sólo en la practica se obtiene, pero sobre todas las cosas: *lograr el material*, de manera eficiente en los tiempos planeados y convenidos, con la calidad requerida. Algunos consejos que se deben tomar en cuenta en el momento de producción son:

- Delegar funciones a los especialistas de cada ramo. Un problema típico de cualquier organización es la falta de confianza entre las capacidades de los miembros que la integran. Es por ello que el equipo debe estar integrado por gente comprometida y vocación para su responsabilidad, así la función de *director* es supervisar los demás departamentos a su cargo y solo afinar detalles como una observación y no como parte de su labor. La producción de un cortometraje requiere de varios talentos pero sobre todo de asumir los roles correspondientes. Ser director es asumir la responsabilidad del trabajo en conjunto.
- Todas las tomas que involucren actores en sets específicos, deben ser, en lo posible, tomadas de manera continua, sin tomar en cuenta la secuencia del guión. Labor principal del continuista. Asimismo, la totalidad de las tomas en una locación deben ser grabadas de una sola vez.
- Todas la tomas que incluyan personal de producción específico o especializado, deben ser grabadas en una misma sesión al igual que

el equipo de producción especializado, como por ejemplo cámaras, lentes, micrófonos, generadores especiales, rentados o de uso muy costoso.

DIRECCIÓN DE TALENTOS.

Este punto requiere especial atención, puesto que son las personas en las que se materializa nuestro argumento. La mayoría de los autores están de acuerdo que la dirección del talento es un arte que cada director desarrolla con su propia experiencia y temperamento. Así, cada uno encuentra sus modo para coordinar el personal artístico.

Sin embargo Carolina Rivas egresada del CUEC y directora del cortometraje “Zona cero” que participó en el festival de Cannes en 2003 aconseja lo siguiente:

- 1) Mirar: saber dirigir la mirada, es saber sacar a las personas y a los objetos de su insignificancia, poseer el buen ojo necesario no sólo para elegir las historias.
- 2) Búsqueda y Posición: durante el proceso creativo cada decisión es una búsqueda de una posición o un punto de vista. Esta elección es una búsqueda con perspectiva a futuro; elegir una determinada historia, actor, encuadre, montaje, es pensar en la película ya terminada y su objetivo.
- 3) Manipulación: la presencia del director ante el actor supone un dominio que se traduce en manipulación; pero el actor es una materia que se resiste a la manipulación, ante ello, el director se verá obligado a descubrir el mundo interior del actor y sus secretos. De modo que el trabajo con el actor se vuelve un acto de descubrimiento. Hay que entenderlo e investigarlo para después manipularlo.

- 4) Auto análisis: es una retirada, una distancia, un acto de reflexión. El director es testigo, defensor y juez de la imagen cinematográfica, y su veredicto dictará si la manipulación de la escena en su conjunto (Actores, cámara, ambientación, etc.), se consiguió o no. Es decir, es preciso que el director esté en una distancia crítica que le permita examinar el éxito o fracaso de su manipulación.
- 5) Estilo: es una manifestación de existencia. Las películas cobran vida al proyectarse y el director al hacerlas. Una vez que el director consigue su estilo, el espectador podrá reconocer su existencia.
- 6) "Visión: la conforman dos archivos, el primero es la memoria vivencial que está compuesto por nuestros recuerdos, problemas, traumas, y experiencias de la vida y el segundo por nuestro registro cinematográfico compuesto por toda la cultura de hacer cine que tengamos.
- 7) Historia: es un conjunto de ideas que se desarrollan a través de un acontecimiento narrado cinematográficamente y cuya función es hacer que el espectador vea dicho acontecimiento mientras se le enseña otra cosa distinta.
- 8) Actores: representan personajes y al hacerlo llevan consigo un universo propio. He aquí la complejidad del actor, su universo está constituido por un bagaje cultural, atmósfera, archivo de memoria vivencial, archivo cinematográfico y, por último experiencias artísticas. Es aquí donde comienza la dificultad para dirigir actores, y a partir de este punto, se activa un mecanismo de adaptación que es subjetivo tanto en lo que concierne al actor como al director. Esto es, el actor se adapta al personaje y el director los utiliza como elementos propios.
- 9) Comunicación: debe existir una terminología común entre actor y director para que los mensajes sean comprendidos y de este modo

pueda operar el director de manera eficaz. La terminología se divide en dos categorías: técnica y personal; la terminología técnica tiene que ver con el lenguaje cinematográfico, la personal con el lenguaje actoral.

- 10) Métodos: se trata de técnicas antinaturales cuyo fin es hacer ficción; son artificios para que el actor trabaje sus reacciones de manera lógica y verosímil dentro de la ficción. Las reacciones del hombre en la ficción son antinaturales a diferencia de la realidad.

El conocimiento del lenguaje técnico es indispensable para la dirección. Las palabras: “prevenidos”, “cue”, “grabando”, “corte”, “córrela”, y el nombre técnico de los encuadres y movimientos de cámara, parece en papel poca cosa, sin embargo su uso correcto mantiene la producción eficiente; una necesidad absolutamente real.

CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL.

Cada cassette grabado, vale su peso en oro, en ellos está registrado el trabajo y esfuerzo de muchas personas, por lo que se debe cuidar su existencia. Tener un control del material es indispensable, por lo que tanto en su uso como después de terminado, se debe calificar su contenido registrando datos en una bitácora como: secuencia, escena, plano y toma así como el código del tiempo en que se encuentra.

En este capítulo se describió los recursos humanos materiales y financieros mínimos para producir un cortometraje, de la pertinencia en mantener una correcta coordinación de estos elementos, del modo en que se puede llevar a cabo la realización y dirección del talento en la producción y de llevar un control y registro en bitácoras del material grabado.

CAPITULO IV

POSTPRODUCCIÓN

Una vez obtenido el material de la producción este es enviado para el siguiente proceso, la postproducción. En esta etapa se hace el vaciado de información a la edición se hace correcciones de tipo técnico y estético en audio y video, se agregan efectos especiales, así como títulos y créditos.

En este capítulo se describe quienes son los integrantes mínimos para el proceso de postproducción, los equipos de computo necesarios para la postproducción, el software existente para la edición no lineal. de la edición de audio. del software existente para la creación de animación. los paradigmas de la edición no lineal.

4.1 PERSONAL DE POSTPRODUCCIÓN

JEFE DE POSTPRODUCCIÓN.

Es el responsable de todo el trabajo en postproducción, tiene relación directa con el director y productor; supervisa al equipo de editores, correctores de audio y video, compositor, diseñadores gráficos, y animadores.

EDITOR.

Persona clave para el armado final del material en video, debe tener un conocimiento profundo del lenguaje audiovisual y dominio de las distintas herramientas con las que cuenta el programa de edición para hacer cortes y efectos de transición.

DISEÑADOR GRÁFICO.

Responsable en lo referente a la imagen en la postproducción, tiene un conocimiento y dominio profundo en las técnicas y herramientas para el desarrollo de elementos gráficos incorporados al material en la postproducción. Ya sea animación, tipografía, logos, o efectos especiales digitales.

CORRECTOR DE VIDEOS.

Responsable de corregir los niveles de video (Croma, set up, video, brillo, contraste, entre otros), asimismo, es responsable de supervisar el “render” (Procesamiento de datos), del material; puesto que mientras más y más pesado sea, mayor serán las probabilidades de que se produzca un error en el proceso.

SUPERVISOR DE AUDIO.

Es el responsable de mantener el control de calidad en los niveles de audio (Fidelidad, volumen, ganancia, ecualización, insertos de efectos de audio y música).

MUSICALIZADOR.

Persona encargada de realzar una idea o emoción pertinente sucedida en la narrativa del audiovisual por medio de la composición musical. Normalmente el compositor comienza su trabajo al finalizar el armado del montaje y debe tener la intuición adecuada para entender la atmósfera emotiva del audiovisual.

4.2 REUNIÓN CON LOS RECURSOS HUMANOS PARA POSTPRODUCCIÓN

Una vez terminada la producción. El director entregara el material junto con el guión literario técnico y las anotaciones hechas del continuista al jefe de postproducción, éste, bajo la constante supervisión y colaboración del director coordinará a los demás miembros del equipo de postproducción para hacer el armado final del producto, en los plazos previstos. ¹

4.3 EQUIPO PARA POSTPRODUCCIÓN

¿APPLE O PC?

Después de tener el material producido, el siguiente paso es el armado de éste, proceso hecho en las editoras no lineales o mejor conocidas como Computadoras Personales (PC), o computadoras Apple. ²

Si preguntamos a un fabricante ¿Cuál es de mayor calidad para producir audio o video; obviamente nos dirá que su tipo de computadora es la mejor, ¿Pero, en realidad existe alguna diferencia?

Las Mac de la Apple, tienen fama de ser la computadora preferida para actividades creativas en audio y video. Sus diseños son innovadores y muy estéticos; sin duda cada modelo Mac G, están planeadas y continuamente actualizadas para ese propósito.

En materia de saber cual es la computadora que más nos conviene, se cumple la regla de todo aparato digital, mientras más pequeño sea el número en

¹ Ibídem

² Si se desea profundizar más en el tema, se puede consultar la siguiente pagina web <http://www.editors-resource.com/5/best-computer-for-video-editing.html>

precio (sin sacrificar el objetivo para lo que deseamos comprarlo), y más grandes los números que poseen sus componentes ¡Mejor!

Lo importante en una computadora para fines prácticos, es si cuenta con los requerimientos óptimos para nuestros fines, de modo que, la realidad de contar con bajos recursos, hace que el comprador de equipo de postproducción dé un vistazo a sus ventajas y cualidades.

La PC tiene la cualidad de ser un equipo que con mayor flexibilidad a la hora de armarlo, así mismo se puede hacer un equipo bastante respetable con la oportunidad de ahorrar costos; la mayor ventaja de la PC es de ser expandible sin hacer mayor gasto que el componente que se desea integrar.

El hardware para la postproducción de audio y video digital mínimo requerido en una PC y con el software actual es:

- Procesador de mínimo 1.6 Ghz.
- Mother Board (Tarjeta madre), expandible, con bus (slots), de expansión para tarjeta de captura, tarjeta acelerador de gráficos, puerto firewire integrado.
- Disco duro de mínimo 80 Gb de almacenamiento, aunque se recomienda tener dos por equipo, uno para los archivos comunes y el otro para almacenamiento de archivos de video.
- Tarjeta de captura con puerto firewire.
- Memoria RAM con un mínimo de 1 Ghz.

Una característica de suma importancia a la hora de armar una maquina, es el rendimiento que la tarjeta de video tenga en procesar la información del proyecto en tiempo real, esto es, de tener una vista previa del material que se está editando sin necesidad de esperar el “render” (Interpretación de los datos de video), para la ejecución del armado de video procesado con todas las modificaciones que se le han hecho.

Las tarjetas de video profesionales que se encuentran en el mercado son la Matros, Targa, Perception y Hollywood; el problema de estas tarjetas es que sus precios oscilan entre \$1000 \$3000 y hasta \$ 5000 Dls.

Existen tarjetas semiprofesionales cuya definición no es del todo buena para una producción cinematográfica, pero que son bastante aceptables para calidad Broadcast en TV y reproducción DVD (NTSC, PAL, R.F.A., SECAM), con una proporción de 4 a 3 y un número de 30 a 25 cuadros por segundo. En este rubro las marcas más reconocidas son las Pinnacle, Matrox, Dazzle, ADS, Canopus, Digital Origin.

También se debe tener en cuenta que la tendencia de los productos digitales es de quedar fuera de competitividad (velocidad de rendero, manipulación de material en tiempo real, nuevos sistemas de resolución y definición etc.).

Las tecnologías digitales que salen al mercado por lo regular se vuelven caducas en un periodo no mayor a cinco años, sin embargo como dice el refrán: dependiendo del sapo es la pedrada. Si deseamos producir un cortometraje de un nivel profesional con equipos semiprofesionales, las capacidades de éste serán mucho más limitados, pero si deseamos grabar y editar una boda o evento que no requiere precisamente la mayor definición, una PC con las entradas de video y quemador de DVD será suficiente.

4.4 SOFTWARE PARA POSTPRODUCCIÓN

Existe una gran variedad en software para postproducción de video digital. Cuando se requiere importar o exportar archivos de un programa a otro, se usan los “codecs” o Plug in’s para hacerlos compatibles unos con otros.

Entre los paquetes más conocidos para edición están en Mac el Final Cut, y la paquetería Adobe (Premiere,) y Avid; asimismo hay otros programas auxiliares para efectos especiales, como son el Maya y Light wave para animación y modelado en 3°D, el After effects para supers, efectos de encuadre y animaciones en 2°D; otros programas auxiliares en diseño gráfico son el Photoshop, Illustrator y Flash.

En audio, los programas más usados en Mac, son el Digital Perfomer y en PC, el Pro Tools, también de Avid.

Si el costo del software es un impedimento, existe software libre cuya adquisición es gratuita, aunque por lo regular son menos amigables y no hay garantías de que soporten materiales de uso profesional.

Lo principal es mantener ciertas propiedades de nuestro producto audiovisual y conservarlas así para mantener su calidad; las dimensiones del sistema para el que se está produciendo el cortometraje (NTSC, PAL o cine digital), la resolución, el pixeleado de los objetos creados digitalmente, la corrección de color, el formato de compresión, entre otros.

4.5 ASPECTOS BÁSICOS DE LA EDICIÓN NO LINEAL (DIGITAL)

Los sistemas digitales no lineales con frecuencia han sido descritos como “el procesador de palabras para imágenes y sonidos” y claramente es una analogía atinada. Muchos procesadores de palabras tienen una serie de herramientas denominadas: “cortar” “copiar” y “pegar”, estas funciones de cambio, depuración o reacomodo, forman parte de la esencia misma de la edición.

Lo que los sistemas digitales hacen en comparación de las otras tecnologías de edición, es un avance en lo que se refiere al acceso aleatorio del material. Esto representa un ahorro considerable de tiempo en relación con el tiempo que se necesita para adelantar y regresar las cintas de video.

Otra ventaja es resolver el problema del material que llega a destiempo al editor y que necesita integrarse al programa. Con los sistemas basados en video, la integración del material que llega retrasado requiere que se copie antes de usarlo y tal proceso puede llevar tiempo.

PARADIGMAS DEL SISTEMA DE EDICIÓN NO LINEAL.

EL TIME LINE.

Herramienta que sirve para tener una idea general del proyecto que se está construyendo, para juzgar el ritmo de la edición el lugar y tiempo en que está cada clip y las transiciones que tiene. En éste se ve tanto clips de video como las pistas de audio de las que está compuesto el armado.

CLIP.

Cuando un editor de cine está haciendo una película, las tomas que están siendo unidas, son pequeños segmentos que ordenan de una manera específica, un clip es simplemente un modelo basado en estos segmentos particulares de película, un clip comienza y termina con un empalme de película.

CORTE.

Sin duda el corte es la herramienta básica en la edición, con ella se da ritmo composición y coherencia a nuestro armado. Su uso puede tanto realzar y mejorar la producción como destruirla, cada corte es una decisión importante puesto que conlleva una modificación de plano,

TRANSICIONES.

Las transiciones pueden ser consideradas para desarrollar formas visuales que enriquecen la composición entre distintos planos. Se les puede homologar como signos de puntuación y formas gramaticales visuales.

La *disolvencia* sugiere un cambio de plano que representa un paso de un estado a otro de manera paulatina y suave; los *fades* representan un punto y aparte; los *efectos* donde la imagen parece derretirse son típicos para evocar un recuerdo o un sueño. En fin su uso puede ser ilimitado, pero siempre debe ser justificado de manera semántica, que sea parte coherente del discurso audiovisual, no debemos abusar de ellas, puesto que el producto podría caer en saturación de transiciones incongruentes o irrelevantes (cambios de plano con forma de corazón o estrellitas, que no vengán al caso con nuestro mensaje etc.).

LA SECUENCIA.

En cine, los clips son editados juntos para crear una secuencia de tomas que forma una escena. En el sistema no lineal digital, la secuencia es el tercer elemento del conjunto de herramientas, obteniendo el armado o master.

MODIFICACIÓN DE ENCUADRES.

Esta herramienta es muy útil cuando se requiere el uso de varias imágenes al mismo tiempo, como por ejemplo dos o más ángulos de un mismo plano; la narración de un suceso por parte de un presentador en una parte del encuadre e imágenes del mismo en la otra; observar dos o varios sucesos que suceden al mismo tiempo, etc.

SUPERS.

Principalmente, son para cortinillas y cintillas informativas, contienen información gráfica y escrita pertinente que aclara o refuerza la información audiovisual, en caso de un cortometraje puede usarse para dar información introductoria, la hora, el lugar donde se sitúan los personajes, los créditos de entrada y salida etc.

EFFECTOS.

Su uso es variado, puede ser para modificar un medio ambiente, para aumentar la espectacularidad y dramatismo de una escena o secuencia; insertar

animaciones digitales verosímiles, como explosiones o personajes fantásticos entre muchos otros.

4.6 EDICIÓN DE AUDIO

Gracias a la tecnología digital, también se puede modificar o corregir el audio, quitar exceso de ruido, aumentar el número de pistas, cambiar el paneo, sincronizar las pistas con precisión de microsegundos, etc. Para la transferencia de audio al sonido dolby, sorround, thx u otro formato de audio cinematográfico se recomienda tener en la línea de edición una pista de audio para cada una de éstas.

Existen varios formatos finales de audio como son:

- Monoaural, sistema que emite todo el sonido en una sola señal.
- Dolby stereo, requiere un sistema de cuatro señales de sonido.
- Formato de grabación digital discreta en cinta, que utiliza ocho sistemas de señal de sonido.

El estándar de audio de salas internacionales THX y sistemas home theater contempla las siguientes pistas:

Right sorround (Derecha envolvente), left sorround (Izquierda envolvente), left (Izquierda), right (Derecha), right center (Derecha centro), left center (Izquierda centro), y sub woofer (Bajos).

Como se puede observar, la postproducción es una etapa con muchos elementos que dan como resultado el armado final de nuestro cortometraje, en ella existe una regla común que comparte con la preproducción y producción y es el eje

de una producción con verdadera calidad profesional: la suma de las partes que lo componen deben ser coherentes.

Hasta aquí el cortometraje puede llegar a ser un costoso y laborioso hobby, trabajo escolar o inquietud artística. Para que sea una actividad verdaderamente profesional se le debe tratar como tal; esto es, un producto de esfuerzo de profesionales que al ser ofertado debe ser demandado y otorgado a cambio de una remuneración. Al tratarse de un producto comercial, la retribución es entregada directamente por el cliente; si está planeado para su exhibición en salas cinematográficas, de esto se encargan las distribuidoras.

Capítulo V

Distribución del Corto

Sea como un complicadísimo hobby, o una forma de ganarse la vida, la producción de un cortometraje tiene como fin que sea observado, ya sea por un reducido grupo o para su distribución masiva. Suponiendo que se desee lo segundo estos consejos deben tomarse en cuenta para su comercialización.

5.1 MARKETING

Como se ha mencionado anteriormente, en cine no hay fórmulas preestablecidas que garanticen el éxito, ni artístico ni comercial del producto que estemos elaborando. Pero sí existe la posibilidad de aumentar su exposición masiva si tomamos en cuenta los siguientes puntos, claro, en el grado en que se pueda y sea pertinente usarlos:³

Tecnología.

La mayoría de los espectadores ven el cine como una forma de entretenimiento. Gracias a la tecnología podemos ampliar el grado de espectacularidad de nuestro producto con efectos especiales que lo hacen visualmente más atractivo

Estrellas.

El uso de personajes populares y celebridades, sirve de gancho en las salas cinematográficas, así, si Victor Trujillo dobla al Sr. Increíble y Eugenio Derbez al burro de *Shreck*, el público tendrá la garantía de que disfrutarán del estilo de

³ Información obtenida por entrevista a Jiménez Carlos: Gerente de mercadotecnia y distribución de Videocine, realizada por Rodrigo de la Peña (autor)

comedia que manejan. Del mismo modo las estrellas de atractivo visual, son otra herramienta para atraer el público sin menoscabo de la calidad del guión, ejemplo de ello es *El crimen del Padre Amaro*, que contó con la participación de Gael García y Ana Claudia Talancón dos talentos cuya imagen goza de gran atractivo.

Género.

Los espectadores prefieren saber que clase de historia están a punto de ver, los diversos placeres y los tipos de sorpresas que pueden esperar. En consecuencia, el género aparece en segundo término como anzuelo para la comercialización, sólo después de las estrellas. La publicidad por medio de carteles tiende a definir la característica genérica dominante del film de forma tan clara y pronta como sea posible, tanto por medio de imágenes como de palabras.

Actitud.

Si en la publicidad de una película puede evocarse una visión del mundo consonante con los sueños y deseos de un público, el impacto aumentará de manera considerable. Del mismo modo muchas veces los temas más polémicos provocan interés por la controversia que suscitan en el público, el caso de la inseguridad (*0 y van 4*), La corrupción de los grupos de poder (*Todo el poder*), o las actividades sexuales de un miembro del clero (*El crimen del padre Amaro*).

Exceso.

No hay nada de malo en decir que el producto es lo más grande y maravilloso que se ha creado en su género. Después de todos los problemas que se debieron haber sorteado por parte de los productores, debe serlo; ahora, esa

misma idea es la que se debe de vender al espectador, por lo que mientras más pompa, platillo y crinolinas tenga nuestra obra, mayor será el interés despertado al espectador por verla.

El slogan.

Muchas campañas venden el gancho de una probadita de los placeres específicos que se ofrecen, otras usan una frase aguda que describe el tema: “Un esposo, una esposa, un multimillonario, una propuesta después de ver a Demi Moore besando a Woody Harrelson, con Robert Redford, resume: *“Propuesta Indecorosa”* .

Según Carlos Jiménez, Director de Mercadotecnia de Video Cine, los temas que más éxito han tenido en la producción del corto y cinematografía en general son thrillers y la comedia, por lo que se debe tener en cuenta a la hora de realizar el guión.

5.2 DISTRIBUIDORAS:

En lo que respecta a la producción de cortometrajes para su distribución cinematográfica, es difícil lograr colocarlos. La posición general de las distribuidoras es que el espectador no va a pagar de \$35 a \$45 por 10 minutos de filme; algunas productoras como BuenaVista colocan algunos cortometrajes antes de la película, a menos que se vaya a ver una sesión de cortometrajes para que valga la pena, si la distribuidora desea poner un cortometraje antes de un largo, se corre el riesgo de que el distribuidor no lo respete; desde el punto de vista comercial si la película dura hora y media se pone la película cuatro veces, pero si por el corto dura más,

además de los comerciales, los cortos... ya no se va a poder exhibir cuatro si no tres, algo no conveniente para el exhibidor.⁴

Aún así, si se pacta distribuir la película, se negocia los porcentajes que le corresponde a cada quien, dependiendo de promociones, medios (compra), exhibición para prensa y relaciones públicas sin costo, etc.

En cuestión de dinero: a una productora comercial no le interesa financiar un corto, porque simplemente no le va a dejar dinero, generalmente todos los cortos están financiados por Fidecine o Foprocine que tienen presupuestos gubernamentales.

¿Qué gana un realizador al producir un cortometraje? Si todo sale bien, darse a conocer en el medio por los logros de su cortometraje. Pero simplemente no es una buena idea producir un corto con intención de salir en la pantalla, si se pretende una ganancia económica.

⁴ Entrevista con Pablo Martínez, Director de Producción de Videocine,

CONCLUSIONES:

Gracias a los adelantos y reducción de precio en la tecnología audiovisual digital, es posible la producción de un cortometraje de ficción y bajo presupuesto en México cuya calidad (Lenguaje, fotografía, edición, narrativa, actuación montaje, mensaje etc.), dependerá más del talento y profesionalismo de sus autores que de los costos de su realización. Esta fue la hipótesis en la que se enmarcó y delimitó este proyecto de titulación.

Pues bien, después de hacer la investigación tanto de campo como documental, al mismo tiempo de haber tenido experiencia en el campo profesional, debo decir que la hipótesis formulada fue un tanto genérica debiendo haber sido más delimitada por lo extenso del tema. Aun así, este trabajo académico, esclarece las preguntas de investigación que dan forma a sus objetivos:

En lo que se refiere a la preproducción, es un área muy relativa para estandarizar costos, las variables son complicadas y hacen difícil establecer un juicio fijo, sobre cómo afecta el costo de la producción en general. Obviamente no es lo mismo contratar o pedir los servicios de Vicente Leñero para adaptar un guión o el costo de derechos para adaptar una novela de Gabriel García Márquez, que un guionista novel, o de escasa reputación sin menoscabo de su talento o capacidad.

Tan obvio como el saber, que poner estos nombres en los créditos del cortometraje son una gran publicidad para el mismo y que el costo de su

participación tiene altísimas probabilidades no sólo haber sido una inversión como producto artístico, sino también comercial.

Igualmente existen guionistas especializados en el área publicitaria y otros más orientados a la producción artística que, dependiendo de su experiencia, reputación, logros y demanda, cotizarán por sus servicios.

En la producción lo que refiere a recursos humanos es el mismo caso que en la preproducción. El precio de su trabajo varía según sea su conocimiento, experiencia, reputación y demanda de sus servicios.

Los gastos de escenografía, maquillaje, vestuario, utilería, iluminación y montaje, dependerán de lo que el guión exija. Por lo que el guionista y el productor deben mantener una comunicación permanente para que el cortometraje sea viable desde una perspectiva económica, procurando no dañar la calidad estética y narrativa de la obra por cuestiones financieras.

En cuestión de gastos por locaciones y permisos, los costos dependerán de la habilidad negociadora y contactos del quien funja como productor ejecutivo.

El punto donde se puede estar seguro de que actualmente hubo una reducción de costo sin detrimento de la calidad del producto y hasta mejorarlo, es en los *equipos de cámaras digitales* actuales, cuyas características ofrecen la posibilidad de crear productos de una calidad aceptable y que existe toda una gama de modelos que se pueden adaptar a las necesidades económicas y técnicas de muchos productores.

Es pertinente hacer la observación sobre la polémica de que las cámaras de video digitales jamás reemplazarán a las tradicionales cámaras cinematográficas de 16 y 35 mm. Y así es, sin embargo el querer cotejar unas con las otras resulta un acto similar a que en la pintura se desee comparar el óleo con la acuarela, el pastel o acrílico. Son por supuesto, técnicas diferentes que dan productos diferentes, sin menoscabo de la calidad de la obra realizada por medio de éstas.

En productos audiovisuales sucede lo mismo, sólo una persona con un gran presupuesto en su bolsillo y ciertamente cinéfilo en grado obsesivo, contratará a un director de cine, usará una cámara de 35 mm y a todo un equipo de producción para grabar la boda de su hija; sin embargo, si se requiere hacer un video corporativo que cubra con ciertos estándares profesionales de comunicación audiovisual, con una cámara de un precio algo superior al costo promedio de los modelos de uso doméstico, tendrá la calidad requerida a un precio bastante accesible

La postproducción es el área que ha reducido su costo considerablemente. Con las computadoras adecuadas, cuyo precio es significativamente menor a los equipos antes usados para la postproducción de audiovisuales y que solo grandes cadenas televisivas o estudios cinematográficos podían costear, se pueden realizar con igual o hasta mayor calidad las necesidades de la postproducción teniendo como mayor prioridad la capacitación y talento de los recursos humanos encargados de esta área. Así mismo, La postproducción no lineal contribuye a disminuir costos en rubros como: corrección del material en iluminación, color,

contraste y otras variables; vestirlo más eficientemente , agregarle efectos especiales, acelerar el proceso de edición y facilitar la manipulación del material, contar con una gran variedad de transiciones, utilizar gráficos y titulajes dinámicos, animaciones tanto en 2° como 3° dimensión, corrección, ecualización y modificación de música y audio; en fin, mejorar literalmente y de manera espectacular, la calidad tanto gráfica como auditiva del producto.

Total: ¿Se puede hacer una producción de calidad (Lenguaje, fotografía, edición, narrativa, actuación, montaje, mensaje etc.), con bajo presupuesto en México? Sí. De hecho toda producción audiovisual debe estar contemplada como del más bajo presupuesto posible, nadie ni individuos ni instituciones están peleados con su dinero, hacer gastos innecesarios que signifiquen solamente pérdidas son decisiones atribuibles a obtusos. Ante todo, cualquier actividad debe estar justificada para dar un beneficio y/o de ser una inversión (No necesariamente monetaria).

Precisamente el primer beneficio es tener un presupuesto objetivo y austero y como se mencionó anteriormente la tecnología digital aplicada principalmente en el área de postproducción, contribuye en gran medida a ello.

Ahora lo que se definió como calidad, esto es, el dominio del lenguaje cinematográfico, fotografía, edición, narrativa, actuación montaje y mensaje son variables relacionadas por un lado con *el talento y profesionalismo* de los responsables de cada punto, y por el otro por la *intencionalidad del cortometraje*.

Así, un comercial habrá logrado su cometido si impactó y posicionó la marca y producto que publicita en la mente del consumidor. ¿Hay comerciales producidos actualmente en México que hayan logrado esto? Sin duda.

Un cortometraje cuyo fin sea puramente artístico y logré comentarios favorables por la crítica especializada, tendrá la función de contribuir a la libertad de expresión y reflejar la cultura nacional. ¿Se han hecho obras así en México? Sin duda. Todos los egresados del CUEC son cortometrajistas y sus filmes son reconocidos a nivel internacional *Zona Cero* de Carolina Rivas, es ejemplo de ello.

Un cortometraje propagandístico que persuada o convenza a un grupo para votar por determinado candidato, habrá logrado su objetivo proselitista. ¿Se ha producido propaganda audiovisual en México que haya logrado este objetivo? Sin duda. No está por demás comentar que en este sexenio como en ningún otro, los grupos y organismos de poder han utilizado los medios audiovisuales significativamente.

Un videoclip que sirva para promocionar de manera atractiva la imagen y canción de un artista habrá logrado su objetivo. Está fuera de duda que es una de las áreas en producción de cortometraje que han logrado una gran calidad y consolidación en México. El trabajo de Gustavo Garzón, Fernando Eimbecke o Jorge Aguilera lo demuestra.

Si bien, gracias a las tecnologías digitales, la producción de un cortometraje de bajo presupuesto en México ha reducido un poco más su

costo, este factor empleado sabiamente puede significar la oportunidad tanto de pequeños productores como de pequeñas organizaciones de producir más y mejor producción de cortometrajes o de audiovisuales en general, sin embargo, se debe tener muy en cuenta, que una cosa es el costo de los medios de producción y otra el valor del trabajo capacitado, basado principalmente en el recurso más importante que puede tener cualquier institución pública o privada: capital intelectual humano, talentoso creativo y profesional..

BIBLIOGRAFÍA.

Bernstein Steven (1993) Técnicas de producción cinematográfica, Grupo Noriega editores, México

Cabezón Luis Alberto. (1999). *La producción cinematográfica*. Madrid, España: Cátedra.

Contreras y Espinosa Fernando. (1973). *La producción, sector primario de la industria cinematográfica*. México: UNAM.

Cooper Pat y Dancyger Ken. (1998) El guión de cortometraje, Madrid España, Instituto oficial de la radio y la televisión RTVE

Feldman Simón. (1979) *La realización cinematográfica*. Barcelona, España: Gedisa.

Fernández Casado José Luis y Escribano Nohales Tirso, (1999) *Postproducción digital Cine y video no lineal*, Escuela de cine y video Atnza, España.

Fernández Diez Federico, Martínez Abadía José. (1994) *La dirección de producción para cine y televisión*. Barcelona: Paidós.

García Riera Emilio. (1973). *Historia documental del cine mexicano*, México: UNAM.

Hernández Sampieri Roberto Fernández Carlos, Baptista Pilar, (2003) Metodología de la Investigación, México, 3ª edición.

Martín Prohara Miguel Ángel. (1985). *La organización de la producción en el cine y la televisión*. Madrid: Forja.

Mathias Harry y Patterson Richard (1985), *Cinematografía electrónica*, San Sebastián España, Donostarria.

Millar P. Pat, (1990). *La supervisión del guión*, Madrid España, Centro de formación RTVE, 2ª edición,

Poloniato Alicia. (1980). *Cine y comunicación*. México: Trillas.

Revilla Basurto Mario, (1998) Introducción a la teoría de la comunicación, DF Mexico, 1ª edición.

Reyes Aurelio De los. (1984). *Los orígenes de cine en México*. México: Fondo de Cultura Económica.

Swanson G. y Lyver Des, (1995). *La iluminación del video*, Barcelona España, Gedisa, 1º edición

Viñas Moisés. (1992) *Índice cronológico del cine mexicano: 1896-1992*. México: UNAM, Dirección General de Actividades Cinematográficas.

PONENCIAS

Materia Lenguaje cinematográfico impartida por Tarcisio Gustavo Chárraga Pineda, FES Acatlán 2002

Taller de Guión I y II impartidos por el Profesor Hugo Hernández en la FES Acatlán

REVISTAS.

Kennel Glenn (1994), Una comparación entre negativos de película de color y cámara de televisión de alta definición, Estudios cinematográficos N. 1, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 17-22.

Caine Michael (1995), El actor frente a la cámara, Estudios Cinematográficos N. 4, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 48-55.

Jean Claude Carrière (1995), La importancia de la colaboración entre productores y guionistas entrevista, Estudios Cinematográficos N.2, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 22-23

Reyes Bercini (1995), Guión y cortometraje: buscar alternativas, Estudios Cinematográficos N.2, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 36-38

Jaime Baksht (1996), La evolución de los formatos del sonido cinematográfico, Estudios Cinematográficos N. 5, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 43-46.

Jaime Baksht (1996), THX en la era digital, Estudios Cinematográficos N. 5, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 43-46.

Ideas sonoras (1996), Richard Einhorn, Estudios Cinematográficos N. 5, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 74-76.

Thomas A. Ohanian (1996), ¿Cómo funcionan los sistemas de edición digital no lineal?, Estudios Cinematográficos N. 5, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 4-9.

Hugalde Víctor, Laberinto Cinematográfico o como filmar en México, Estudios cinematográficos N. 11, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 58-64.

Cotta Vaz Mark y Rose Duignan Patricia, (1999), El diseño de efectos visuales: nuevas tecnologías y recursos tradicionales, Estudios cinematográficos N. 16, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 6-9.

Charles y Mirella Jona Affron, Teoría del Set y el Set como denotación (1999), Estudios cinematográficos N. 16, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 17-31.

Gloria Reverte, Animación por computadora en Antz y el príncipe de Egipto entrevista con Enrique Navarrete (1999), Estudios cinematográficos N. 15, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 12-19.

Dino de Laurentis (1996), ¿Qué es un productor ejecutivo?, N 5. Estudios cinematográficos Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 11-14

TESIS

Alvarado Nieves Oscar. (1983). *El cortometraje documental su aplicación practica a un problema específico: Desconcentración de estudios profesionales de la U.N.A.M., Caso: Enep-Acatlán.* Tesis Licenciatura (Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva) UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán.

Corona Perez, Lourdes Olimpia. (1983). *Elaboración de proyecto de producción independiente de video documental Los guardianes del bosque comunidad indígena de Nvo. San Juan Parangaricutiro, Edo. de Michoacán, México.* Tesis Licenciatura (Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva) UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán.

PAGINAS WEB:

<http://www.rae.es/>

<http://www.cybercollege.com/span/typ047.htm>

<http://mascine.webcindario.com/cinemexicano.html>

<http://www.todoelcine.com/>

<http://spanish.doom9.org/>

<http://www.vcdhelper.com/>

<http://us.imdb.com/>

<http://www.solocortos.com/>

www.imcine.gob.mx

<http://ccc.cuarto.com/>

<http://www.unam.mx/cuec/home.html>

[http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/luces de la ciudad/CineClub/cortom.htm](http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/luces_de_la_ciudad/CineClub/cortom.htm)

<http://www.premiere.com.mx/>

<http://www.cinemaniamexico.com.mx/>

<http://www.golemproducciones.com.mx>

ENTREVISTAS A:

Realizadores:

Jorge Pantoja Merino, Director de Canal Cuatro, de León, Guanajuato y ex Director de Adquisición y Programación Cinematográfica de Canal Once, del Instituto Politécnico Nacional.

Samuel Bernal, Rodrigo Gaudenzi, Rubén Silva, David Michan. Finalistas del concurso ocho minutos noventa y cinco segundos organizado por Radioactivo 98.5
Ganadores del concurso nueve minutos ochenta y cinco segundos.

Armando Casas: Director del CUEC.

Pablo Martínez: Director de Producción de Videocine

Carlos Jiménez : Gerente de Mercadotecnia y Distribución de Videocine.

Gustavo García Crítico, historiador de cine y conductor de “La Cartelera de Cine del Once”.

Jorge Mondragón, Manager de Gael García, Diego Luna y Ana Claudia Talancón.

Profesor Tarsicio Gustavo Chárraga Pineda, Docente de la materia Lenguaje Cinematográfico, de la FES Acatlán.

BIBLIOGRAFÍA

1. Aguaded, José Ignacio; **Convivir con la televisión. Familia educación y recepción televisiva**, Papeles de Comunicación, Barcelona, España; ED. Paidós PC, 1999 pp. 330
2. Baggaley, Jon P., **Análisis del mensaje televisivo**. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, Mass Media 1979, pp.217
3. Benito Ángel, prólogo, **La ventana electrónica. TV y comunicación. Colección Comunicación**, Ediciones Eufesa, 1ra edición 1983, pp. 293
4. Bernstein, Steven, **Producción cinematográfica**, México, Ed. Alambra Mexicana, 1ra edición 1997, pp. 421
5. Blaxter, Loraine / Christina Hughes, Malcolm Tight; **“Cómo se hace una investigación”** 1ra edición Barcelona: Gedisa, 2000 p. 351
6. Bravo, Raymond, **Producción y dirección de televisión**, México Ed. Limusa, Grupo Noriega Editores, 1ra edición 1993, pp. 211
7. Cabezón, Luís A. Y Gómez-Urdá, Félix G., **La producción cinematográfica**, Madrid, España, Ed. Cátedra, Signo e imagen Manuales 1999, pp. 268
8. Cervantes de Collado, Cristina y M. Pérez, Maximiliano, **Guión para medios audiovisuales Cine Radio y televisión**, México, Ed. Pearson Educación, 1ra edición 1994 pp. 403
9. Combes, Meter y Tiffi, John, **Producción de TV para la educación**, Chile, Ed. Tecla, 1ra edición 1979, pp. 210
10. Comparato, Doc, **De la creación al guión**, España, Ed. Instituto Oficial de Radio y Televisión (IORTV), 2da edición 1993, pp. 290
11. Cooper, Pat y Dancyger, Ken, **El guión de cortometraje**, Madrid, España, Ed. Instituto Oficial de Radio y Televisión (IORTV) 1998, pp.230
12. Croy, Delia María y Galvan Haro, Tatiana, **Comunicación educativa y cultura**. Maestría en tecnología educativa. UNIDAD V Diseño y producción de mensajes, México, ILCE, 2da reimpresión 1991, pp. 219
13. Diamante, Julio, **De la idea al film**, España, Ed. Junta de Andalucía Consejería de cultura, 1998, pp. 367

14. Di Maggio, Madeleine, **Escribir para televisión**, Ed. Paidós, 1ra edición, España 1992, pp. 334
15. Feldman, Simón, **La realización cinematográfica: Análisis y práctica**, Barcelona, España, Ed. Gedisa, 6ta edición 1996, pp. 205
16. Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José, **Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual**, Barcelona España, Ed. Paidós, Papeles de comunicación 22, 1999, pp. 269
17. Ferrés, Joan, **Televisión y educación**, España, Ediciones Paidós, 1ra edición 1994, pp. 234
18. Ferrés Iprats, Joan y Bartolomé Dina, Antonio R., **El vídeo, enseñar vídeo, enseñar con el vídeo**, México, Ed. Gustavo Gili, pp.141
19. Gaitán Moya, Juan A. y Piñuel Raigada, José L. **“Técnicas de investigación en comunicación social: elaboración y registro de datos”** Editorial Síntesis, Madrid España 1998 pp. 332
20. Gaudreault, André y Jost, François, **El relato cinematográfico. Cine y narratología**, España Ediciones Paidós, 1ra edición 1995, pp. 172
21. González Treviño, Jorge Enrique, **Televisión. Teoría y práctica**. México, Ed. Alambra Mexicana, 3ra reimpresión 1989 pp.167
22. González Treviño, Jorge Enrique, **Televisión y comunicación. Un enfoque teórico práctico** México, Ed. Alhambra Mexicana, 1ra edición 1994, pp. 227
23. Hernández C., Cruz A., **Proyecto Televisión en el aula** Caracas, Venezuela, Universidad Pedagógica experimental libertados, vicerrectorado de extensión, 1996, pp. 215
24. Kovac, Karen, “La planeación educativa en México: La Universidad Pedagógica Nacional (UPN)”, **en Grandes Momentos del Normalismo en México**. Función y Desarrollo de la Universidad Pedagógica Nacional pp. 23-53
25. Linares, Marco Julio, **El guión. Elementos-Formatos-Estructuras**, México, Ed. Alambra Mexicana, 5ta edición 1994 pp.1994
26. Martín-Barbero, J. Y Rey, Germán, **Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva**, Estudios de televisión 2, España, Ed. Gedisa, 1ra edición 1999, pp. 157

27. Milerson, Gerald, **Técnicas de realización y producción de televisión**, Ed. IORTV, 2da edición, Madrid, España 1989 pp. 555
28. Morales Reyes, Jaime, **Manual de edición y post producción para televisión**, México SEP-UTE-JICA-CETE 1996 pp.160
29. Ortega García, Ernesto, Masao Oi, **Edición y postproducción de televisión** México, SEP-UTE-JICA-CETE 1992 pp. 96
30. Peñaflores V., Neftalí E., Rivero L., Luis Miguel y Rodríguez G., Néstor A., **Manual de producción de televisión**, México SEP-UTE-JICA-CETE, 1ra edición, 1995, pp. 168
31. Poloniato, Alicia **Géneros y formatos para el guionismo : en televisión educativa**, México, DF, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), 1992, pp. 358
32. Quijada Soto, Miguel Ángel, **La televisión. Análisis y práctica de la producción de programas**, México, Ed. Trillas, 5ta reimpresión 2002, pp. 109
33. Randall, John, **Películas de bajo presupuesto**, Madrid, España, Dors L. Ediciones 1991, pp. 228
34. Rea, Petwer W. y Irving, David K., **Producción y dirección de cortometrajes y videos**, Madrid, España, Instituto Oficial de Radio y Televisión (IORTV) 1995, pp. 595
35. Roland Barthes en el “**Análisis estructural de los relatos**”, en Análisis estructural del relato, Ed. Coyoacan, 1996 (Traducción de Communications N° 8) pp. 58
36. Rowlands, Avril, **La continuidad en Cine y Televisión**, Madrid España, Instituto Oficial de Radio y Televisión (IORTV) 2da edición 1989 pp. 171
37. Sierra Bravo, R. “Técnicas de investigación social Teoría y Ejercicios” 13ª edición, Editorial: Parainfo, Madrid, España, 1999, pp. 714
38. Solec, Llorenç, **La televisión una metodología para su aprendizaje**, Colección medios de comunicación en la enseñanza, Barcelona España, Ed. Gustavo Gili 1988, pp. 187
39. Vilches, Lorenzo, **La televisión. Los efectos del bien y del mal**, Barcelona España, Ed. Paidós Comunicación 1993, pp. 206

40. Vilches, Lorenzo, **Taller de escritura para cine**, Barcelona, España, Ed. Gedisa 1998, pp. 337
41. Viya, Miko, **El director de televisión**, México, Ed. Trillas, 1ra edición 1994, pp. 241
42. Zettl, Herbert, **Manual de producción para video y televisión**, Escuela de cine y video, pp. 542

HEMEROGRAFÍA

1. Hernández Tirado, H y Perezleyva, Alberto, **El Nacional**, “*La educación es el pivote central del desarrollo: Fernando Solana*”, México DF, Martes 16 de mayo de 1978, pp. 9.
2. López Portillo, José, **El Nacional**, “*Primer informe de gobierno*”, México DF, Viernes 2 septiembre de 1977, pp. 8-9
3. Moreno, Moreno Prudenciano, “*UPN. Historia de vicisitudes del Proyecto Académico*”, 1978-1998, en **Revista Pedagógica**, Otoño 1998, Vol. 15, núm. 3 pp. 55-74
4. Othnin-Girad, Valérie, El asistente de dirección. “*Engrane vital de una filmación*”, México, **Estudios cinematográficos**, año 8, número 22, enero-mayo 2002, pp. 52-59
5. Pescados, José Ángel, “*La universidad Pedagógica Nacional. Síntesis de un proyecto académico*” **Ciencia y Desarrollo**, México, DF, Enero-febrero, 1980. Número. 30 pp. 32-39
6. Santillán Nieto, Marcela y Gallardo Cano, Alejandro; “*Un modelo pedagógico de integración de tecnologías al servicio de la educación*” en **Tecnologías y comunicación educativas**. ILCE Año 14 Número 32 Junio-Diciembre 2000 pp.55-61
7. Santillán Nieto, Marcela y Gallardo Cano, Alejandro; “*El proyecto SEC 21*” **Red satelital de TV Educativa –edusat- Guía de programación**, año 4, 2da época, 23 Septiembre-October 2002

OTRAS FUENTES

1. Barros, Jenny, **Proyecto de clases filmadas de idioma español-literatura** ILCE- UPN pp. 37
2. **Decreto de la Creación de la Universidad Pedagógica** SEP. México DF, 1978, pp. 20
3. **Diario Oficial de la federación** 25 de Junio 2001
4. Gallardo Cano, Alejandro, "Guía de usos didácticos del video y la emisión televisiva en el aula (Funciones)", **Proyecto SEC 21**, ILCE, México, DF; Febrero 2000, pp.3
5. Gallardo Cano, Alejandro, "Guía para la elaboración de guiones de contenido", **Proyecto SEC 21**, ILCE, México, DF; Octubre 2001, pp.9
6. **Guía de estudiante**, UPN, México DF, 1997
7. **Información General**, UPN, México DF, 1980, pp.24
8. **Línea específica de interculturalidad**, Varios, UPN, México DF, Febrero 2002, pp. 29
9. **Manual General de Organización**, UPN, 1980, pp.166
10. **Programa de reordenamiento de la oferta educativa de las unidades UPN**, UPN, Mayo 2002, pp. 61
11. **Reunión Temática sobre el Programa institucional de comunicación Audiovisual**, Universidad Pedagógica Nacional, 6 Noviembre 1993, pp. 21
12. **Unidad de apoyo académico para estudiantes indígenas en la unidad Ajusco**, UPN, México, DF, Octubre 2001, pp.22
13. Universidad Pedagógica Nacional, **Proyecto Académico**, UPN, México DF. 1985, pp. 27
14. Universidad Pedagógica Nacional. **Proyecto Académico de 1993**, Rectoría UPN, México DF, 1993, pp. 178

DOCUMENTOS EN RED

1. <http://www.iadb.org/EXR/doc98/apr/me1065e.htm>
2. http://www.vargasllosa.org/Discursos/DH02_04.htm

ENTREVISTAS

1. Andrade Aviña, David - Camarógrafo
2. Avendaño, Máztatl – Profesor de la UPN
3. Cano Navarro, Edson Gabriel – Asistente de producción
4. Chavarría Cruz, Amílcar – Asistente de producción
5. Dorantes Huertero, Andres - Camarógrafo
6. Gallardo Cano, Alejandro – Subdirector de Comunicación Audiovisual
7. García Monroy, Jaime – Realizador
8. González López, Francisco – Profesor de la UPN y Guionista de Radio
9. Hidalgo, Alma Fabiola – Jefa del Departamento de Televisión
10. Huerta , María Alejandra – Coordinadora de producción
11. Isaac Díaz, Farouk - Asistente de producción
12. Lizárraga Corona, César Miguel – Realizador
13. Medina Calvario, Karina Alejandra – Coordinadora de producción
14. Ramirez Rosales, Francisco - Camarógrafo
15. Robles, Federico – Camarógrafo, Iluminador
16. Savage Muñoz, Fernando – Camarógrafo y Fotógrafo