



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

MANUAL DE PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES
EN FORMATO DIGITAL

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
(PRODUCCIÓN)**

PRESENTA:

LIDIA ALEJANDRA MORENO FRANCO

ASESOR: DRA. LUZ MARÍA GARAY CRUZ



MÉXICO, D.F.

2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Dedicatorias

A mis papás, especialmente a mi mamá.
Por el apoyo, el amor y la paciencia.

A mis maestros: Gustavo de la Vega, Guillermo Tenorio, Guadalupe Ferrer y sobre todo, Luz María Garay.
Ustedes me enseñaron el significado y me inculcaron el orgullo de ser universitaria.

A mi asesora.
Por tu guía, tu ejemplo y tu amistad. En serio quiero ser como tu cuando sea grande...

A la generación 99- 03
Por los viajes, las desveladas, los sueños, las alegrías, tristezas y todo lo que hemos compartido y seguimos compartiendo.

A los Garbanzos de a Libra que he tenido la fortuna de encontrar en mi camino y con los que he aprendido en estos años todo lo que aquí está escrito y mucho de lo que no. Gracias por los proyectos, la amistad y las experiencias de todos estos años.

Al club del desayuno V 2.0: Marilú, Adjani, Gina, Diana, Jacqueline, Lucy, Erika e Iliana.

A Daisuke Amescua.
In memoriam

ÍNDICE

	Índice	1
	Introducción	3
1	Cortometraje: Historia y desarrollo	7
1.1	Breve Historia del Cortometraje	11
1.2	Recuento del Desarrollo del cortometraje en México	16
1.3	Cortometraje Independiente en México	27
2	TIC y Convergencia Tecnológica en la Producción Cinematográfica	32
2.1	La Convergencia Tecnológica y su Aplicación en la Producción Cinematográfica	35
2.2	Ventajas y desventajas del uso de las TIC en la Producción Cinematográfica	45
2.3	Ventajas y desventajas del uso de las TIC en el Proceso de Post Producción.	48
3	Manual de Producción de Cortometrajes en Formato Digital	51
3.1	De Producción y Productores	53
3.2	Pre Producción	56
3.2.1	Guión	56
3.2.2	Recursos Para Guionistas	60
3.2.2.1	Software	61
3.2.3	Scouting	62
3.2.3.1	Ficha de Scouting	65
3.2.3.2	Scouting Técnico	66
3.2.4	Casting	66
3.2.5	Storyboard	68
3.2.6	Presupuesto	70
3.2.6.1	Rentar o comprar equipo	72
3.2.7	Preparación del guión para la grabación	74

3.2.8	Breakdown	77
3.2.9	Escaleta de continuidad	80
3.2.10	Escaleta de locaciones	82
3.2.11	Shooting List	83
3.2.12	Hoja de Llamado	84
3.3	Producción	85
3.3.1	Continuidad	87
3.3.2	El Sonido	89
3.3.2.1	Audio Digital	91
3.3.2.2	Compresión de Audio	91
3.3.2.3	Proceso de Digitalización	91
3.3.2.4	Configuración de los Parámetros de Audio para la grabación	93
3.3.2.5	Audio en Locación	95
3.3.2.6	Micrófonos para Locación	97
3.3.3	Edición y Postproducción	99
3.3.3.1	Software Para Edición de Video	103
3.3.3.2	Software Para Autoría de DVD	104
3.3.3.3	Software Para Edición de Audio	105
3.3.3.4	Software Para Post producción (Diseño Gráfico y Animación)	106
3.3.4	Masterización y multicopiado	108
3.3.4.1	Formatos de Compresión de video	109
	Conclusiones	110
Anexo1		
	Cortometraje El Héroe	
	Ficha técnica	116
	Guión	117
	Storyboard	123
	Referencias	128

Introducción

El *Grand Café* de París fue elegido como escenario por los hermanos Lumiere para la presentación pública de su nuevo invento, el cinematógrafo. Curioso resulta saber que este lugar fue elegido precisamente por su reducido espacio, pues así sería menos notorio el fracaso. Y efectivamente, en aquella primera función recaudaron apenas cinco francos más de lo que habían pagado por rentar el lugar.

Sin embargo, pocas semanas después ya eran interminables las filas de gente que quería conocer *la máquina de imprimir la vida* que habían creado, la cual era un aparato capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento, breves películas de entre uno y tres minutos que pronto comenzaron a tener tal éxito que Luis Lumiere no sólo continuó filmándolas, sino que comenzó a mandar cámaras y operadores a diversas partes del mundo para renovar constantemente la programación.

Así, el cortometraje fue la primera piel del cine, cada vista capturada y cada historia contada no duraba más allá de lo que permitían las pequeñas latas de película que cabían dentro del aparato, pero esto no fue ningún impedimento para que el cinematógrafo y las breves películas que proyectaba recorrieran el mundo sorprendiendo a los espectadores.

Las películas de formato corto han estado siempre presentes en la historia del cine, en algún momento como parte medular de la industria cinematográfica, fueron reemplazados por los programas dobles y éstos a su vez, por el largometraje, desde entonces han quedado relegados casi exclusivamente a los selectos círculos de escuelas y festivales de cine, lejos del gran público.

La situación concreta en la actualidad es que el cortometraje no es un producto rentable en la mayoría de los casos por una sencilla razón: no se exhiben en cines comerciales a menos que vayan acompañando a un largometraje, como en el caso de *Me la debes*, que fue proyectado junto con la película *Y tu mamá también* en todas las salas comerciales en el 2001.

Se han planteado otras alternativas para que un corto llegue a la pantalla grande, por ejemplo: la proyección de un cortometraje precediendo a los largometrajes en cartelera o agrupar varios cortometrajes en programas con duración equivalente a un largometraje para que resulte justo el precio del boleto para el espectador. Desafortunadamente propuestas como éstas no han tenido eco y el cortometraje aún no encuentra una salida comercial.

A pesar de esto, en México la llegada de herramientas como el video digital y los sistemas de edición no lineal ha sido un factor importante para que la producción de cortometrajes crezca casi de manera exponencial y aún con esa falta de salida comercial, siga siendo piedra angular de la cinematografía nacional.

La convergencia tecnológica, entendida como la conjunción de dos o más Tecnologías de Información y Comunicación tales como computadoras y video digital en este caso, aporta muchos elementos que hacen más sencilla y económica la producción de un cortometraje; sin embargo, su llegada también ha levantado polémicas discusiones alrededor de diversos temas.

Unas de las más antiguas polémicas, giran en torno a la cuestión de si lo que se produce con cámaras de video se puede considerar cine o no. Otra es la posibilidad de que la calidad de los cortometrajes producidos sea mucho menor, debido a la incursión de novatos con poca experiencia y conocimiento en el campo de la producción cinematográfica; con el consecuente demérito del séptimo arte.

Con calidad queremos decir, cuidar todos los aspectos de la producción cinematográfica en cuestión tanto de imagen y lenguaje audiovisual, como del guión y la logística hasta la elección de locaciones de los actores y el cuidado de la postproducción para que pueda considerarse un ejercicio serio en cuestión cinematográfica.

A pesar de ser cuestiones importantes, en este trabajo no nos adentraremos en estas polémicas. Nuestro interés está centrado en describir y destacar las posibilidades que brindan las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) a la logística, la producción en sí, la disminución de costos, la posibilidad de reducir los equipos de trabajo, etcétera. Estas nuevas opciones otorgan facilidades que se pueden traducir en un aumento de la producción cinematográfica en México, el surgimiento de cineastas y propuestas que en un futuro formen parte de la industria cinematográfica nacional.

El objetivo de aportar una perspectiva real de las opciones disponibles, que a su vez puede servir como una guía para aquellos interesados en producir cortometrajes, pues el uso de éstas herramientas puede simplificar en mucho su labor tengan o no experiencia en ello.

A lo largo del primer capítulo, se revisará el concepto de cortometraje, sus características y su evolución a lo largo de la historia del cine para llegar al panorama actual de la producción de cortometraje independiente en México.

En el segundo capítulo se abordarán temas relativos a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) así como la Convergencia Tecnológica y su aplicación en la producción cinematográfica en distintos niveles, pero principalmente en el ámbito de la producción independiente.

Finalmente, el tercer capítulo, integra una propuesta de manual de producción de cortometrajes en formato digital. Centrado, como se dijo anteriormente en

aspectos relativos a la labor de producción y su relación con las demás áreas. Comenzando por definir qué es producción y cuál es el papel del productor en un proyecto y continuando con el desarrollo del manual que abarca desde el proceso de pre producción, las labores que se deben llevar a cabo en cada una de las etapas, así como las herramientas tecnológicas que pueden facilitar esas labores.

Es importante recalcar que el objetivo de este manual es proporcionar herramientas a los productores que les permitan desempeñar su labor con mayor eficiencia y sobre todo, que les ayuden a sacar el máximo rendimiento de las herramientas y facilidades que brindan las Tecnologías de Información y comunicación a su alcance.

Finalmente, se anexa un cortometraje, realizado por la autora en video digital como ejemplo de la aplicación de las propuestas vertidas en el manual para llevar a cabo la producción.

Capítulo 1

Cortometraje: Historia y desarrollo

“El cortometraje debe ser perfecto, redondo, pero es más difícil por la síntesis que debe hacerse.
El corto y el largometraje son como el cuento y la novela”

Salvador Aguirre

A pesar de la importancia del cortometraje para la historia y el desarrollo de la cinematografía, poca información se ha sistematizado respecto a sus características particulares. Los estudiosos del séptimo arte, al menos en nuestro país, lo han dejado un poco de lado y es muy difícil encontrar bibliografía especializada más allá de los textos internos de las escuelas de cine.

En estas escasas publicaciones es posible encontrar definiciones tan diferentes como las siguientes:

“Cualquier película de tres carretes o menos que dure no más de treinta minutos”¹

“...películas de cortometraje (son) aquellas cuya duración no excede de los 1600 metros en formato de 35 mm, lo que significa alrededor de 59 minutos de proyección. Las películas de longitud superior se consideran largometrajes”².

La definición que retomaremos en este trabajo por considerarla la más puntual y extensa es la que sigue:

¹ Konigsberg, Ira. The complete film dictionary. First meridian printing. EU, 1989

² Filmoguía, Enciclopedia On-line del cine.
<http://www.filmoguia.com/mostrar/?context=CORTOMETRAJE>, Consultado: Julio, 2004

“Denominamos cortometraje a la película que dura treinta minutos o menos. Su narración puede estar basada en el género dramático como en el documental o en el experimental. Y puede ser una película con actores en vivo o un film de dibujos animados.

*Si establecemos una determinada duración es porque en las películas que duran más de treinta minutos la aproximación a los personajes o la trama es diferente. Las películas de una duración entre treinta y sesenta minutos incluyen a menudo una línea de trama menor o secundaria, más evidente en la estructura de los telefilms. Sin embargo, el cortometraje se caracteriza por una peculiar aproximación al personaje, así como por poseer una trama simplificada. El límite de los treinta minutos ayuda a fomentar esas diferencias”.*³

Como vemos, la duración no es el único parámetro para definir cortometraje, evidentemente también tienen que ver los contenidos y la estructura de sus géneros, que no son solamente lo que conocemos en el largometraje: ciencia ficción, terror, western, comedia musical, cine negro o documentales. Hay otros tipos de cortometraje como el spot publicitario y el videoclip. El argumento de un corto tiene que hacer gala de una gran capacidad de síntesis, pues igual que un largometraje, una novela o un cuento, debe tener una estructura dramática con principio, desarrollo y desenlace, para contar una historia; pero en menos tiempo. Por eso debe ser más concreto y contundente, no deja espacio para subtramas.

La producción y realización de un cortometraje es una muy buena escuela para los futuros cineastas; y de ninguna manera puede considerarse al cortometraje como un formato inferior, y tampoco como sólo un paso necesario para que un director llegue a hacer un largometraje.

³ Cooper, Pat y Dancyger, Ken. E. El guión de cortometraje. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid, 1994.234pp. p9.

El cortometraje también es obra cinematográfica y tiene un valor propio pues aunque el proceso de producción es el mismo; su estructura tiene una complejidad narrativa diferente al largometraje, requiere mayor capacidad de síntesis al guionista, más contundencia de las imágenes y las situaciones y no deja espacio para subtramas.

Para evitar posteriores confusiones debemos aclarar que los géneros cinematográficos son categorías dentro de las que se agrupan filmes con características comunes como: “los códigos diegéticos, los elementos narrativos, los planteamientos argumentales, las iconografías, las preocupaciones temáticas o la utilización de materiales ficticios o reales.”⁴ Por ejemplo: la ciencia ficción, el terror, el cine negro, la comedia y los musicales.

Dicho esto es necesario aclarar que todos los géneros del largometraje son aplicados en el corto pero no solamente son cortometrajes los argumentos de ficción y los documentales, también los videoclips y los spots publicitarios son cortometrajes por el simple hecho de la duración aunque no sean de expresión personal⁵. Sin embargo, en este trabajo no nos centraremos en un género específico de cortometraje sino en el proceso de producción en general involucrando en él las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Otra de las principales características del cortometraje es su naturaleza no comercial, pues a pesar de que actualmente la producción de cortos en México ha aumentado de manera sin precedentes gracias a la llegada de las TIC; estos no pueden llegar al gran público, pues los tiempos no se ajustan a las normas de exhibición comercial; aunque en algunas salas (como la José Revueltas del Centro Cultural Universitario y la Cineteca Nacional) proyectan ciclos especiales de cortometrajes. Incuestionablemente, estos lugares tienen un público muy diferente

⁴ Rodríguez Merchán, Eduardo. Mecanismos de género: Reflexiones sobre el documental y la ficción (1) http://www.avizora.com/publicaciones/cine/textos/reflexiones_documental_ficcion_0030.htm. -Consultado: agosto, 2004.

⁵ Alfredo Joskowicz, Director de IMCINE. Entrevista, julio, 2003.

del que acude a los multiplex y a la vez muy similar al que acude a las muestras y los festivales, pero el panorama va cambiando gradualmente.

Además de la categorización a partir del género cinematográfico, debemos distinguir otra tipología, la diferencia entre las producciones comerciales de las independientes.

Una vez más, la principal diferencia entre unas y otras es el presupuesto con el que se llevan a cabo, sin embargo, no es el único factor. Si hablamos de la industria estadounidense se puede denominar como producción independiente aquella que se realiza fuera de los grandes estudios de Hollywood, con capitales mucho más pequeños aportados muchas veces por los propios realizadores.

En México una producción independiente es aquella que se realiza sin el apoyo de alguna institución pública como el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), o alguna otra instancia como el Fondo de Inversión y Estímulos al cine Mexicano (FIDECINE) o el (Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad) FOPROCINE o por empresas mediáticas como Televisa o TV Azteca.

Generalmente hay una notable diferencia entre una producción independiente de una comercial por varios motivos: una producción independiente siempre parte de los recursos disponibles para los productores y/o realizadores, por lo que no siempre hay actores conocidos en pantalla; en cambio, una producción comercial generalmente cuenta con actores de cierto renombre en el reparto y existe la posibilidad de echar mano de efectos especiales, vestuario, locaciones e incluso estudios de grabación, por lo que la gama de las historias que se pueden contar es más diversa pero a su vez están sometidas al control de patrocinadores, inversionistas, directivos ya sea de una empresa una institución pública (o ambas).

.Uno de los aspectos positivos de los grandes estudios de Hollywood es que pueden costear la producción de cortometrajes e incluso se proyectan junto con muchas cintas de gran éxito en taquilla y esto ayuda a que el público aficionado al cine comercial conozca y se familiarice con las películas de formato corto

1.1 Breve Historia del Cortometraje

Las películas de formato corto son un elemento fundamental de la cinematografía que ha estado presente desde los inicios del cine y gracias a su versatilidad han jugado distintos roles dentro (y fuera) de la industria a lo largo de la historia, pues estas cintas son el campo sobre el que se pusieron los cimientos del lenguaje audiovisual.

Evidentemente la historia del cortometraje va de la mano con la historia de la cinematografía, sin embargo, también es innegable que el cortometraje tiene su propio lugar dentro de dicha historia.

En principio las posibilidades técnicas hacían del cortometraje el único formato posible, pues las cámaras no tenían capacidad más que para rollos de unos cuantos minutos; conforme fueron dándose la experimentación que dio origen al lenguaje audiovisual y el desarrollo tecnológico, se fue buscando la manera de desarrollar historias cada vez más elaboradas que pudieran atraer la atención del público.

Francia fue el escenario en 1895, de las primeras andanzas de los hermanos Lumiere y en aquella época el programa de una sesión solía componerse de una sucesión de películas muy cortas. Éstas generalmente no tenían un argumento sino que eran escenas cotidianas que retrataban distintos aspectos de la vida en aquéllos tiempos⁶.

Técnicamente también eran muy sencillas, la cámara permanecía fija sobre un tripié con el mismo encuadre de principio a fin y no existía aún la idea de montaje.

⁶Gubern, Román, Historia del cine. Editorial Lumen. España, 2003.P24

Ese mismo año, Georges Méliès intentó comprar un cinematógrafo a los Lumière y dada su negativa, tuvo que contentarse con adquirir un *bioscopio*, aparato similar al cinematógrafo, inventado por Robert William Paul⁷.

En un principio, las escenas que filmaba eran muy similares a las de los Lumière, lineales y sin trucos de ningún tipo.

Una pequeña falla de la cámara hizo que descubriera el truco de sustitución que crea el efecto de la súbita aparición, desaparición o reemplazo de un objeto o personaje por otro⁸.

Ese fue el punto de partida para que Méliès continuara experimentando; disminuía o hacía crecer algún objeto alejando o acercando la cámara según se necesitara y los montajes, vestuarios y escenografías eran cada vez más sofisticados.

El principio del teatro filmado fue una característica que nunca cambió en las producciones de Méliès. La cámara siempre se situaba al centro para abarcar todo el escenario desde el mejor lugar para el espectador.

Por otra parte, en Inglaterra un grupo de fotógrafos reunidos por William Friese Greene, se dedicó a experimentar también con las nuevas imágenes en movimiento; ese grupo es ahora conocido como la escuela de Brighton, entre sus colaboradores estaban⁹:

“William Paul, (que) fue uno de los colaboradores de los tres fotógrafos británicos que en esencia formaron esta importante escuela, iniciadora de la sintaxis fílmica y de la gran tradición documentalista. Precedidos por Esmé Collings, son G.A. Smith, considerado como el autor del primer montaje; James Williamson que ensaya el montaje paralelo en la primera película de guerra novelada, *Ataque a una misión de China (1901)*; y Alfred Collins, el cual mejora los trucos y ofrece los

⁷ibidem. p36

⁸ ídem.

⁹ Ibidem.

primeros apuntes e planificación bien pensada, al tiempo que toca temas sociales¹⁰.

La escuela de Brighton dio un nuevo sentido al espectáculo del joven arte de las imágenes: el de relato cinematográfico. En sus películas se utiliza el primer plano, los personajes se mueven a lo ancho del encuadre y en la profundidad de campo, la panorámica empieza a ser usual, la cámara ofrece diversas angulaciones y los escenarios comienzan a ser exteriores. De los realizadores de esta escuela aprendieron el mismo Griffith y el entonces adolescente Chaplin¹¹.

Aparte del montaje paralelo atribuido a Griffith, pero original de Collins, Smith brindó algunos insertos cortando planos generales. También es posible que el carácter social de algunas cintas de tales autores – así como del posterior Cecil Hepworth- abriese perspectivas críticas. Por ejemplo, el referido Alfred Collins fue primero quien llevó al cine la epopeya del acorazado Potemkin: *Crueldades en Altamar (Mutiny on a Russian battleship, 1905)*.¹²

Fue en 1920 cuando apareció la noción de “gran película” y, por consecuencia, la de “primera parte del programa”. Durante algún tiempo, cohabitaron dos concepciones de “primera parte”: los cortometrajes y el “programa doble”, que ofrecía, antes de la “película larga”, otro corto o medio metraje.

La supresión del “programa doble”, cuando se reorganizó el cine francés bajo el régimen de Vichy, condujo al esquema clásico de una “primera parte” que ofrecía únicamente (además de actualidades y anuncios publicitarios) cortometrajes: reportajes (llamados “documentales”) dibujos animados, ficción o simplemente

¹⁰ Ídem

¹¹ Ídem

¹² Caparros Lera, José María. Introducción a la historia del arte cinematográfico. Ediciones RIALP. Madrid, 1990.282pag. (p28, 34 y 36)

atracciones, bien fuera por el contenido (cantantes que interpretaban grandes éxitos), o por la forma (películas en colores cuando lo normal era blanco y negro)...”¹³

Tomó relativamente pocos años que el cine fuera una industria consolidada. En Estados Unidos comenzaron a surgir los grandes estudios que vieron nacer estrellas como Charlie Chaplin; en esa época el cortometraje era el rey y lo siguió siendo hasta la llegada del cine sonoro.

El largometraje comenzó a convertirse en norma a partir de que David W. Griffith produjo *Judith de Betulia*; con esto, el cortometraje se convirtió en una opción para el creador que siguió siendo bastante popular hasta el éxito de la televisión en los años cincuenta.

Las películas seriadas también eran, esencialmente, cortometrajes. Estaban caracterizadas por un incidente o suceso desencadenante que producía la reacción de un personaje ante ese hecho mientras otros se resistían a su respuesta.”¹⁴

Otra línea muy importante en la evolución del cortometraje es la que se desprende de los cortometrajes de animación creados por Walt Disney para su exhibición comercial precediendo a las películas de estreno.

Generalmente duraban entre cinco y ocho minutos; y su protagonista era un personaje (Mickey Mouse por ejemplo) con una personalidad fuertemente definida y un propósito concreto.

¹³ Ibidem. Filmoguía, Enciclopedia On-line del cine.
<http://www.filmoguia.com/mostrar/?context=CORTOMETRAJE>

¹⁴ Cooper, Pat y Dancyger, Ken. E. El guión de cortometraje. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid, 1994.234pp. p9.

La historia se desarrollaba cuando los esfuerzos del protagonista por alcanzar su objetivo eran obstaculizados por una situación o por el antagonista.

Estos cortometrajes tuvieron mucho éxito, y su modelo de trama narrativa y de desarrollo del personaje establecería el tono y el ritmo para formas de cortometraje aún más cortas como el spot publicitario.¹⁵

Desde los años sesenta el cortometraje se ha mantenido como el campo de aprendizaje y experimentación por excelencia para los cineastas, principalmente por cuestiones económicas: Resulta siempre mucho más barato producir un corto que un largometraje. Sin embargo se necesitan los mismos conocimientos para realizarlo.

En Europa y Estados Unidos muchos cineastas y estudiantes de cine habían comenzado a utilizar el cortometraje como un medio de transición para acceder al competitivo mundo de la industria del largometraje.

En Polonia, Roman Polanski dirigió *Dos hombres y un armario* (1958). En Francia, Jean Luc Godard dirigió *Todos los chicos se llamaban Patrick* (1957), y Francois Truffaut *Los golfillos* (1958). Alan Resnais produjo el clásico corto antibelicista *Neighbors* (1952). Por su parte en Italia, Fellini sorprendió a todos con *Toby Dammit* (1963).

En Estados Unidos, distinguidos alumnos se titularon con trabajos de formato corto para dar luego el salto al largometraje. En la costa Oeste por ejemplo, los jóvenes Oliver Stone, Martin Scorsese y Martin Brest sobresalían dando ya visos de un futuro promisorio. Mientras tanto en la costa Este, Francis Coppola y Georges Lucas hacían lo propio: Los cortometrajes *thx1138* (George Lucas, 1966) y el célebre *It's not just you urria* (Martin Scorsese, 1964) están en la lista de las

¹⁵ Ídem.

mejores películas hechas por estudiantes. El cortometraje sentaba así los cimientos de las que pronto habrían de venir a consolidarse como algunas de las carreras más sólidas en el mundo del cine en formato largo.

1.2 Recuento del Desarrollo del Cortometraje en México

En este apartado haremos un recuento cronológico de algunos de los principales acontecimientos referentes al desarrollo del cortometraje en México desde los inicios del cine hasta la época actual. Tomaremos como punto de partida el texto el Cortometraje Mexicano en la actualidad, IMCINE 1990- 1997 de Jorge David Magaña Molina, dicho texto constituye una importante referencia puesto que recopila buena parte de la información disponible respecto a la historia del cortometraje en México.

Desde la llegada del cinematógrafo a México y hasta 1908 la duración de las películas era de hasta quince minutos; no fue sino hasta 1913 cuando el largometraje se estableció como la norma comercial.

A principios de los años 20, los cortometrajes mexicanos eran exclusivamente de propaganda, documentales y revistas semanales de noticias. Casi no se producían cintas de ficción en ese entonces a diferencia de otros países; lo cual es un reflejo de la realidad social y política de aquella época en México.

Cabe destacar que en esa década, el cortometraje documental tuvo cierta importancia pues estos cortos eran financiados –o incluso mandados a hacer- por el gobierno mexicano y algunas empresas vinculadas con éste, por lo que los temas eran generalmente, tomas de posesión, inauguraciones de carreteras, desfiles y cosas por el estilo.

Entre los pocos cortos de ficción que se hacían en esa época, predominaban los musicales y los cómicos; la mayoría de ellos con fines publicitarios y se presentaban en los cines antes de la proyección de los largometrajes.

Ya en la década de los 30 CLASA hizo “los primeros documentales de interés nacional”¹⁶ gracias al subsidio que recibió por parte del gobierno después de declararse en quiebra tras la producción de “*Vámonos con Pancho Villa*”. Por su parte, los dibujantes Salvador Pruneda y Roberto A. Morales realizaron los pocos trabajos de dibujos animados de la época. “En esta década se hicieron cerca de 90 cortometrajes, de los cuales la mayoría eran documentales”¹⁷

La producción de cortometrajes en la década de los 40 fue bastante más escasa, aproximadamente 20 cintas, sin embargo cabe hacer notar que la mayoría de ellos eran de ficción e incluso algunos se llegaron a proyectar en las salas de cine antes de los largometrajes.¹⁸

En cambio, la década de los 40 fue muy importante para la producción de largometrajes, específicamente la segunda mitad, pues, a raíz de la segunda guerra mundial Estados Unidos tuvo que disminuir su producción cinematográfica, factor que favoreció a la industria nacional, pues simplemente para 1945 ya se habían producido 82 películas¹⁹

Además de que en la década de los 40 se creó el Banco Nacional Cinematográfico con el apoyo del presidente Manuel Ávila Camacho (1942); también se fundó el 3 de julio de 1946 la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas con la finalidad de “promover el adelanto de las artes y ciencias cinematográficas” estimular la investigación en materia cinematográfica, y “reconocer públicamente los trabajos sobresalientes en la producción de películas mexicanas” y en este tenor es que organiza la entrega anual de los Arieles.²⁰

¹⁶ Magaña Molina Jorge David. El cortometraje mexicano en la actualidad, IMCINE 1990-1997. Tesis. FCP y S UNAM, México. 2000. p 10.

¹⁷ Ídem. P 11.

¹⁸ Ídem. P 11.

¹⁹ Ídem. P 11.

²⁰ Ídem

Para cerrar este período recordaremos que en diciembre de 1949 se creó la Ley Cinematográfica que tocaba los puntos más importantes para el cine mexicano: la producción, los apoyos económicos, la publicidad y la exhibición.

Sin embargo, la industria cinematográfica conoció un nuevo y poderoso rival en los años 50, la televisión, que rápidamente se convirtió en el principal medio de comunicación causando así una notable disminución en la asistencia a las salas; aún así, se produjeron 123 largometrajes en ese período.

El 11 de mayo de 1953, el Presidente Adolfo Ruiz Cortines, el Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica (STIC) y el Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC) firmaron un acuerdo en el que “el STIC aceptaba la prohibición de *filmar dos o más cortos en forma tal que puedan unirse para formar películas de largo metraje.*” Sin embargo, la realización de *Raíces* de Benito Alasrazki rompió con ese acuerdo puesto que se unieron tres cortometrajes para formarla. Más allá de los acuerdos que infringió *Raíces*, lo que deja de manifiesto es la poca importancia que se concedía al cortometraje como un medio de expresión.²¹

Cortometrajes galardonados en los años cincuenta²²			
Título	Director (es)	Galardón recibido	Año
También ellos tienen ilusiones	Adolfo Garnica Luis Magos Guzmán	Medalla en el XI festival de Cine Experimental de Cannes	1956
<i>Himno Nacional</i>	Ramón Villarreal	Ariel al mejor cortometraje	1955
Fuego Cautico	Ignacio Retes	Ariel al mejor cortometraje	1956

²¹ Ibidem

²² Cuadro elaborado por la autora a partir del texto de Magaña Molina

Una muestra del impacto que estaba teniendo la casi recién inventada televisión en los cincuenta, es que los noticiarios que solían proyectarse en las salas cinematográficas fueron perdiendo sentido como género informativo pues fueron poco a poco suplidos por los televisados.

EN 1958 el Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica organizó un concurso de cortometraje en el que resultaron ganadores Jorge Durán Chávez, Graciano Pérez y Sergio Véjar del 1º , 2º y 3er lugar respectivamente²³.

Por su parte la academia premió ese año en la categoría de mejor corto a *Palacio Nacional*, de Francisco del Villar.

Después de ese año, los Arieles no volvieron a ser entregados sino hasta 1972.

Para la década de los 60, la producción de cortometrajes fue constante incluso algunos llegaron a pantallas internacionales como es el caso de *Despojo*, de Archibaldo Burns, que se exhibió en el Festival de Moscú de 1961; *Sueños de Plata*, de Adolfo Garnica, obtuvo una medalla en el Festival de Cine de Cortometraje, en Bilbao, España; *Río Arriba*, también de Adolfo Garnica, se llevó la Perla de Cantábrico en el Festival de San Sebastián y el Ónix de la Universidad Latinoamericana en la Ciudad de México.

Contrario al buen panorama que tenía el cortometraje en ese momento, la industria cinematográfica sufría una grave crisis de calidad en los largometrajes que se estaban produciendo, tanto que el estado llegó a intervenir en todas la

²³ Magaña Molina, Jorge David. El cortometraje mexicano en la actualidad (instituto Mexicano de Cinematografía 1990 – 1997) Tesis. FCP y S UNAM. México.2000. p

etapas de la producción cinematográfica y esto tuvo como consecuencia que la producción disminuyó de 114 películas en 1960 a 74 en 1961.

En marzo de 1963 se llevó a cabo la primera entrega de las Diosas de Plata, otorgadas por Periodistas Cinematográficos de México (PECIME) en ese año, *Misión de paz y amistad* ganó la categoría de mejor cortometraje.

Sin duda alguna, uno de los sucesos más importantes en esta década es la fundación del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), la primera escuela de cine del país de la Universidad Nacional Autónoma de México, cuyo principal objetivo es la “enseñanza de la expresión y la técnica cinematográfica para formar cineastas universitarios...”²⁴

En 1965, el Gobierno del Estado de Jalisco y el Instituto Jalisciense de Bellas Artes llevaron a cabo el Primer Festival de Guadalajara de Cortometraje. Ese año Adolfo Garnica se llevó el primer lugar con *¡Viva la muerte!*; y *Lujuria* de Guillermo Saldaña obtuvo el premio a la mejor dirección.

Para los años setenta, se incrementó la producción de cortometraje independiente en parte gracias a la aparición del formato súper 8, un formato que era casero y accesible pero de muy buena calidad.

Incluso surgieron concursos como el de Cine Experimental en súper 8, que organizó la Secretaría de Cultura y Deportes de la Asociación Nacional De Actores (ANDA); el Festival Internacional de Cortometraje de Guadalajara, el concurso de Cortometraje erótico, etc.

En cuanto a las Instituciones; en 1971 Rodolfo Echeverría reinstauró a la Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas, que volvió a celebrar la entrega de los Arieles en 1972 anualmente hasta la actualidad.

²⁴ <http://www.dgedi.estadistica.unam.mx/memo97/cuec.htm>

Algo remarcable es que en 1971, se creó el Centro de producción de Cortometrajes (CPC); dependiente del Banco Nacional Cinematográfico, su objetivo fue producir corto y mediometrajes; principalmente noticiarios, spots para cine y televisión que trataban de cultura y política de México y el extranjero.

También en 1971, *Centinelas del Silencio* de Robert Amram obtuvo dos Oscar; como Mejor Corto y Mejor Documental; la medalla de oro por la Mejor película en la semana internacional de cine turístico y folclórico de Bruselas (1971), el Cabildo de Plata por Mejor película educativa en el festival de cine de cortometraje de Buenos Aires (1972) y el premio en el Festival Internacional de reportaje Turístico de Palma de Mallorca en España (1973). El premio Tres Estrellas del Festival de Londres, lo obtuvo el cortometraje *La segunda primera matriz* en 1972 y de los Arieles concedidos en 1973, obtuvo el de Mejor Cortometraje *Frida Kahlo*, de Marcela Fernández Violante.

Hubo cuatro cortos mexicanos del año recibirían premios en festivales extranjeros, así en 1973, *Los ventores wbuknies*, ganó el primer premio en el Festival de Cortometraje de Oberhausen, Alemania Occidental. En 1974, *La cultura es tuya*, ganó una de las placas de honor otorgadas por el Festival del pueblo de Florencia, Italia; en 1976, *Universidad comprometida* recibió en el de Huelva, España, el premio del público; en 1980, *Los años duros* ganó el Premio Especial del Jurado en Cartagena, Colombia, y otro premio especial en el Nuevo Cine en súper 8 mm. en Caracas, Venezuela.

Los Estudios Churubusco Azteca, S. A., en 1973 dejaron su labor como productora y el gobierno involucró totalmente, creó sus propias empresas Conacine, Conacite I y II -Corporación Nacional Cinematográfica y de los Trabajadores-).

En la entrega de los Arieles de 1974, el premio al Mejor Cortometraje, lo obtuvo *No nos moverán*, de Breny Cuenca; sobre *California: paralelo 28*, de Carlos Velo, y *De ayer y de mañana*, de Ángel Flores Marín.

El corto que recibió premios internacionales fue *Explotados y explotadores*, ganó en 1976 una mención especial en el Festival de Oüerhausen, Alemania Federal. En la entrega de los Arieles en 1975 el premio para el mejor Corto se le otorgó a *Contra la razón y por la fuerza*.

En 1975, Carlos Velo fundó el Centro de Capacitación Cinematográficas (CCC), institución actualmente coordinada por el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE); también forma parte del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), con el fin de formar cineastas de alto nivel en aéreas técnicas y artísticas de la cinematografía.

Estas dos instituciones (CUEC y CCC) durante muchos años fueron los únicos espacios en México dedicados seriamente a la formación de nuevos valores en la producción de la cinematografía nacional.

Entre los cortos que en 1975 recibieron reconocimiento internacional fue *Silent Musik* de Luis Mandoki, con el premio Copa del Centro Nacional e la Cinematografía Francesa en el festival del Film Amateur de París en Francia, *tres preguntas a Chávez o La causa* de Arturo Ripstein ganó un premio e una asociación internacional de periodistas en el Festival de Cine Documental y de cortometraje de Leipzig, República Democrática Alemana, en 1976.

En Huelva, España, *El quinto jinete- contaminación*, de Alfredo Gurrola- obtuvo el premio del público y el premio del jurado; mientras que en México los Arieles

reconocían como mejor cortometraje documental a Tres preguntas a Chávez, o La causa; y a *Los murmullos*, de Rubén Gámez²⁵.

En lo que toca a la década de los ochenta, es posible señalar dos sucesos importantes dentro del ámbito cinematográfico en los 80: la fundación del IMCINE (Instituto Mexicano de Cinematografía) en 1983, y la creación de CONACULTA (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes) en 1988²⁶.

CONACULTA fue creado por decreto presidencial para conservar, promover y difundir la cultura y las artes.

Cortometrajes Reconocidos por la Academia en los años 80		
Cortometraje educativo, científico o de divulgación artística²⁷		
El valle sagrado de Urubamba	Fernando Martínez y D. Balbatúa	1979
Dr. Atl	Jaime Kuri Aiza	1981
El tango es una historia	Humberto Ríos	1982
Del viento y del fuego	Adolfo García Videla y H.Ríos	1983
Don Hermenegildo y Joaquina	Rafaél Castañedo	1984
Bandas, vidas y otros sonos	Sonia Fritz	1985
Paquimé, el confín de mesoamérica	Rafael Ortega Esquivel	1985
La neta no hay futuro	Andrea Gentile	1988-89

²⁵ Magaña Molina Jorge David. El cortometraje mexicano en la actualidad, IMCINE 1990-1997. Tesis. FCP y S UNAM, México. 2000. p 26

²⁶ *Ibíd.* p 28

²⁷ Cuadro elaborado por la autora a partir del texto de Magaña Molina,

Cortometrajes Reconocidos por la Academia en los años 80²⁸		
Cortometraje Documental		
Título	Director	Año
Así es Vietnam	Jorge Fons	1979
Chahuistle	Carlos Mendoza y Carlos Cruz	1981
La tierra de los Tepehuas	Alberto Cortés	1982
Los encontraremos	Salvador Díaz	1983
Juchitán	Salvador Díaz	1984
Elvira Luz Cruz, pena máxima	Dana Rotberg y Ana Diez Díaz	1985
Caracol Púrpura	Luis Alejandro Vélez	1986
Monarca, adivinanzas para siempre	Iván Trujillo	1987
Cortometraje de Ficción		
La migala	Jaime Carrasco, Francisco	1980
	Chávez, Luis Lupari y Jesús	
	Sánchez	
Como quieres que sea	Manuel Rodríguez	1981
Patricio	José Luis García Agraz	1982
Laurate Pueri	Víctor Saca	1983
La divina Lola	Luis Estrada	1984
Una isla rodeada de agua	María Novaro	1985
Pánuco (asfalto)	Alfonso Herrera	1986
La divina Providencia	María Rodríguez	1987
Y yo que la quiero tanto	Juan Pablo villa señor	1987

²⁸ Cuadro elaborado por la autora a partir del texto de Magaña Molina, Págs. 28, 29

Por su parte, el IMCINE, instancia dependiente de CONACULTA desde 1989 tiene como principal objetivo promover el desarrollo del cine mexicano.

Los años noventa fueron complicados para el cine mexicano pues gracias al tratado de libre comercio firmado en “el sexenio del presidente Carlos Salinas de Gortari se avisó que a la brevedad y antes que terminara el siglo, dejaría de ser valida la fracción XII del artículo 2 de la ya desechada Ley Cinematográfica, que establecía: "En ningún caso el tiempo de exhibición de películas nacionales será inferior al cincuenta por ciento del tiempo total de pantalla²⁹", dicho porcentaje nunca se cumplió debido a la incapacidad de la industria para, producir cien películas anuales, manteniendo apenas un 30 O 35 por ciento esa mitad de tiempo asignado en pantalla, que aún se reducirá hasta un incómodo diez por ciento a partir de 1998, según se asienta en la nueva Ley Federal de Cinematografía decretado el 29 de diciembre de 1992.

Esto significa que la producción estará entre diez o quince largometrajes anuales en el mejor de los casos, esta medida provocó entre 1990 y 1991 que la producción se desplomara cerca del 75%; de 88 cintas nacionales estrenadas en 1991, se pasó a sólo veinte en 1996³⁰. Esta cifra todavía disminuyó en los años siguientes y difícilmente en el 2004 se producirán más de 20 largometrajes.

En paralelo a la situación del largometraje, la producción de cortometrajes no solamente se mantiene sino que aumenta aunque es difícil tener una cifra exacta, pues para muchos realizadores y productores de cintas de cortometraje ya no es una necesidad imperiosa el acercarse al IMCINE o alguna otra dependencia para obtener financiamiento u algún otro tipo de apoyo pues en buena parte de los casos ahora un realizador o productor independiente puede reunir los recursos suficientes para llevar a cabo sus proyectos.

²⁹ Ibidem p20

El cortometraje es una importante actividad del quehacer cinematográfico con dos vertientes que explican la naturaleza de su procedimiento en el Instituto Mexicano de Cinematografía. Primero, se reconoce al cortometraje como una obra con carácter y lenguaje propios que merece su tratamiento particular como una pieza fundamental de expresión cinematográfica; segundo, se explora su posibilidad de ser un medio a través del cual noveles y experimentados cineastas tengan acceso a la práctica profesional, mediante el desarrollo de proyectos fílmicos, con la asistencia de la Institución.

Esta doble vertiente del cortometraje en los principios directrices del IMCINE, lejos de ser excluyentes entre sí, se complementan y norman su función y desarrollo. El hecho de ser campo para la enseñanza, para la experimentación y para la narración profesionales, no significa que el cortometraje disminuya en su importancia como medio autónomo de expresión cinematográfica en relación con el largometraje, sino que, por el contrario, su uso y empleo como herramienta de lenguaje y comunicación, requieren de un amplio manejo de directrices técnicas y artísticas propias de gran exigencia profesional y continuo aprendizaje narrativo.

El Instituto Mexicano de Cinematografía organiza el **"Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje"** con la intención de llevar los trabajos ganadores desde su concepción teórica hasta su realización práctica, a través de la presentación de proyectos susceptibles de ser filmados

1.3 Cortometraje Independiente en el México Actual

A partir de 1994, el cortometraje en México comienza a cobrar importancia fuera de las escuelas de cine, para quienes siempre ha sido el formato de entrenamiento por excelencia. También los cinéfilos, que comenzaron a descubrir en las películas de formato corto estructuras narrativas diferentes, más breves, más contundentes y en muchas ocasiones, más apegados a su realidad inmediata.

Son diversos los factores que intervienen en este creciente interés. Entre ellos destaca como punta de lanza, La Palma de Oro otorgada en Cannes durante el festival de 1994 a Carlos Carrera, por su cortometraje de animación *El Héroe*³¹.

A raíz de este reconocimiento, tanto la crítica especializada como el público en general, comenzaron a ver con otros ojos no sólo el cortometraje sino la cinematografía nacional en todo su conjunto.

La Palma de Oro logró que las miradas y los reflectores se posaran sobre el cortometraje mexicano, hasta entonces, desconocido fuera de los círculos de muestras y festivales. Poco a poco el cortometraje ha pasado de ser visto como formato de entrenamiento, a ser adoptado como un medio de expresión viable y eficaz para los jóvenes realizadores mexicanos.

El reconocimiento nacional e internacional recibido en los últimos años, es una contundente afirmación de que las cosas se pueden hacer bien en fondo y forma; sin embargo, las ideas generadas por miles de realizadores en México no podrían materializarse más allá del papel; en la mayoría de los casos porque conseguir los recursos técnicos, humanos y económicos para realizarlos es una de las tareas más difíciles cuando se trata de hacer una película, tarea que se tornaba prácticamente imposible si no se contaba con el apoyo de algún inversionista, o de una institución pública como el IMCINE.

³¹ Armenta, Myrna. El Cortometraje, ¿prima donna de hoy? Gaceta UNAM. 6 mayo 2004 p13

La verdadera posibilidad de convertir un guión en imágenes, llegó para muchos con las entonces Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. El celuloide ya no es el único soporte posible para una obra cinematográfica, y tampoco se requiere movilizar toneladas de equipo y decenas de personas para realizar una filmación, pero sobre todo, dejó de ser necesario invertir grandes cantidades de dinero en salarios y equipo hasta para la producción más sencilla.

Gracias a la diversidad de recursos que existe actualmente, realizadores amateurs, estudiantes de cine, productores independientes y cineastas consagrados tienen a su alcance, posibilidades para realizar una obra cinematográfica, la diferencia radica en lo que tiene que decir cada uno de ellos, en su manera de decirlo y en el tipo de recursos con que se cuenta para hacerlo.

El cine digital hizo su entrada triunfal a la cinematografía mundial en el festival de Cannes de 1998 con las películas: *Los idiotas*, de Lars Von Trier; y *Festen*, de Thomas Vinterberg³², (aunque no fueron las primeras películas producidas en este formato) cintas pertenecientes al movimiento Dogma 95 que llamaron poderosamente la atención de la crítica por su propuesta audiovisual, que consiste en dejar fuera los saltos en el tiempo, los efectos especiales, la iluminación y muchos otros elementos, para dejar en primer plano historias lineales, sencillas y de bajo presupuesto.

El éxito de una película hecha con una cámara de video dejó ver que actualmente, la posibilidad de producir un cortometraje la tiene casi cualquiera que tenga la inquietud de hacerlo y los conocimientos para llevarlo a cabo. No debemos caer en la trampa de pensar que porque la posibilidad tecnológica existe, los contenidos se van a dar por sí solos.

Para llevar a cabo una obra cinematográfica, independientemente del tipo de soporte que se emplee para registrar imagen y sonido, se requiere llevar a cabo

³² Broderick, Peter. Así es la vida de Arturo Ripstein y Bailando en la oscuridad de Lars Von Trier, La ola digital en Cannes 2000. Revista Estudios Cinematográficos. Año 7 núm. 9, febrero- junio 2001. CUEC. UNAM p26.

un proceso meticulosamente cuidado que va desde la preproducción hasta la edición e incluso el multicopiado y que requiere conocimientos de lenguaje cinematográfico, montaje, producción y realización.

Si bien es cierto que la tecnología aplicada a la producción cinematográfica puede reducir los costos a una proporción hasta de cien a uno o incluso mayor; para llegar a la pantalla de un cine, invariablemente es necesario echar a andar la gran maquinaria de la industria cinematográfica en la que distribuidores y exhibidores juegan un papel muy importante.

En esta etapa es donde encontramos los mayores obstáculos, pues aunque se haya digitalizado la producción, la distribución y la exhibición siguen estando planeadas para cintas en 35 milímetros, por lo que se debe transferir todo material a este formato para ser exhibido comercialmente y en este proceso casi se puede igualar el costo de una producción digital con el de una en celuloide.

Sin embargo, para los pocos cineastas que tienen acceso a la pantalla grande y que ya tienen camino recorrido en la cinematografía tradicional en 16 o 35 milímetros, el formato digital también le representa ciertas ventajas:

- ✓ El bajo costo de las cintas les otorga libertad para realizar ensayos grabados, tener muchas más tomas de una escena de las que podrían tirar en celuloide o incluso utilizar dos o más cámaras a la vez, es decir otorga mucha mayor libertad creativa a los cineastas.
- ✓ Los formatos digitales les permiten revisar las tomas realizadas en el momento que lo deseen para poder corregir, experimentar y optimizar la imagen en la propia locación sin tener que esperar el revelado del material. E incluso si se utiliza una videogradora portátil se puede revisar el material grabado sin necesidad de tocar el original y sin pérdida de calidad.

- ✓ Las características de los formatos digitales y las ventajas que ofrece la tecnología en su conjunto han dado pie a avances significativos tanto para el cortometraje comercial que llega hasta las salas de exhibición, como para las producciones independientes de bajo presupuesto que van dirigidas a muestras, festivales y cineclubes.

A pesar de que el cortometraje comercial dirigido a las grandes salas de exhibición no es propiamente el que nos atañe en este trabajo, es necesario reconocer que ha desempeñado un papel muy importante en este “resurgimiento” del cortometraje puesto que han ayudado mucho a que el gran público se familiarice con el formato desde que algunas grandes casas productoras como Disney y Pixar, suelen proyectar sus largometrajes de animación precedidos por un corto también de animación.

En la última década hemos visto surgir importantes foros para el cortometraje y que han dado cabida tanto a cineastas consagrados como a jóvenes realizadores como:

- ✓ El Festival Internacional de Cine Expresión en Corto, realizado anualmente en el estado de Guanajuato desde 1998.
- ✓ La muestra itinerante Este corto sí se ve, creada en el 2001
- ✓ El proyecto del IMCINE Cortometraje más que un instante 2002
- ✓ El Festival de Cine de Morelia, surgido en 2003
- ✓ El Festival Internacional de Cine Contemporáneo de la Ciudad de México, surgido también en el 2003.

Los foros antes citados son solamente una pequeña muestra de los espacios que se han abierto para el cortometraje; sin embargo, el número de muestras y festivales crece día con día a la par de la cantidad de producciones independientes realizadas.

Esta accesibilidad ha permitido que en la actualidad el cortometraje sea todavía mucho más versátil de lo que ya era, puesto que ya no es sólo el terreno de la experimentación y el aprendizaje cinematográficos por excelencia, se ha convertido en una de las formas de expresión juvenil más viables e inmediatas en la actualidad; por medio de él jóvenes de todo el país nos han dado a conocer sus inquietudes, problemáticas y lo más importante: su forma de verlas.

Temas como la inseguridad en la ciudad de México, el robo de niños, el tráfico de órganos, las muertas de Juárez, y un interminable etcétera de temas que estaban atorados en el tintero y que en muchos casos de haber recibido apoyo económico por parte de alguna institución habrían pasado por la implacable tijera de la censura, han podido desfilar ante nuestros ojos en estos foros durante los últimos años.

Paulatinamente y con ayuda de las TIC, el cortometraje se va convirtiendo en la voz de las nuevas generaciones, jóvenes talentos surgen y van ganándose el reconocimiento de colegas realizadores, críticos y espectadores dentro del país y en el extranjero sentando así las bases para una producción cinematográfica más constante que permita la exploración de temas, estilos y propuestas que se traduzcan en una industria cinematográfica nacional más sana y autosuficiente.

Capítulo 2

TIC y Convergencia Tecnológica en la Producción Cinematográfica

Se conoce como Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) a las innovaciones electrónicas, telemáticas y de telecomunicaciones que han modificado en mayor o menor grado la información, educación y la práctica social comunicativa. “La UNESCO la define como el conjunto de disciplinas científicas, tecnológicas, de ingeniería y de técnicas de gestión utilizadas en el manejo y procesamiento de la información; sus aplicaciones; los computadores y su interacción con hombres y máquinas y los contenidos de carácter social, económico y cultural”³³

El término Convergencia Tecnológica se refiere a la convergencia de las telecomunicaciones, los medios de comunicación y las tecnologías de información que se hizo patente con el surgimiento de la telemática en los años 90³⁴.

La Convergencia Tecnológica comprende todos aquellos medios al servicio de la mejora de la comunicación y del tratamiento de la información que van surgiendo de la unión de los avances propiciados por el desarrollo de la tecnología y que están modificando los procesos básicos de la comunicación.³⁵

Los avances tecnológicos en los últimos años han obligado a los medios de comunicación a evolucionar en cuanto a la dinámica al interior de las empresas e

³³ Tomado de Reyes Garrido, Jorge F. Tecnología educativa: una web sobre nuevas tecnologías aplicadas a información. Consultado en www.ipn.mx

³⁴ Martínez Cándano, Beatriz. El potencial de la convergencia tecnológica en el desarrollo de la sociedad de la información. http://www.cibersociedad.net/recursos/art_div.php?id=35. Consultado el 24 de abril de 2005

³⁵ Ídem.

instancias que conforman los medios de comunicación y en ocasiones incluso ha repercutido en la forma y estructura de los contenidos.

La televisión se vio beneficiada al poder hacer enlaces vía satélite y transmitir en tiempo real; los periódicos han encomendado a sus versiones electrónicas en Internet la tarea de ofrecer información continuamente actualizada e incluso material extra como audio y video; la radio por su parte, ya no ve su cobertura limitada por el alcance de las ondas hertzianas sino que puede valerse también de Internet para que público de cualquier parte de cualquier país en donde haya computadoras con Internet puedan escuchar los programas de la radio comercial que suben su señal a la red, además de tener también la opción de escuchar el gran abanico de radiodifusoras independientes que transmiten sólo en línea.

El cine por su parte, uno de los medios más estrechamente ligados a la tecnología y por lo tanto en permanente cambio y evolución no sólo en cuanto a las historias que cuenta o cómo las cuenta, también la dinámica y la infraestructura propias de la producción cinematográfica han cambiado significativamente con el paso del tiempo.

La tecnología digital ha traído el cambio más drástico en la historia del cine: El cambio de soporte. Esto es tan importante porque técnicamente, lo que convierte al cine en arte es que no sólo son imágenes en movimiento sino que es fotografía, es decir, imágenes captadas en celuloide.

Sin embargo, resulta paradójico que a pesar de ser la tecnología digital el elemento que ha detonado una de las reformas más significativas en la historia del cine, es la única que ha pasado casi desapercibida frente a los ojos del espectador, sencillamente porque esta “revolución” impacta al proceso de producción en cuestiones principalmente económicas y operativas pero no necesariamente al producto, en otras palabras: la “revolución digital” es que ahora

es más sencillo y menos costoso producir las mismas cosas porque lo que ha cambiado son las herramientas, no el lenguaje.

Con la tecnología digital para muchos se volvió rentable hacer cine pero lo importante es que para muchos otros simplemente se volvió posible. En pocos años grandes figuras del cine nacional e internacional, realizadores, estudiantes, militantes de ONG's y comunidades indígenas estaban haciendo documentales, contando historias que de una u otra forma darían la vuelta al mundo dando origen a lo que se llamaría cine digital.

Es por eso que se puede decir que el fenómeno del cine digital es posible gracias a herramientas como el video digital en sus múltiples y diversos formatos, la tendencia a la miniaturización, los sistemas de edición no lineal, desde los más sencillos que son computadoras



personales con software y hardware especializados (tarjetas de video y programas de edición no lineal como Adobe Premiere o Final Cut) que hacen posible la captura y el montaje de imágenes y sonidos para obtener un producto audiovisual completo, hasta los formatos y sistemas profesionales como HDTV, Avid o THX en el caso del sonido.

2.1 La convergencia tecnológica y su aplicación en la producción cinematográfica

Yo creo que (las nuevas tecnologías) han permitido una expansión de esta posibilidad de crear cine. El que exista el cine digital ahora, el video, el mini dv, la posibilidad de editar desde tu casa con tu computadora, nos viene a ayudar en mucho porque sí es real que uno de los principales obstáculos que se presentaba para la producción de cine era lo económico, el bajo presupuesto, el no tener dinero para sacar adelante una película con todos los elementos que esto requiere; entonces de pronto al encontrar opciones que sustituyen estos requisitos tan caros, pues el cine comienza a hacerse más democrático. Yo creo que la tecnología lo que permite es una experimentación, nuevas narrativas y lo que va a darse va a ser una evolución de un medio que es el cine, que durante muchos años había permanecido estático³⁶

El cine es de las artes la más reciente y de los medios de comunicación, uno de los más antiguos, sin embargo ya sea que se considere dentro de uno u otro rubro una característica que queda fuera de duda es su constante evolución desde su invención hace poco más de cien años.

El cine fue producto de un avance tecnológico, y por lo tanto en muchos casos los cambios en el cine a nivel de producción e incluso de ciertos recursos narrativos, van de la mano con los avances de la tecnología de la sociedad en que se produce.

El cinematógrafo de los hermanos Lumiere era un aparato capaz de captar en película fotográfica una secuencia progresiva de imágenes que al ser proyectadas a una velocidad específica daban la impresión de ser imágenes en movimiento gracias al fenómeno de la persistencia retiniana.

³⁶ Alejandro Ramírez. Fundador de la casa productora La vida es sueño; productor del programa Cultura en Línea, conducido por Vanesa Bauche para el Canal 22 en el año 2001

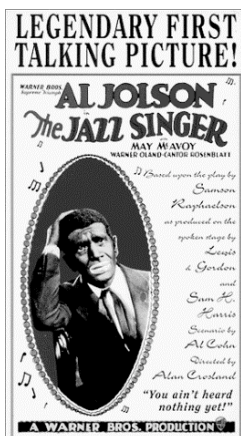
El lenguaje cinematográfico surgió de la praxis, el montaje nació al descubrir que la película podía cortarse y empalmar una escena con otra con un orden distinto al de filmación para contar historias con una duración mayor a la de los carretes que cabían en las cámaras; el primer plano fue una aportación de George Albert Smith, integrante del grupo conocido como la escuela de Brighton, quién introduce los primeros planos, aunque no todavía con una intención dramática sino para ampliar detalles que por su tamaño, escaparían al ojo del espectador, de esta forma fueron inventándose paulatinamente cosas para poder hacer películas cada vez más complejas con mayor perfección técnica.³⁷



George Albert Smith

Paradójicamente, los avances tecnológicos siempre han implicado riesgos para la industria. Los primeros ensayos con el cine sonoro los realizó Lee DeForest, quien entre 1923 y 1927 realizó numerosos “phonofilms” como él los llamaba, sin embargo, estas cintas no fructificaron puesto que ya se había consolidado la industria del cine mudo y la realización de películas sonoras implicaría a los estudios inversiones millonarias para adaptar los sets y actualizar su tecnología, además de la certeza de que muchas estrellas ya consolidadas no soportarían esa transición pues algunos de ellos no tenían entre sus mayores cualidades la expresión oral.

³⁷ Gubern, Roman. Historia del Cine. Editorial Lumen. Barcelona 2003 570pp.



Fue hasta 1926 que la Warner Brothers se atrevió a lanzar una película con música y efectos de sonido y al año siguiente salió a cartelera *El cantante de jazz*, la primera cinta en la que se podía escuchar la voz de los protagonistas gracias al sistema denominado *vitáfono* que consistía en grabar el sonido en discos que debían reproducirse en sincronía con la película.

El camino para las películas a color fue mucho más largo y tortuoso pues de hecho se comenzaron a hacer ensayos desde 1896 con fotogramas pintados a mano que suponían un enorme esfuerzo de precisión y paciencia; Ya en 1905 Pathé acopló al proceso de coloreado medios mecánicos, por un laborioso sistema en el que, a cuatro copias originales, una por cada color, les hacía recortes, una especie de plantilla. Más tarde coloreaba por medio de pinceles giratorios las áreas del cliché que antes se habían recortado (una especie de serigrafía). Pintando así podían hacer cuantas copias quisieran. Este sistema de coloreado se utilizó hasta 1930³⁸.

El kinemacolor, creado por G.A. Smith en 1906 , consistía en ir exponiendo fotogramas sucesivos de una película alternativamente por filtros rojos y verdes, sujetos a un disco rotatorio situado delante de la película en años posteriores vinieron el Cinecolorgraph (1912)., Kodachrome (1915), Prisma Color (1919), Polychromide (1918)³⁹, y muchos otros procesos hasta la llegada del Technicolor en 1928 que transfería los



Ben-Hur (Technicolor)

tonos cyan, Amarillo y magenta a la copia definitiva y era un cincuenta por ciento más caro que las películas en blanco y negro.

³⁸ El cine en color, el color antes del color.
<http://www.aulacreativa.org/cineduccion/cinecolor.htm>
consultado el 23 de mayo de 2005

³⁹ ídem

A partir de entonces, casi todos los esfuerzos en cuanto a tecnología aplicada a la producción cinematográfica fueron encaminados a mejorar uno u otro ya fuera para hacer el sonido cada vez más fiel, las imágenes cada vez más nítidas o los efectos especiales más creíbles con el fin de hacer la ficción cada vez más realista.

Por su parte, la animación también ha sido parte importante del cine desde sus inicios, Georges Méliés hizo grandes aportaciones al dar vida por medio del trucaje a objetos inanimados, sin embargo, los dibujos animados fueron inventados por Emile Cohl con su película *Fantasmagoría* en 1908, a grandes rasgos esas son las dos vertientes que ha seguido desde aquél entonces y hasta la actualidad la animación; ya sea para complementar o crear efectos especiales o como un género en sí mismo.

En el campo de los efectos especiales podemos nombrar numerosos momentos y personajes clave en la historia del cine como los dinosaurios de la adaptación de *El mundo perdido* de Arthur Conan Doyle, que



King Kong, 1933



The seventh voyage of Sinbad, 1958

gracias al dibujante Willis O'Brien tomaron vida con la técnica de filmar fotograma por fotograma (stop motion animation), el mismo King Kong de la cinta de Merian C. Cooper o las criaturas mitológicas de Sinbad y la princesa creadas por Ray Harryhausen en 1958

Lo que concierne a la animación bien podría merecer un texto aparte, sin embargo para este trabajo no podemos pasar por alto que la tecnología también ha jugado un papel importante en este rubro y es este punto el que tocaremos más adelante.

A partir del empleo de diversos elementos de convergencia tecnológica en la producción cinematográfica las posibilidades se volvieron casi infinitas, no sólo han existido innovaciones en cuanto al tratamiento del color y el sonido, como la mezcla en 5.1 canales, el sonido THX, Dolby Digital⁴⁰, etcétera; También se ha desarrollado software que permite manipular las imágenes e incluso crear escenarios virtuales y personajes animados en 3D.

La posibilidad de crear objetos animados con volumen y textura por medio de una computadora, ha generado gran expectativa no sólo por el hecho de dar vida a personajes de fantasía como los de Toy Story, Buscando a Nemo o los Increíbles, que cautivaron al público por mostrar juguetes,



animales y monstruos capaces de moverse por sí mismos y reflejar incluso actitudes casi humanas; sino también porque los constantes avances en la tecnología de la animación han hecho posible hace

pocos años la creación de cosas como los “actores virtuales” casi reales como los protagonistas de la película Final Fantasy que han puesto en boca y mente de muchos teóricos, críticos y gente de la



industria la pregunta de si estos “actores” llegarán a sustituir algún día a los de carne y hueso, como en el caso de los extras virtuales creados para la película Troya con el software llamado *Endorphin*, el cual está basado en las investigaciones sobre neurobiología del movimiento humano de la

⁴⁰THX desarrolla tecnología para mejorar la calidad del audio en las salas de cine, Dolby en cambio, es un formato en el que se codifica la banda sonora de las películas que emplea 5.1 canales, es decir, el llamado sonido envolvente. (http://www.dolby.com/consumer/motion_picture/dolby_in_pictures4.html).

Universidad de Oxford, y es capaz de crear personajes virtuales con rasgos de personalidad propios, que les permiten tomar decisiones “por sí solos” y reaccionar según en espacio y la situación en que se encuentran⁴¹.

Endorphin es un buen ejemplo de la convergencia tecnológica y otros avances científicos aplicados a la producción cinematográfica. Según sus creadores, Endorphin es el primer software de lo que denominan síntesis dinámica de movimiento,



que les permite a los animadores por primera vez cambiar parámetros de una escena o comportamientos de los personajes en tiempo real⁴².

Sin embargo, *si el cine se hubiera parapetado (...) como una máquina cada vez más eficaz para la diversión de las muchedumbres (...) lo digital no sería más que una adaptación técnica con vistas a aumentar sus poderes realistas de ficción*⁴³ y más allá de eso, el cine digital se ha perfilado como un medio de *formación de pensamiento y cultura*⁴⁴ y en su camino ha trastocado los conceptos de la fotografía y el cine para moldearlos nuevamente bajo sus parámetros.

Independientemente de los usos que la gran industria del cine comercial, especialmente el norteamericano ha encontrado para los avances tecnológicos, los productores independientes también han sabido beneficiarse de estos medios en otro sentido y han sabido tomar lo mejor de estas herramientas para hacer llegar sus historias a la pantalla.

Es este factor el que ha logrado que la tecnología aplicada a la producción cinematográfica llame tan poderosamente la atención en la actualidad, con las

⁴¹ www.elmundo.es/elmundo/2004/05/14/cultura/1084537697.htm, <http://www.naturalmotion.com>

⁴² Dynamic Motion Synthesis

⁴³ Renaud, Alain. La frontera digital del cine. Cahiers du cinema No. 550 oct de 2000, p48-50.

Traducción FLV www.otrocampo.com/5/cd_renaud.html consultado en oct 2004

⁴⁴ Ídem.

cintas realizadas a partir de este empleo de la tecnología el cine dejó de ser un medio económicamente excluyente y se ha perfilado como una herramienta de comunicación social, por medio de la cual muchos grupos sociales han podido compartir sus historias y problemáticas a gente más allá de sus comunidades y sus fronteras.

*La relación cine/digital se vuelve problemática y tensa: no encierra tanto el conflicto entre dos técnicas compitiendo entre sí, como (...) la bifurcación técnica decisiva, de dos imágenes paradigmáticas del pensamiento, que comprometen a dos pensamientos paradigmáticos de la imagen (...).*⁴⁵

Lo anterior significa que el problema con el concepto de cine digital no se deriva de las ventajas tecnológicas y las limitantes que existen ya sea en el celuloide o en el formato digital, pues a fin de cuentas se complementan.

El conflicto está más relacionado con la conceptualización del cine y el video formada en el imaginario colectivo de la audiencia y la comunidad cinematográficas.

Cuando se habla de cine, implícitamente se habla de arte, de rigor cinematográfico, de lenguaje; en cambio si hablamos de vídeo, se asocia con algo más funcional, comercial, menos cuidado, casero incluso, pero ni remotamente artístico.

Poco a poco esta categorización ha tenido que cambiar pues es evidente que en la actualidad la creación cinematográfica convive con el código binario para dar origen al cine digital, derivado de la cinematografía tradicional pero con sus propias características y posibilidades que lo hacen ser diferente pero al fin y al cabo, cine.

⁴⁵ ídem.

Los primeros en conocer sus ventajas y bondades fueron los documentalistas, se enamoraron de esas pequeñas cámaras para las que ningún rincón era inaccesible y que podían captar con eficiencia y discreción imágenes de calidad aceptable en casi cualquier terreno y circunstancia a un costo increíblemente reducido.

El hecho de que una cámara digital casera y una computadora permitan obtener productos audiovisuales de una calidad bastante aceptable en lo que respecta a imagen y sonido han permitido que casi cualquiera pueda hacer un cortometraje, un documental o incluso una película, pero esta situación no es del todo ventajosa.

Que alguien tenga algo que contar, no necesariamente implica que sepa cómo hacerlo. Muchas de las personas que han puesto en la mira mundial documentales y obras de ficción independientes y/o experimentales no tienen una formación académica y están más preocupados por el fondo que por la forma.

Este es uno de los principales argumentos de los detractores del cine digital, pues a fin de cuentas el cine es contar historias con imágenes con el apoyo de un lenguaje y una gramática que fueron formados mediante años de experimentación y teorización.

Lo verdaderamente complicado es la facilidad de caer en cualquiera de los dos extremos, pues por un lado, es muy probable que quien realiza un producto audiovisual con equipo digital sin tener experiencia en la producción cinematográfica o de televisión, cometa errores imperdonables cuando se trata de una producción con material análogo, ya sea a nivel de producción o de realización simplemente porque esto implica utilizar técnicas y materiales más complejos y con los que no se está familiarizado.

Sin embargo, para la gente que se ha formado en la producción cinematográfica o

de televisión, recurrir a los formatos digitales puede ayudar para economizar recursos y hacer más eficiente el proceso si se utilizan las mismas técnicas de la producción cinematográfica pero se aprovechan las ventajas de las nuevas herramientas y se pone el mismo cuidado en las diferentes etapas del proceso.

Por otro lado, siguiendo los estrictos estándares que los críticos y detractores emplean, no puede otorgarse la concesión de ponerle la etiqueta de cine a todo lo que sea realizado en celuloide por este sólo hecho.

Lo cierto es que las nuevas circunstancias están dadas y a partir de ella tienen que formarse nuevos criterios de análisis centrados en la estructura, el lenguaje y las características de cada formato, más allá del formato en sí.

El asunto del cine digital comenzó a ganarse el respeto de los críticos y un lugar en la cinematografía mundial desde finales de los años noventa con películas como *Festen*, cinta ganadora del premio especial del jurado en el festival de Cannes en 1998, esta película fue la primera del movimiento conocido como Dogma 95 encabezado por Thomas Vinterberg, Lars Von Trier, Soren Kragh-Jacobsen y Kristian Levring.



Este movimiento surgió precisamente gracias a las posibilidades que brinda la tecnología como una especie de resistencia cultural frente “la percepción burguesa del arte, y al concepto romántico burgués del (cine de) autor”⁴⁶ y sus principios quedaron plasmados en el Voto de Castidad (Vow of Chastity) que contiene los diez puntos irrefutables que conforman los requisitos para que una película sea certificada como Dogma.

⁴⁶ www.dogme95.dk consultado el 18 de mayo de 2005

Entre los puntos que conforman el voto de castidad están el comprometerse a grabar en locación, a no manipular las locaciones como escenografía ni utilizar como utilería cosas que no se encontraran originalmente en el lugar.

Utilizar siempre cámara en mano e iluminación natural también son requisitos indispensables así como el prescindir de los efectos especiales, los saltos en el tiempo, las peleas y el uso de cualquier tipo de filtro o truco óptico o de iluminación.

Como se puede ver en los puntos anteriores, lo que trataba de hacer el movimiento Dogma, era privilegiar las historias más que la producción o los recursos más socorridos en el cine comercial para lograr conmover al auditorio a través de la creación de atmósferas o efectos. Sin embargo, hacer una película así requiere de una gran labor de planeación para encontrar las locaciones adecuadas y actores que sean capaces de sustentar la película solamente con su capacidad histriónica entre otras cosas.

2.2 Ventajas y desventajas del uso de las TIC en la producción cinematográfica

Los siguientes son algunos de los cambios palpables en la producción cinematográfica a partir de el uso de las herramientas producto de la convergencia tecnológica, entre ellos se incluyen características, ventajas y desventajas específicamente del video digital que pueden ser tomadas en cuenta al planear una producción:

- ✓ En primera instancia la libertad que le otorga tanto al realizador como al productor el hecho de no tener que preocuparse por calcular cuantos miles de pesos se desperdician cada vez que una toma sale mal así como el de no limitar la duración de un plano secuencia al contenido de una lata de celuloide, el DV permite grabar ininterrumpidamente una hora en una cinta⁴⁷, así, es posible experimentar con distintos ángulos, encuadres, movimientos de cámara, propuestas de dirección, etc. Dejando a un lado las preocupaciones con respecto a los materiales e incluso la grabación a dos cámaras puede considerarse sin que esto se traduzca en un aumento excesivo del presupuesto.

- ✓ Las cámaras son pequeñas, ligeras y lo suficientemente autónomas como para poder grabar más de doce horas sin parar, además de posibilitar audacias que con una cámara de 35mm serían imposibles: seguir a un personaje cámara en mano por pasillos , escaleras y minúsculas habitaciones, por ejemplo. Además, una de las ventajas que más aprecian los documentalistas y los realizadores independientes es la de rodar casi en el anonimato pues no es tan difícil que una cámara digital pase desapercibida.

⁴⁷ Para muestra está la película Time code 2000 de Mike Figgis, realizada en tiempo real de una sola toma con cuatro cámaras para mostrar simultáneamente cuatro historias en pantalla.

- ✓ En cuanto a la dinámica de trabajo, ésta puede verse modificada pues la cámara es mucho más pequeña y distrae menos a los actores, aunque al mismo tiempo exige más de ellos porque ahora existe la posibilidad de grabar los ensayos sin que esto afecte el calendario de producción o el presupuesto. Como ya no se requiere tanto tiempo para montar equipo y preparar cada emplazamiento hay más tiempo para que ellos hagan su trabajo.
- ✓ Los equipos de producción requeridos son mucho menos numerosos (de cinco a diez personas) esto permite crear un vínculo mucho más fuerte entre el director, el operador de cámara y los actores, e incluso, muchos realizadores están optando por operar ellos mismos la cámara pues ahora les permite ver el cuadro y estar con los actores al mismo tiempo⁴⁸.

Sin embargo, el video digital tiene todavía puntos débiles en calidad del sonido y la imagen.

El principal problema de las cámaras de video digital con el audio es que tienen incorporados micrófonos omnidireccionales y éstos, por sus mismas características no proporcionan la calidad que se requiere.

Es por eso que en muchos casos se sigue utilizando el método tradicional para grabar audio, es decir, registrarlo en un soporte independiente de la imagen como el DAT (Digital Audio Tape), con micrófonos súper direccionales de alta sensibilidad para poder grabar por separado a cada actor e incluso los ambientes y sonidos incidentales.

⁴⁸ Lequeret, Elizabeth. Cámaras pequeñas en pantalla grande, investigación sobre las cámaras DV. Cahiers du Cinema No.544, marzo 2000. Traducción LFV. Consultado en www.otrocampo.com/5/cd_lequeret.html. Febrero 2005

Posteriormente se realiza la mezcla y se integra una sola pista de audio que contiene todos los elementos.

En lo que respecta a la imagen, los chips que se encargan de transformar el espectro electromagnético en código binario son constantemente perfeccionados para que puedan interpretar una gama cada vez más amplia de colores con mejor calidad, todavía están lejos de alcanzar la calidad de imagen que ofrece la película fotosensible y de tener las mismas características en cuanto a textura y profundidad de campo: el video tiene una profundidad de campo ilimitada, y por lo tanto es más difícil hacer notar que los elementos dentro del encuadre están en diferentes planos, esto hace que se requieran composiciones diferentes, emplazamientos más cercanos y con ciertas reservas en cuanto a iluminación.

Por otro lado, el cine digital no comienza y termina con las cámaras, el video digital no es el único elemento que ha permitido el surgimiento del “cine digital”; ni son exclusivamente las cámaras que almacenan la imagen en cintas digitales, son también los equipos de edición no lineal, el software que puede usarse en preproducción para hacer guiones, storyboards, calendarizar o administrar los gastos de una producción y muchas otras aplicaciones más que pueden hacer la producción cinematográfica una experiencia menos complicada y más productiva que con los métodos y herramientas tradicionales.

Actualmente una de las principales características de la tecnología es la velocidad con la que multiplica sus capacidades al mismo tiempo que reduce sus tamaño, las herramientas y aplicaciones utilizables en la producción cinematográfica no son la excepción. Por fortuna estos avances tecnológicos ofrecen la posibilidad de simplificar mucho la labor del cineasta en el aspecto económico y práctico.

Después de terminada la grabación, los siguientes pasos son editar las imágenes, realizar la mezcla de sonido, es decir, agregar sonidos ambientales, doblar los diálogos que sean necesarios o grabar las voces en off, agregar gráficos y efectos

especiales si se requiere, diseñar títulos y créditos, y finalmente hacer el master del que después se realizarán las copias necesarias para su distribución o exhibición.

Más allá de ofrecer nuevos formatos de registro de imagen, las herramientas derivadas de la convergencia tecnológica pueden ser utilizadas en casi todas las etapas de la producción.

2.3 Edición no lineal: Ventajas que brinda el uso de las TIC en el proceso de Post Producción.

Continuando con la revisión de estas herramientas y sus características, toca el turno a otro elemento que ha revolucionado la producción audiovisual en general, es decir, la edición no lineal, ésta permite a los editores y demás implicados en el trabajo con imágenes en movimiento y sonido, ensayar con diferentes formas y estructuras sin menoscabo de tiempo o presupuesto.

Edición lineal significa que las ideas han de ser procesadas de una manera secuencial: la idea 1 va seguida de la idea 2 y así sucesivamente. Edición no lineal significa que las ideas (o las tomas) pueden ser tratadas en cualquier orden y pueden ser fácilmente reordenadas de la misma manera que las palabras pueden ser cambiadas en procesador de textos⁴⁹

Las principales ventajas que ofrece la edición no lineal son:

✓ **Flexibilidad creativa.**

Conforme las interfases van haciéndose más gráficas y se hace más

⁴⁹ Ohanian, Thomas A. Edición Digital no lineal. Instituto Oficial de Radio Televisión Española. Madrid, 1996. p.15

sencillo el uso de software especializado, el usuario puede preocuparse menos por resolver cuestiones técnicas y ocuparse más en las cuestiones creativas.

✓ **Posibilidad de integrar diferentes medios.**

Los sistemas de edición no lineal permiten al usuario combinar los diferentes medios en un programa acabado, video, 35mm, diapositivas o cualquier otro formato, incluso si la capacidad de la máquina lo permite, en el mismo equipo podemos trabajar no solo la edición sino también los títulos, cierto tipo de efectos especiales, audio, etc.

✓ **Ahorrar tiempo y dinero.** Un sistema de edición no lineal ofrece ahorro de tiempo, proporcionando la posibilidad de intentar nuevas ideas o reducir costos⁵⁰

Uno de los riesgos que algunos críticos de la tecnología ven venir de la mano del video digital es el riesgo de que todo sea válido en aras de la búsqueda y la experimentación y que gradualmente se pierda toda la planeación y el rigor características de la producción cinematográfica tradicional.

Una de las propuestas de este trabajo que se aborda en el siguiente capítulo es precisamente que se puede llevar a cabo una planeación minuciosa rescatando muchos procedimientos de las producción cinematográfica y aplicarlos a la realización con cámaras digitales para obtener un producto de calidad conservando la esencia del cine; pues como se ha dicho en líneas anteriores, la frontera entre el cine digital y el video casero, la televisión y los video clips puede hacerse muy delgada si se pierde de vista la cuestión del lenguaje y la gramática cinematográfica elemental.

⁵⁰ Ohanian, Thomas A. Edición Digital no lineal. Instituto Oficial de Radio Televisión Española. Madrid, 1996. p.16

Es por eso que la democratización del cine no se muestra como algo tan amplio como se pudiera pensar en un principio. Si bien es cierto que los materiales y la tecnología ya son accesibles casi para cualquiera que lo desee y que, técnicamente es posible que muchas personas tengan su propia práctica de la imagen, también es cierto que para hacer cine, digital o no, sigue siendo necesario un amplio conocimiento del lenguaje cinematográfico.

Una vez más es prudente recalcar que aunque actualmente con una computadora personal equipada con el hardware y software apropiado se pueden realizar tareas que antes requerían de mucha gente, maquinaria altamente especializada y por lo tanto mucho dinero, el uso de la tecnología no significa que sea más fácil hacerlo, pues se requiere el conocimiento para explotar correctamente estas herramientas. Y más allá de eso, la gran desventaja de lo digital frente al cine tradicional es que está todavía muy lejos de la estandarización que desde hace mucho tiempo se logró con el celuloide; las normas de transmisión cambian de un país a otro, cada cámara tiene características diferentes y cada equipo de edición tiene sus propias características que hacen difícil que un proyecto se edite en dos computadoras si éstas no son exactamente iguales.

No basta con saber usar una cámara si no sabemos como responde al color y la luz, ni basta saber editar si no se tiene conocimiento de los formatos de compresión de audio y video.

De este modo, queda claro que las herramientas de convergencia tecnológica también requieren un alto grado de especialización de quien las emplea junto con una idea clara de lo que se quiere obtener para evitar que un cortometraje se convierta en un catálogo de las transiciones y los filtros con que cuenta una tarjeta de video sin mayor sentido o estructura.

Capítulo 3

Manual de producción de cortometrajes en formato digital

A lo largo del presente capítulo se desarrollará una guía cuyo único objetivo es proporcionar herramientas que ayuden a los jóvenes productores a sacar el mayor provecho de los equipos con los que cuentan para llevar a cabo proyectos como la realización de un cortometraje.

La labor de un productor tiene que ver con todas las etapas del proceso y esto le exige cierto conocimiento de cada una de ellas para poder diseñar un plan de trabajo eficaz, resolver atinadamente las situaciones imprevistas y llevar a buen término un proyecto en tiempo y forma.

Otorgando mayor importancia a desarrollar la habilidad para coordinar equipos de trabajo, planificar tareas y optimizar recursos es que este manual está más centrado en dos cosas:

- ✓ El diseño y planeación de cada una de las etapas del proceso, pues mientras más completa y cuidada sea la planeación de un proyecto, menos cosas tendrán que ser resueltas durante el rodaje y este puede ser más rápido y económico.
- ✓ El aprovechamiento de las Tecnologías de Información y Comunicación para simplificar y economizar muchas de las tareas que deben ser llevadas a cabo en las distintas etapas de el proceso de producción llevar a cabo producciones de calidad con un presupuesto reducido.

Se hará un recorrido por cada una de las etapas y los elementos necesarios para la correcta realización de un cortometraje, pero siempre enfocados en la labor del productor en cada una de ellas.

Incluiremos dentro del manual, modelos de los formatos que se pueden emplear en cada etapa (hojas de llamados, formatos casting, scouting, storyboard, etc.) que pueden o no ser utilizados como referencia en un proyecto.

La propuesta es viable para equipos conformados por pocas personas para producir un cortometraje o producto audiovisual y ser exhibido o distribuido por medios distintos al celuloide tales como Internet, VCD, Videocasete, DVD o incluso televisión.

Para conformar este manual se retomaron elementos, formatos y técnicas de la producción de cine, televisión y video que ayudaran a construir una propuesta eficaz para producir aprovechando al máximo los adelantos tecnológicos en el desarrollo de un proyecto audiovisual como por ejemplo lo es un cortometraje.

3.1 De Producción y Productores

Definiremos como Producción (Audiovisual) el hacer coincidir en espacio y tiempo los elementos y condiciones necesarias para llevar un proyecto a buen término.

Por lo tanto, gran parte de la labor del productor se lleva a cabo mucho antes de que las cámaras comiencen a correr y todavía cuando las luces se apagan, continúa hasta llegar a las salas de exhibición o algún otro canal de distribución⁵¹.

Para entender mejor la función de los productores es necesario retroceder hasta la época de oro de los estudios en Hollywood, cuando Louis B. Mayer, Harry Cohn y Sam Goldwyn eran reyes⁵².

Entonces los productores eran contratados por largos períodos y con exclusividad por un estudio en específico y las películas les eran asignadas por los jefes de dichos estudios. El Trabajo del productor era “hacerlo todo”, era el responsable de convertir el guión en película. Era de hecho el cineasta. El “producía” los rollos de película terminada sin importar si le gustaba el proyecto o creía en él, por eso era el productor.⁵³

En aquél tiempo una película tenía un solo productor que debía entender y manejar tanto los aspectos creativos como de producción, es decir, conciliar con los actores, asegurarse de que el director cumpla con las fechas establecidas sin salirse del presupuesto y sobre todo, mantener la visión artística del Estudio en la película.

⁵¹ Nemy, Philip. Get a reel job. Angel Touch Productions. Estados Unidos, 1999. p129

⁵² *Ibíd.* P 128

⁵³ *Ídem*

Actualmente, las películas se han vuelto más complejas y el rol de productor se ha especializado aunque ahora conocemos a dos tipos de productores: El productor creativo o simplemente productor; y el productor de línea que en Televisión se conoce como productor ejecutivo.

El productor creativo se encarga de lo relacionado con las cuestiones estéticas: desde el guión, los actores, el director, el plan de trabajo y la fotografía, mientras que el productor de línea o productor ejecutivo, es responsable de las cuestiones administrativas: el presupuesto, equipamiento, asignación de fechas y recursos, gestión de locaciones, contratación del personal, etc.

El productor creativo es un individuo con visión y habilidad para reconocer un guión con potencial comercial; que posee una vasta red de relaciones con escritores, directores, actores; tiene capacidad para trabajar bajo presión, sentido de la prioridad, etc. Una de sus tareas proveer las condiciones y elementos necesarios para que todos los elementos del equipo puedan cumplir con su trabajo.

En la actualidad, gran parte de los productores en activo se ha formado empíricamente, a fuerza de recorrer casi todos los puestos menores antes de llegar a producir. Este aprendizaje que por regla general termina implicando grandes costos y esto se debe a que existen a la fecha pocas instituciones encargadas de formar productores para cine o cualquier otro medio, los materiales didácticos son escasos en un medio en el que prevalece la máxima de “la información es poder y el poder no se comparte”.

Si bien es cierto que un productor no puede formarse exclusivamente de la teoría, es posible ofrecerle herramientas como este u otros manuales para llegar a la práctica con más certeza de lo que debe hacer y cómo puede hacerlo.

En el caso de la producción cinematográfica parte de nuestra propuesta es cómo ya hemos dicho, ayudar a que la formación de un productor no requiera cifras estratosféricas para cada proyecto. Las principales habilidades que debe desarrollar un productor, es decir, la capacidad para organizar, planear y resolver imprevistos no requieren de un material específico.

De esta manera, una producción en formato digital puede resultar muy provechosa pues tanto productores como realizadores pueden ocuparse de desarrollar las habilidades necesarias para su desempeño profesional sin tener que preocuparse tanto por obtener recursos económicos y así se harán de las herramientas que posteriormente les facilitarán el acceso a recursos y oportunidades cada vez mayores.

3.2 Pre Producción

Pre. (Del lat. *prae*).

Pref. Significa anterioridad local o temporal, prioridad o encarecimiento. *Prefijar, prehistoria, prepósito, preclaro.*

Denominaremos como Pre producción a todos los preparativos necesarios para todo el proceso, desde la grabación, la post producción y a veces incluso la distribución. La mayor parte de esta etapa consiste como ya dijimos, en diseñar el plan de trabajo y reunir todos los elementos necesarios para que la grabación y las siguientes etapas puedan llevarse a cabo exitosamente.

3.2.1 Guión

El primer elemento en todo proyecto es el guión pues éste constituye la base de la que parte el trabajo de todos los involucrados en la producción.

El guión es un texto en forma de libro, que sirve como documento inicial para la filmación de una película o para la grabación de un programa televisivo⁵⁴.

Todo guión de cine, radio o televisión debe funcionar como una guía de acción clara para la realización de una película o programa (...) el lector de un guión dramático debe comprender con gran precisión las imágenes y sonidos que el guionista ha descrito con palabras. (...)

La principal característica que todo guión debe poseer es la claridad. (...)

⁵⁴ Feldman, Simón. Guión argumental, guión documental. Gedisa. Pp.13- 25.

Para que un guión sea claro debe respetar un formato. Los formatos son modos establecidos y estandarizados de presentar información (...) Son de uso común: son herramientas para facilitar el trabajo.⁵⁵

Al escribir un cortometraje de ficción con miras a que sea producido, es indispensable hacerlo teniendo en cuenta el tipo de recursos que se podrán conseguir para llevar a cabo el proyecto.

Es por eso que el productor debe seguir de cerca el proceso creativo para detectar las necesidades de producción e ir buscando opciones que las satisfagan los requerimientos de la historia para tratar de acortar la preproducción, a raíz de esto se irá generando una agenda para el proyecto donde iremos recopilando datos de posibles miembros del equipo, actores, proveedores de materiales, vestuario, utilería, consumibles, dueños o responsables de locaciones, etc.

Ya que se tiene el guión, al menos una primera versión que se irá modificando, ya sea por acuerdo del director y el guionista o por las mismas necesidades de producción; se comienzan a poner fechas tentativas de rodaje y a concretar los acuerdos necesarios para que esto sea posible.

En la mayoría de los casos el guión continúa transformándose, en ocasiones lo que cambia son diálogos o pequeñas situaciones, se acorta o se complementa una secuencia, es decir, generalmente cosas que tienen más que ver con la realización, por lo tanto, el equipo de producción puede comenzar a trabajar sobre el primer guión y mientras el director y el guionista continúan afinando la historia pueden empezar a diseñarse los vestuarios de los personajes, el diseño de arte y

⁵⁵ Maza Pérez, Maximiliano y Cervantes, Cristina. Guión para medios audiovisuales. Alhambra Mexicana. México.

la cacería de accesorios y utilería que a su vez tiene que ver con la selección de la paleta de colores con la que se construirá la estética de la imagen.

Según Cristina Cervantes y Maximiliano Cuevas:

Las características básicas de la estructura de un guión dramático de cine:

Cada escena debe contener tres elementos básicos:

- a) Descripción breve del lugar y personajes.
- b) Descripción breve de la acción
- c) Diálogos

La descripción del lugar debe ser concisa

Los personajes sólo se describen la primera vez que aparecen, o cuando es importante describir su aspecto.

La descripción de la acción debe ser funcional y debe servir como guía para que el director y los actores tomen decisiones sobre cómo interpretar la escena

Todo diálogo debe proporcionar información y debe caracterizar al personaje.

Se denomina guión literario al guión que no incluye indicaciones técnicas como movimientos y ángulos de cámara o indicaciones de audio, mientras que el guión técnico si las

incluye. (...) Un Guión técnico sólo es útil cuando el guionista es al mismo tiempo el director.⁵⁶

Características básicas del guión dramático de cine

Cada hoja del guión equivale aproximadamente a un minuto de tiempo en pantalla

La portadilla del guión debe contener los datos esenciales del mismo: Nombre de la película, duración aproximada, nombre del guionista (dirección, teléfono, etc.) lugar y fecha

En la primera hoja se vuelve a escribir el NOMBRE DE LA PELÍCULA con mayúsculas y subrayado, inmediatamente debajo del margen superior al centro de la hoja.

A continuación se dejan dos espacios sencillos y junto al margen izquierdo se escribe con mayúsculas, la indicación: FADE IN, lo cual es un convencionalismo que indica el inicio de un guión cinematográfico.⁵⁷

⁵⁶ Ídem.

⁵⁷ Ídem.

3.2.2 Recursos para guionistas

Los escritores han encontrado en los procesadores de palabras una herramienta que les permite economizar recursos y ahorrar tiempo. Dichos programas permiten modificar en cualquier momento lo que se ha escrito, corregir errores, cambiar fragmentos de texto de lugar e incluso añadir imágenes antes de ser necesario utilizar una hoja de papel.

Los documentos electrónicos también ofrecen la ventaja de ocupar poca memoria y por lo tanto pueden ser transportados y almacenados en diversos soportes además del papel, como los disquetes, los CDS de datos, o dispositivos de almacenamiento externo (memorias USB) o incluso ser enviados por correo electrónico.

Para la labor específica de los guionistas, existe software especializado que cuenta con todas las funciones de un procesador de textos e incorpora herramientas diseñadas para facilitar la escritura de un guión tales como:

- ✓ Formatos preestablecidos con indicaciones de diálogos, efectos especiales, voz en off, etc.
- ✓ Texto predictivo para no tener que rescribir elementos recurrentes como los nombres de los personajes o los sets
- ✓ Posibilidad de agrupar por escenas, tomas o fichas para poder jugar con el orden de las mismas

- ✓ Posibilidad de guardar los distintos tratamientos del guión en orden cronológico

3.2.2.1 Software:⁵⁸

Aplicaciones independientes

Final Draft (Mac, Win)

www.finaldraft.com

The script thing (Win, MSDOS)

Scriptware (Win, MSDOS)

Movie Magic Scriptwriter

Sophocles

Plug-ins para Word

Scriptwright (Mac, Win)

Script Wizard (Mac, Win)

Desafortunadamente, no hay versiones en español de la gran mayoría de estos programas por lo que con frecuencia es preferible utilizar los plug-ins⁵⁹ para word. Sin embargo, es posible descargar las versiones de prueba de estos programas para explorar las características de cada uno y en función de eso elegir el que cubra mejor las necesidades del guionista.

⁵⁸ <http://www.cinemafutura.com/curso/cursosoftguion.html> 7 julio 2005

⁵⁹ Un **plugin** (o **plug-in**) es un software que interactúa con otro para aportarle una función o utilidad específica. Este programa adicional es ejecutado por la aplicación principal. (...) Se utilizan como una forma de expandir programas de forma modular, de manera que se puedan añadir nuevas funcionalidades sin afectar a las ya existentes ni complicar el desarrollo del programa principal. **Fuente:** wikipedia, la enciclopedia libre <http://es.wikipedia.org/wiki/Plugin>

3.2.3 Scouting

El Scouting consiste en buscar las locaciones adecuadas para grabar la historia según se describe en el guión literario, aunque, en muchos casos el guión se escribe en función de las locaciones que se pueden conseguir.

Preferentemente se deben buscar dos o tres opciones para cada locación, posteriormente se elegirá la locación definitiva en función del presupuesto disponible, las facilidades que haya en el lugar y que tan fácil o difícil sea el acceso.

Aspectos a considerar cuando se trabaja en locación:

Si es una zona habitacional, es necesario notificar los vecinos con algunos días de anticipación, sobre todo si hay escenas de pelea, discusiones o va a haber mucho gente en la zona para así evitar confusiones que puedan generar contratiempos.

Es recomendable considerar siempre un tiempo adicional de respaldo para poder cubrir un imprevisto sin que sea necesario negociar más tiempo con los responsables del inmueble pues este tipo de situaciones dan la impresión de poco profesionalismo por parte del equipo.

Si el objetivo es grabar en un edificio privado como un centro comercial, una torre de oficinas algo similar, es necesario acudir a la administración de dicha instalación para solicitar la autorización por medio de una carta en la que se especifique para qué se van a usar las imágenes, cuándo se van a grabar, cuántas personas van a ir, por cuánto tiempo y que equipo van a utilizar. Si se requiere energía eléctrica para la grabación por cuestiones de iluminación o efectos especiales es necesario investigar el voltaje tanto del equipo como de la instalación para evitar un accidente como fundir nuestra iluminación o la

instalación del edificio.

Para grabar en la calle, es necesario tramitar un permiso en la delegación correspondiente, sobre todo si es una avenida importante o si es necesario desviar la circulación.

Hay varios aspectos a considerar al hacer el scouting:

- ✓ Para solucionar posibles imprevistos durante la grabación, es importante tener ubicados cerca de la locación elegida:
 - ✓ Tlapalería
 - ✓ Mercería
 - ✓ Tienda de abarrotes
 - ✓ Doctor o servicio médico
 - ✓ Papelería

- ✓ Es igualmente importante hacer un mapa detallado que se anexará a la hoja de llamado en donde se especificarán las rutas por las que se puede llegar al lugar, los metros cercanos y las rutas de transporte público.

- ✓ Se deben procurar las facilidades indispensables para el equipo de producción, de tal manera que tener un lugar para comer, un baño cerca y un lugar donde se puedan cambiar los actores son requisitos indispensables para grabar en cualquier locación.

- ✓ Al terminar el trabajo en cada locación el equipo debe encargarse de recoger la basura y dejar el lugar justo como estaba antes de llegar, recuerda que puede ser necesario regrabar alguna escena.

Anteriormente los scoutings se presentaban con fotografías. De la fachada y los interiores lo más detalladamente posible. Actualmente los scoutings se hacen con

una cámara de video pues así es posible tener una idea más clara de las dimensiones del lugar y las condiciones de luz, también ayudará a planear los emplazamientos de cámara y, a su vez, servirán también como referencia para otros integrantes del equipo cuyo trabajo está relacionado con la locación: Arte, Fotografía, Producción, etcétera.

En ocasiones los recursos tecnológicos pueden ayudar para no descartar locaciones porque algo nos estorba y no se puede tapar. Es posible arreglar la toma en post producción y retocar una escena cuadro por cuadro para insertar o eliminar elementos con programas como After effects, Photoshop y Image ready, claro que hay que conocer las posibilidades del software y la habilidad técnica del postproductor para evitar sorpresas de toparnos con algo que está más allá de nuestros recursos o nuestras capacidades⁶⁰

<http://www.cinemafutura.com/cursos/rosasur/rslocalizaciones.html>, consultado el 7 de Julio de 2005⁶⁰

3.2.3.1 Formato de scouting

Ficha de Scouting⁶¹

Setting: Piso 52
Locación: Torre Mayor
Paseo de la Reforma 505 (Entre Río Ródano y Río Elba)
Col. Bosque de Chapultepec 3^a. Secc. Del. Benito Juárez



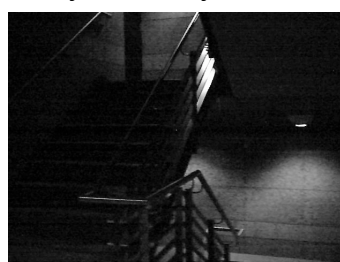
Bancos Cercanos

Banamex Reforma # 390
BBV Reforma # 403
Banorte
Serfin
HSBC

Estacionamiento Público
Reforma casi Esq. con
Río Mississippi (junto a Lynis)
\$14 por hora

Farmacia Diana
Reforma y Río Mississippi

Seven Eleven
Río Elba y Río Atoyac



Transporte
Ruta 2 Metro Hidalgo, Metro Chapultepec sobre Reforma
Metro Auditorio, Metro Garibaldi, Reforma
Satélite, Echeagaray, Valle Dorado

⁶¹ Formato elaborado por la autora a partir de distintos formatos de presentación de Scouting y entrevistas con productores

3.2.3.2 Scouting técnico

Una vez que productor y director están de acuerdo con las locaciones elegidas, incluso el director puede haber hecho ya una especie de pre trazo escénico sin los actores para saber donde suceden las acciones y quién va de dónde a dónde; un recorrido con el director de fotografía por dichas locaciones con el fin de determinar las necesidades técnicas para grabar las escenas requeridas en cuanto a iluminación y tramoya así como detectar las dificultades que pudiera haber para emplazar la cámara o para iluminar en el lugar y la manera de resolver las necesidades de iluminación.

3.2.4 Casting

El elenco es uno de los elementos clave para otorgar a la producción cierto grado de profesionalismo, es algo que se conoce como “valor de Producción”, simplemente porque mientras más conocidos sean los actores que se consigan, más posibilidades de éxito tendrá el proyecto.

Convencer a un actor o actriz de renombre para que participe en el proyecto no es necesariamente imposible o exorbitantemente costoso, de hecho muchos actores profesionales acceden a trabajar gratis en proyectos estudiantiles con planteamientos serios y bien fundamentados siempre y cuando su tiempo se los permita.

Para invitar a algún actor a participar en un cortometraje es necesario tener perfecto conocimiento del proyecto en cuanto a la historia, los objetivos, el perfil de los personajes y por qué pensamos que determinado actor o actriz es la opción perfecta para algún papel y lo más importante: conocimiento de las fechas y los

tiempos. Es decir, cuando se va a grabar y por cuanto tiempo se le va a necesitar.⁶²

Otra opción para conseguir actores es acudir a escuelas de teatro o incluso a las instituciones que se encargan de preparar actores para cine y televisión.

La tarea de seleccionar a los actores que interpretarán a los personajes del guión es una labor conjunta para el director y el productor.

En caso de no conseguir actores conocidos para la producción, las escuelas de teatro son un muy buen lugar para buscar a los actores, pues generalmente los estudiantes buscan siempre plataformas para dar a conocer su trabajo.

Recomendaciones para realizar un casting

1. Es recomendable conseguir un espacio (un salón o un pequeño auditorio donde no haya ruido) donde hacer el casting
2. Se seleccionan un par de escenas clave de cada personaje, mismas que serán proporcionadas a los prospectos para que las estudien unos veinte minutos antes de pasar a la audición con el director y el productor.
3. Resulta útil video grabar las audiciones, de esta manera se podrán revisar las sesiones cuantas veces sea necesario.

Es indispensable tener suficientes formatos de registro de datos y de pizarras para todos los candidatos. Las pizarras tienen que tener tamaño suficiente para que todos los datos importantes de cada candidato salgan en la fotografía o video.

⁶² <http://www.cinemafutura.com/curso/cursocastingpro.html>
7 julio 2005

Con el registro en video de las interpretaciones de los candidatos se cuenta con elementos suficientes para revisarlos en compañía de tu equipo y decidir quien cumple más con las características de cada personaje.

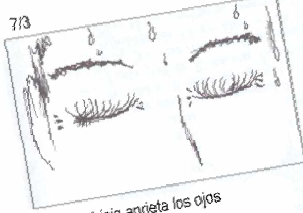
3.2.5 Storyboard

El storyboard consiste en dibujar cada encuadre contenido en el guión técnico con detalles de producción como diálogos, efectos de sonido, indicaciones de fotografía, dirección, etcétera para poder visualizar el planteamiento de cada escena.

La idea es tener una guía gráfica de cada escena para saber cómo empiezan, cómo terminan y cómo cortan unas con otras.

Hay muchos formatos de storyboard, prácticamente hay uno por cada producción pues en realidad el formato termina siendo adecuado a las necesidades de cada realizador de de cada proyecto, es posible incluir flechas para indicar movimientos de cámara o del personaje del encuadre si es que nos ayudan a clarificar un movimiento de cámara o de los personajes.

Formato de Storyboard



7/3 ECU. Patricia aprieta los ojos



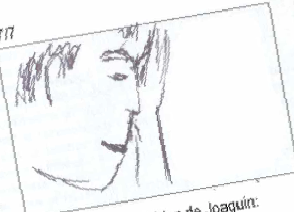
7/4 CU Joaquín Mira expectante



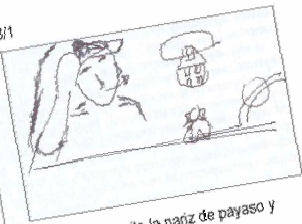
7/5 ECU Patricia ve la prueba de embarazo. Positivo



7/6 MS Patricia se acongoja



7/7 CU Se lee en los labios de Joaquín:
¡No manches!
Joaquín (off): Bueno pero ps en eso andamos!
Bombita (off): ¡Sáquese qué!...

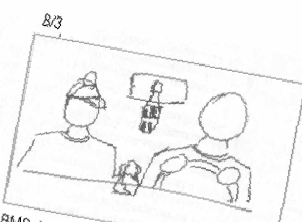


8/1 Bombita se quita la nariz de payaso y se la pone en la cabeza
- Aparte, ¡de que vas a mantenerlo hijo si no tienes ni en que caerte muerto?

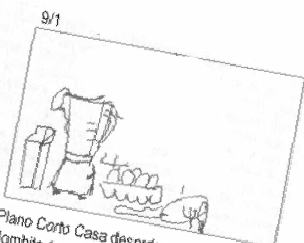
Formato de Storyboard



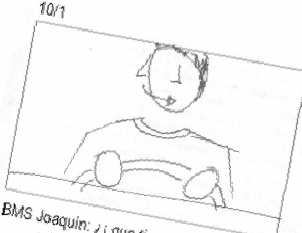
8/2 BMS Joaquín: Ps si para eso tengo mi trabajo
BMS Bombita: Uta! Cuando hay mano...



8/3 BMS Joaquín: ¡Bueno pero pus mi casa sí la tengo...
BMS Bombita: mmm



9/1 Plano Corto Casa desordenada de Joaquín
Bombita (off): ¿Ese cuchitril en el que vives?



10/1 BMS Joaquín: ¿j que tiene? aparte ya en esta mimbemana me resuelven lo de un crédito...



11/1 MS Ejecutivo 1: ¡No!



12/1 MCU Ejecutivo 2: ¡No!

Storyboard elaborado por la autora para el proyecto Piso 52

3.2.6 Presupuesto

El presupuesto refleja todos los costos asociados con convertir el guión en imágenes: equipo, locaciones, sueldos y demás gastos. Sobre todo en el caso de una producción de bajo presupuesto es necesario tener un estricto control de los recursos económicos disponibles y la forma en que serán utilizados.

En las producciones complejas, los gastos pueden ser divididos en categorías. Es usual pensar en los costos distribuidos en dos grandes áreas: sobre la línea y bajo la línea.

Sobre la línea generalmente se refieren a los elementos de realización y producción: Talento, guión, música, servicios de oficina, etc.

Los elementos bajo-la-línea se dividen a su vez en dos grandes categorías:

- Los elementos físicos (sets, estructuras, maquillaje, vestuario, gráficas, transporte, equipo de producción, estudio e instalaciones y edición)
- El personal técnico (personal de estudio, personal de ingeniería, operadores de VTR, operadores de audio, y labores generales).

Para producir un cortometraje en formato digital no es necesaria esta división puesto que no son tan complejos los presupuestos y hay muchos elementos que no intervienen como el personal técnico, al menos no tan numeroso como el necesario para una producción en celuloide; sin embargo, se deben considerar las siguientes categorías para hacer el presupuesto:

1. costos de pre-producción
Papelería, consumibles, etc.
2. exploración de locación/gastos de viaje (si aplica)
3. renta de equipo
4. cintas de video y audio
5. costos de personal de producción
6. honorarios del equipo creativo: productor, director, guionista, etc.
7. costos de talento
8. seguros, permisos de grabación, contingencias, etc.
9. edición on-line y off-line
10. publicidad y promoción
11. materiales, suministros y gastos varios

TIP: Con la ayuda de una hoja de cálculo como Excel se pueden listar estas categorías y obtener el costo proyectado en cada área. Si además se agrega una fórmula en la hoja de cálculo para generar un gran total, podrá ajustar gastos de acuerdo a las necesidades durante la producción, e inmediatamente ver el efecto en el cálculo total.

3.2.6.1 Rentar o comprar equipo

Anteriormente, la decisión de si rentar o comprar el equipo necesario para la grabación no era muy difícil de tomar pues adquirir una cámara de cine era y sigue siendo incosteable para la mayor parte de los productores y realizadores independientes o no, sin embargo en la actualidad puede funcionar utilizar una cámara mini DV de 3 CCD's que cuesta alrededor de US \$3,000 si la compramos y alrededor de \$1500 pesos por día de diez horas si la rentamos.

Puede obtenerse una calidad de imagen bastante aceptable con una cámara de 1 CCD cuyo costo puede ser hasta de \$5000 pesos, sin embargo se debe tomar en cuenta que mientras menor sea la resolución de la cámara, más cuidado se debe tener con la iluminación, pues es un factor muy importante para mejorar la calidad de la imagen.

Si se decidió por una cámara de 3 CCD o algo superior puede ser más conveniente rentar el equipo por varias razones: las cámaras, igual que las computadoras se hacen obsoletas en muy poco tiempo, lo que implica un inversión constante que generalmente sólo es rentable para las casas productoras. Además, cuando el equipo es rentado existe una gran oportunidad de obtener equipo que se ajustará a las necesidades específicas de producción.

Formatos de Grabación⁶³		
	Analógico	Digital
Broadcast	1 pulgada, Betacam, 3/4	Betacam Digital, SX; D1, D2, D3, D5
Industrial Profesional	Betacam, 3/4	DVC PRO, DV CAM 50
Industrial Institucional	SVHS, Hi 8, Betacam	DVC, DVCAM 25
Doméstico	VHS, BETA, 8MM	Betacam

3.2.7 Preparación del guión para la grabación

⁶³ Cuadro visto el curso Edición de Video Digital. CETE. Febrero 2006

Se ha mencionado anteriormente que el guión final debe contener y describir todo lo que va a pasar en la película y cómo debe de pasar, de hecho es el único documento que contiene todos y cada uno de los elementos necesarios para traducir el texto a imagen. De él se derivarán todos los formatos que ayudarán a todos los departamentos a cumplir con sus funciones específicas.

Tratándose de producción cinematográfica el elemento más importante es el tiempo que tarde o temprano termina traducándose en dinero, de modo que hay que encontrar la manera de que todo el equipo asimile la información en menor tiempo posible.

El primer paso es **encapsular** cada escena trazando una línea a lo ancho de toda la hoja donde comienza cada escena (incluyendo las indicaciones del número de escena, si es interior o exterior, la locación y si es de día o de noche)

El segundo paso es escribir el **número de escena** cerca de los extremos en ambos lados de la hoja y encerrarlos en un círculo para resaltarlos.

El tercer paso es establecer un código de colores para resaltar los elementos importantes de cada escena y agruparlos por rubros, así se marcará cada palabra el renglón de las indicaciones de naranja si es de día y de azul si es de noche.

En la parte de las indicaciones para cada escena se resalta con marca textos de un color **la primera vez que aparece cada personaje en cada escena**, esto con la intención de poder saber con el primer golpe de vista cuántos personajes participan en cada escena y cuáles son.

Posteriormente se resalta con otro color los **verbos**, es decir, las acciones que deben ser realizadas en esa escena y podemos marcar los nombres de los personajes (después del primer marcaje en rosa) con este color como complemento de los verbos y así saber **quién** tiene que hacer **qué** dentro de la

escena; por último hay que resaltar con un color diferente todos los elementos que correspondan a producción: indicaciones de escenografía, vestuario, utilería, etcétera.

Como ya se ha dicho, el propósito de este código de colores es hacer detectable a primer golpe de vista la información importante, por eso es recomendable que cada persona marque su propio guión durante una sesión conjunta, para asegurar que todos marquen lo mismo. Podría ser que se repartan copias ya marcadas con código de color dado que este trabajo también puede hacerse electrónicamente en un procesador de palabras, pero el realizar el marcaje ayuda para aprenderse la información clave en menos tiempo. Lo que queda fuera del marcaje con colores son diálogos e indicaciones de dirección principalmente.

Se sugiere también encapsular las voces off puesto que se tienen que considerar en la toma no sólo las acciones que se indican en el guión sino también tiempo suficiente para esa voz en off.

Una vez que el equipo de producción maneje la información importante del proyecto es tiempo de repartir tareas, como habíamos mencionado anteriormente, el guión así marcado constituye una herramienta clave para todos los departamentos, en principio, el departamento de producción debe extraer del guión los datos con los que elaborará el Break down.

1.

Día 1. Ext. Escalera de emergencia de cine. Noche.⁶⁴

1

JOAQUÍN sentado. Reflexivo. Tiros preferentemente cerrados, suaves. Nunca se ve su boca. Da la impresión de una voz en OFF. Detalles: La moderna estructura metálica de la escalera, el vaso de café, etc.

JOAQUÍN:

Sentado ahora debajo de esta estructura de hierro, con este vaso de café en la mano, de pronto siento como si estuviera en una de esas ciudades grandes, modernas: Tokio, Berlín, Bruselas...

A mitad del sentido soliloquio de JOAQUÍN, BOMBITA le propina generoso zape. A JOAQUÍN se le caen los boletos del cine. En los boletos se lee: CINEMAS VILLA COAPA.

BOMBITA:

¡Cálmate, Bruselas! ¡Ya te está haciendo daño ver tantas películas!

JOAQUÍN como asustado, pela tamaños ojotes.

HIJO DEL HOMBRE (OFF):
¡Seguridad!

(música tipo *Trainspotting*)

2.

Día 4. Int. Escalera de emergencia Torre piso 52. Día.

2

JOAQUÍN baja corriendo todo agitado.

JOAQUÍN (OFF. Amb. Camioneta):
La mera verdad es que siempre he sido un tipo bastante tranquilo. Siempre yendo a la segura, nunca me ha gustado arriesgar...

En segundo plano aparecen GUARURAS finolis que lo persiguen.

3.2.8 Break Down

⁶⁴ Fragmento del guión del Proyecto Piso 52, elaborado por la autora a partir de información vista en clase durante el Taller de Dirección cinematográfica impartido por Patricia Luke. UNAM. FCP yS. Semestre 2005-1

En términos generales, en el break down se desglosan todos los elementos de producción escena por escena.⁶⁵

A continuación se presenta un formato de break down que será adaptado a las necesidades específicas de cada producción. Dicho formato contiene los siguientes campos:

1. Sec (Secuencia) . Se pone el número de secuencia que está en el guión
2. Fecha. La fecha en que se llena el formato para tener control de los cambios
3. Hoja de Break Down. Se numeran en orden consecutivo
4. Hoja Script. En qué hoja(s) del guión está la secuencia
5. Int/ Ext. Se indica si la secuencia se lleva a cabo en interior o exterior
6. Páginas.
7. Día / Noche. Se indica si la secuencia se desarrolla de día o de noche
8. Descripción de la escena. Se pone la misma descripción de la escaleta de continuidad⁶⁶
9. Setting. El lugar donde se desarrolla la escena como se llama en el guión
10. Locación. La dirección y nombre reales del lugar donde se desarrolla la escena.
11. Día de guión. El día dentro de la historia del que forma parte la escena
12. Reparto. Nombre de los personajes que intervienen en la escena
13. Vestuario. Indica el vestuario que debe usar cada personaje en la escena
14. Maquillaje. Indicaciones de maquillaje, generalmente se consultan con el encargado de la continuidad.
15. Extras. Si la escena los requiere se indica el numero de extras y sus características de edad, vestuario, etcétera.
16. Ambientación. Lo requerimientos de ambientación deben consultarse y acordarse con el(la) encargado(a) del diseño de arte.

⁶⁵ Información vista en clase durante el Taller de Dirección Cinematográfica. UNAM. FCP yS. Semestre 2005-1

⁶⁶ Consultar sección correspondiente a escaleta de continuidad

17. Props. Son objetos que intervienen de algún modo en la escena pero no tienen que ver directamente con ambientación o vestuario como los cerillos para encender una vela, cigarros, etcétera.

18. Notas de Producción. Este campo se utiliza para puntualizar algo relacionado con la producción, indicaciones de horario, peculiaridades de la locación, el nombre del encargado con el que hay que tratar, etcétera.

19. Recuadro comodín

Los recuadros que nunca varían son los que van del número 1 al 14, a partir del quince pueden reacomodarse o ser asignados a otros rubros según las necesidades del proyecto.

Nombre del Proyecto ⁶⁷

Secuencia # (1) _____

Fecha (2) _____

Hoja Script (4) _____ Hoja de Breakdown

Hoja de Bkdown# (3) _____

Páginas (6) _____

Int/Ext (5) _____

Día/Noche (7) _____

Descripción de la escena (8) _____

Setting (9) _____

Locación (10) _____

Día de guión (11) _____

Reparto (12)

Vestuario (13)

Maquillaje (14)

Extras (15)

(19)

Ambientación (16)

Props (17)

Notas de Producción (18)

⁶⁷ Formato elaborado por la autora a partir de un modelo visto en clase durante el Taller de Dirección Cinematográfica. UNAM. FCP yS. Semestre 2005-1

3.2.9 Escaleta de continuidad

La escaleta de continuidad es una síntesis de cada una de las escenas enlistadas en el orden cronológico de la historia. Es una de las principales herramientas para quien cumple la función de supervisor de script, es decir, aquella persona que se encarga de asegurarse que se filmen todas las escenas que componen la historia y de que en cada una de ellas, los actores realicen todas las acciones que describe el guión. Al menos en nuestro país la labor de supervisión del script generalmente está a cargo del continuista.

Es un formato en el que también se emplea el código de colores para distinguir a primera vista cuántas y cuáles escenas suceden en el día y cuantas en la noche.

Los datos que contiene son:

Nombre de cada secuencia como está en el plan de rodaje o shooting list,
la indicación de si es de día o noche, interior o exterior;
y una síntesis de máximo dos renglones de cada escena que debe contener el nombre en mayúsculas de los personajes que intervienen en la escena y las acciones que éstos deben llevar a cabo, sin incluir indicaciones de dirección

Proyecto: Piso 52.
Escaleta de continuidad.

SECUENCIA	SET	DESCRIPCIÓN
1	Ext.	Escalera cine. JOAQUÍN platica con BOMBITA
2	Int.	Escalera emergencia Torre. JOAQUÍN huye.
3	Ext.	Torre. Guaruras persiguen y atrapan a Joaquín.
4 (inserto 1)	Int.	Sótano. PAPÁ aconseja a JOAQUÍN que se busque un trabajo estable.
5	Ext.	Torre. Joaquín es sometido por guaruras.
6	Int.	Camioneta. JOAQUÍN reflexiona sobre su vida <i>feliz</i> .
7 (inserto 2)	Int.	Baño PATRICIA. JOAQUÍN y PATRICIA se enteran que están embarazados.
8	Int.	Camioneta. BOMBITA devuelve a JOAQUÍN a su realidad.
9 (inserto 3)	Int.	Casa JOAQUÍN. JOAQUÍN derrama licuado de plátano.
10	Int.	Camioneta. Joaquín defiende su punto de vista.
11 (inserto 4)	Int.	Oficina. EJECUTIVO I humilla a JOAQUÍN.
12 (inserto 5)	Int.	Oficina. EJECUTIVO II humilla a JOAQUÍN.
13 (inserto 6)	Int.	Oficina. EJECUTIVO III humilla a JOAQUÍN.
14 (inserto 7)	Int.	Oficina. EJECUTIVO IV humilla a JOAQUÍN.
15	Int.	Camioneta. Motor explota.
16	Ext.	Carretera. JOAQUÍN y BOMBITA revisan cofre camioneta.
17	Ext.	Carretera. JOAQUÍN y BOMBITA desolados.
18	Ext.	Carretera. JOAQUÍN y BOMBITA abandonados a su suerte.
19	Int.	Terraza restaurante. HENDRIX persuade a MÍSTICO. De soslayo, JOAQUÍN se entera de la plática.
20	Ext.	Terraza restaurante. HENDRIX y MÍSTICO se van. JOAQUÍN se entera de la Iglesia.
21	Ext.	Calle Torre. JOAQUÍN llega.
22	Int.	Salón conferencias. REVERENDO da su discurso. JOAQUÍN entra. Guaruras lo sacan.
23	Ext.	Calle Torre. JOAQUÍN decide buscar al HIJO DEL HOMBRE.
24	Ext.	Torre. JOAQUÍN entra.
25	Int.	Pasillo Torre. Joaquín se esconde en cuarto de limpieza.
26	Int.	Cuarto de limpieza. JOAQUÍN se disfraza.
27	Int.	Elevador. JAOQUÍN lleva su carrito de limpieza.
28	Int.	Penthouse. Por fin JOAQUÍN conoce al HIJO DEL HOMBRE. HIJO DEL HOMBRE se enoja.
29	Int.	Escalera emergencia Torre. JOAQUÍN huye.
30	Ext.	Calle Torre. GUARURAS someten a JOAQUÍN.
31	Ext.	Escalera cine. JOAQUÍN despierta a la realidad. Él y BOMBITA entran al cine. HENDRIX barre.

3.2.10 Escaleta de Locaciones

La armamos a partir de la escaleta de continuidad de modo que contiene la misma información de cada secuencia pero en el orden que deben ser grabadas en cada locación, esto es muy útil cuando el set se tiene que *maquillar para distintas épocas o simplemente para asegurarnos de que no nos falta nada por grabar al dejar la locación.*

Proyecto: El Piso 52. Escaleta de locaciones.			
SEC	DG	I/E	DESCRIPCIÓN
1	1	Ext.	Escalera cine. JOAQUÍN platica con BOMBITA
31	1	Ext.	Escalera cine. JOAQUÍN despierta a la realidad. Él y BOMBITA entran al cine. HENDRIX barre.
			Casa 1
4 (i1)	Ins1	Int.	Sótano. PAPÁ aconseja a JOAQUÍN que se busque un trabajo estable.
7 (i2)	Ins2	Int.	Baño PATRICIA. JOAQUÍN y PATRICIA se enteran que están embarazados.
9 (i3)	Ins3	Int.	Casa JOAQUÍN. JOAQUÍN derrama licuado de plátano.
			Camioneta / carretera
6	2	Int.	Camioneta. JOAQUÍN reflexiona sobre su vida <i>feliz</i> .
8	2	Int.	Camioneta. BOMBITA devuelve a JOAQUÍN a su realidad.
10	2	Int.	Camioneta. Joaquín defiende su punto de vista.
15	2	Int.	Camioneta. Motor explota.
16	2	Ext.	Carretera. JOAQUÍN y BOMBITA revisan cofre camioneta.
17	2	Ext.	Carretera. JOAQUÍN y BOMBITA desolados.
18	2	Ext.	Carretera. JOAQUÍN y BOMBITA abandonados a su suerte.
			Oficinas
11 (i4)	Ins4	Int.	Oficina. EJECUTIVO I humilla a JOAQUÍN.
12 (i5)	Ins5	Int.	Oficina. EJECUTIVO II humilla a JOAQUÍN.
13 (i6)	Ins6	Int.	Oficina. EJECUTIVO III humilla a JOAQUÍN.
14 (in7)	Ins7	Int.	Oficina. EJECUTIVO IV humilla a JOAQUÍN.

3.2.11 Shooting list

Como su nombre lo dice, es una lista de los emplazamientos de cada escena que se deben grabar, en el orden en que se van a grabar, con horarios planeados.

En el siguiente ejemplo se elaboró una lista de planos por locaciones y por escenas, para tener un control de todos los planos que se tienen que grabar en cada locación y a que escena pertenecen, puede ser de mucha utilidad para el script. Una vez más en este formato se retoman las descripciones de cada escena que se establecieron en la escaleta de continuidad.

Shooting List

Sec: 1 DG: 1 I/E: E		Descripción: Escalera cine. JOAQUÍN platica con BOMBITA
Esc:		
1/1		Descriptivas de la escalera en planos cerrados
1/2		MCU. La cámara llega hasta Joaquín y se detiene en él
1/3		CU Joaquín le da un trago a su café (overlap c/anterior)
1/4		ECU ojos Joaquín.
1/5		MCU Joaquín café en mano
1/6		Detalle exterior ZO a reja de escalera (subjativa Joaquín)
1/7		OTS Joaquín se agacha a recoger los boletos

3.2.12 Hoja de Llamado

Un día antes de cada llamado es necesario asegurarse de que todo el mundo tiene ya este formato. En él encontramos información relevante como la hora en que tiene que llegar la gente de cada departamento y qué escenas son las que se van a grabar durante el día para que cada quién prepare con anticipación las cosas que va a necesitar durante el llamado para realizar su labor con cada escena.

A menos que todo el staff conozca perfecto la locación o lleguen todos en el mismo transporte, es necesario anexar a la hoja de llamado un croquis para llegar a la locación así como las posibles rutas para llegar, indicaciones de transporte, etcétera. Como se señaló anteriormente.

Hoja de Llamado

Día de Grabación: 1 **Locación:** _____
Fecha: 4/ abril/ 06 **Setting:** _____

Escenas por grabar

Cargo	Nombre	Hora/ Lugar
Producción		7:00
Director		8:00
Sonido		8:00
ASIST. DIR		8:00
ASIST. PROD.		7:00
ASIST. PROD.		7:00

Llamado General en locación 8:00 AM punto de reunión 7:00 AM

Cast	Personaje	Transp	Maq/Vest	Set

Escenografía y props	Vestuario	Maquillaje	Equipo especial	Notas
Vaso de café, cigarrós, boletos de cine, tarjeta del Piso 52, revistita cine	Vestuario Joaquin 1 Vestuario Bombita 1			

Formato elaborado por la autora

3.3 Producción

La información expuesta en las páginas anteriores así como los formatos y las recomendaciones, pueden ser de ayuda para llevar a cabo una planeación eficiente, la cual es indispensable para garantizar un producto audiovisual, en este caso un cortometraje de buena calidad.

Una vez que cada aspecto de la producción ha sido diseñado y puesto en papel, se ha contactado a la gente, reunido el equipo y conseguido los permisos, es momento de conjuntar todos los elementos y hacer “que la magia suceda”.

Sin embargo, a pesar de toda la planeación, con frecuencia se suscitan situaciones inesperadas: un vecino inconforme, un actor enfermo a última hora, una lluvia inesperada, etcétera. Por eso producir no es solamente planear y coordinar tareas y a la gente que las lleva a cabo, es también tener capacidad para resolver estos imprevistos de la mejor manera posible.

Recomendaciones para la grabación:

Preparar casetes y pilas extra un día antes de la grabación.

Adelantar y regresar de principio a fin las cintas antes de usarlas para que se ajusten fácilmente a la velocidad de grabación de la cámara. De esta manera se disminuye la posibilidad de que el material se dañe durante la grabación.

Para tener un cálculo aproximado del material necesario, considera una proporción máxima de 6 a 1, es decir, considera que se van a grabar máximo siete tomas de cada emplazamiento. Aunque el bajo costo de los materiales digitales permite trabajar prácticamente sin preocuparse por el aspecto financiero, el ajustarse a cierta cantidad de material, por una parte te obliga a ceñirte al plan de trabajo pero por otra te ahorra tiempo de trabajo posterior a la grabación: Habrá menos material que calificar y el editor podrá trabajar más fácil y rápidamente.

No asignes muchas escenas para el primer día de grabación. Esto ayudará a que el equipo se acople y ajuste su dinámica del trabajo sin que se sienta desde el principio la presión del tiempo.

En cine, el script, es quien lleva el registro de todo lo que se graba:

Qué escena es, qué encuadre se utilizó, si se usó iluminación especial o filtros, el código de tiempo de principio y fin de cada toma, si está completa o no y si fue marcada como buena toma por el director o el productor. Esto en televisión se conoce como calificar en campo, pues estos datos serán sumamente útiles a la hora de editar.

El lugar más práctico para levantar ese registro son las contra páginas del guión.

Esc	Toma	KCT	Notas	Audio	Plano	Descripción	TC	Dur
18/1	1	1	Inc	MD1	BLS	Joaquín y Bombita en la carretera	00:25:00:00 00:25:07:10	
	2	1	Completa	MD1	BLS		00:25:07:11 00:25:17:10	
	3	1	Buena Director	MD1	BLS		00:25:17:11 00:25:35:05	
	4	1	Completa	MD1	BLS			

<p>De 2 En Carretera. Tardó</p> <p>Big long: JOAQUÍN a unos pasos de la camioneta. abre los brazos como implorando al cielo. En segundo plano, BOMBITA sentado en una roca.</p> <p>Ahora si la camioneta se ve completa. bejanós sea un rodillo. Tallaría y BOMBITA. Fiesta infantil. Telefonía</p> <p>HENDRIX/OFF: Amb. Café:</p> <p>Tranquilo, brother. Dios provee. De algún lado, pero siempre sale</p>

También en cine, el script suele tener otra función: la de continuista.

3.3.1 Continuidad

Como se sabe, una película nunca se rueda en orden cronológico, puesto que el plan de trabajo se establece en función de las locaciones. Así la primera escena del rodaje puede ser el final del guión o un flash back. O bien una escena de conversación puede haberse filmado sin que ambos actores estuviesen presentes.

Todo depende de los tiempos y las necesidades de producción que a final de cuentas son los elementos que determinan el plan de rodaje. Para economizar desplazamientos de equipo y personal, recursos y tiempo, se graban todas las escenas que suceden en determinada locación para trasladarnos a la siguiente y organizando así, resulta más fácil grabar o filmar fuera de continuidad en cada locación porque así se monta la iluminación una sólo vez y se decora el una sólo vez.

Esto es sin duda una solución pragmática pero se eleva el grado de complejidad de la grabación porque hay que llevar un perfecto de registro de todos los elementos que están a cuadro (iluminación, emplazamientos de cámara, posición de los personajes, vestuario, utilería, etcétera) para que al momento del montaje exista la noción de continuidad que hace que cada plano corresponda con el anterior y con el que le sigue para que todas las imágenes formen una sola unidad llamada película.

Esa noción de continuidad lleva el nombre técnico de **Raccord** y es posible distinguir varios tipos:

- ✓ **De posición** Relativa a la posición de los personajes dentro del encuadre
- ✓ **De miradas** de personajes.
- ✓ **De vestuario**. Sobran las explicaciones
- ✓ **De luz**. Que el tipo de luz sea la misma en dos planos consecutivos. (de ahí la dificultad de rodar en exteriores)
- ✓ **De posición de cámara**. Lo veremos también, como depende de donde se coloque la cámara, dos planos consecutivos pueden o no montar.
- ✓ **De maquillaje y peluquería**. Ojo con las actrices que llevan el pelo largo y están todo el día con el "
- ✓ **De decoración**
- ✓ **De guión**. Que el actor cambie el guión sin darse cuenta y lo repite de diferente forma cada vez.
- ✓ **De interpretación**. Que el actor diga :
PLANO 1 (Plano General) " *¿Hombre Pepe como estás? Tu familia bien?* "y bebe un sorbo de agua.

PLANO 2 (Primer Plano) " *Hombre Pepe como estás!* (y bebe un sorbo de agua) *Tu familia bien ?*"⁶⁸

Rubén Salazar

<http://www.cinemafutura.com/curso/rosasur/rsaccion.html>

⁶⁸ El Cine en la Escuela. Ortega Campos Ignacio.
http://victorian.fortunecity.com/muses/116/_script.html consultado el 10 de agosto de 2005

3.3.2 El Sonido

El lenguaje audiovisual está compuesto por sonido e imagen y ambos elementos requieren el mismo grado de atención para poder construir un mensaje atractivo y efectivo.

Sabemos que a pesar de que la imagen no puede presentar (en la mayoría de los casos), un plano a la vez, cada uno de esos planos está cuidadosamente construido partiendo de parámetros técnicos y estéticos que garanticen que cada uno de esos planos aporte información importante en la construcción del mensaje.

La banda sonora por su parte, incorpora *ambientes, música, diálogos, efectos y silencios en forma simultánea, lo que le brinda enormes posibilidades descriptivas.*

Ambiente Sonoro: Complementa la ubicación de la situación desarrollada, puede aportar más información sobre el lugar de la que queda contenida en el plano visual.

Música: ambienta y enfatiza las situaciones emocionales de la imagen, así como hila y da continuidad auditiva a la fragmentada banda visual.

Diálogos. (...) usualmente utilizado como recurso fácil para contar la historia o anunciar los sentimientos del personaje.

Silencios. Marcan el ritmo, dan pie a la reflexión y tiempo para la contestación de una interrogante.

La banda sonora estará formada por la mezcla de sonidos producidos por las diferentes fuentes sonoras que intervendrán en el programa; estos sonidos producidos por las diferentes fuentes sonoras que intervendrán en el programa; estos sonidos estarán regidos y evaluados de manera

individual por parámetros técnicos y estéticos⁶⁹.

<p>Parámetros técnicos (consideraciones objetivas)</p>	<ul style="list-style-type: none">- Nivel de la señal de audio (dentro de la norma)- Calidad de la señal de audio (sin distorsión)- Fidelidad sonora (sonido natural o idóneo)- Sincronización con la banda visual (delay o lipsync)
<p>Parámetros estéticos (consideraciones subjetivas)</p>	<ul style="list-style-type: none">- Calidad, claridad y calidez de sonido o voz (natural o impostada)- Pronunciación e intención- Ritmo y fluidez- Concordancia de contenidos visuales y auditivos- Planos sonoros

⁶⁹ Ochoa Hernández, Lya Angélica (compiladora). Introducción a los equipos análogos y digitales. Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa. México. 2004

3.3.2.1 Audio Digital

Al igual que en el video, *los sistemas digitales de audio son aquellos que trabajan con una representación numérica (código binario), cuyos caracteres se representan por impulsos mecánicos o eléctricos*⁷⁰.

3.3.2.2 Compresión de Audio.

El proceso de compresión consiste en recortar las frecuencias que el oído humano no alcanza a percibir de modo que la diferencia sea prácticamente imperceptible. *De forma que eligiendo una tasa de transferencia determinada para la extracción de audio se consigue para cada formato que aparentemente el sonido sea como el original.*⁷¹

3.3.2.3 Proceso de digitalización

El proceso de digitalización se compone de dos fases: El Muestreo y la cuantización.

El muestreo consiste en dividir el eje del tiempo en segmentos discretos, y mientras más muestras tomemos de un sonido, este será más detallado. Esto corresponde a la frecuencia de muestreo (sample rate) y generalmente se asocia con KHZ⁷².

La cuantización mide el valor de la señal en amplitud. Los bits son las divisiones que encontraremos al grabar un sonido, cuando son convertidas en números por

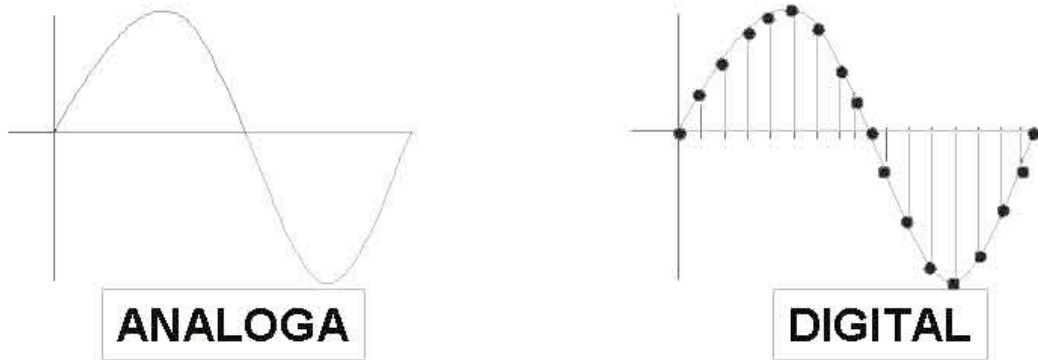
⁷⁰ Estrada Benítez, Jorge. Audio analógico y digital. Material de apoyo. Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa. México.2005

⁷¹ ídem

⁷² Kiloherzt

un Convertidor Analógico Digital (CAD). 8 y 16 son los valores más habituales en los equipos. Igualmente, mientras mayor sea el número de divisiones o Bits al registrar el audio, mayor será su calidad.

En la teoría un Bit representa una diferencia de 6 dB en el rango dinámico. Es decir, 8 bits nos dan un rango de 48 dB y 16 Bits 96 dB.



Muestreo de una señal análoga y una digital

3.3.2.4 Configuración de los parámetros de Audio para la grabación

Para obtener un correcto registro de los niveles de audio es necesario que ajustemos los parámetros correctos: 1) En la cámara, 2) En el dispositivo auxiliar (DAT, Mini Disk) si contamos con él; y f 3) En la computadora donde vamos a realizar la edición.

Es muy importante que estos parámetros sean los mismos en esas tres instancias para evitar degradar la calidad de la señal o incompatibilidades de formato.

Los parámetros de audio que deben configurarse en la cámara son los de la calidad de grabación.

Estos parámetros se encuentran en la opción Recording Setup de las cámaras de video y generalmente podemos elegir entre dos opciones:

12 Bits/ 32Khz

16 Bits/ 48Khz

Éste último es el que debemos de elegir para obtener la mayor calidad posible en el registro.

A continuación hay que ajustar el nivel de entrada de la señal

Para eso hay que hacerle llegar a la cámara un tono de referencia (1Khz), ya sea que se genere en un mixer o en la computadora en la que se editará en material



Si hemos elegido la calidad de 12Bits/32Khz, el nivel máximo que debe registrar la cámara para que no se sature el audio cuando se reproduzca en un dispositivo analógico (TV por ejemplo) debe ser de -12dB

En cambio, si elegimos la calidad de 16Bits/ 48Khz, el nivel máximo debe ser 8.

Es muy importante que respetemos estos niveles pues si los excedemos, no notaremos la saturación al monitorear la señal que llega a la cámara, pero al reproducirlo en un dispositivo análogo pueden dispararse los niveles.

3.3.2.5 Audio en Locación

Grabar audio en locación es una tarea complicada puesto que hay muchos elementos que pueden salirse de control, por lo tanto hay que considerar varios factores para que tomemos las decisiones adecuadas para obtener un buen registro del audio.

1. Lugar donde será la grabación.

Es decir, tener en cuenta las condiciones y características del lugar, si hay mucho ruido, si es seguro, si hay posibilidad de conectar equipo o hay que llevar pilas para toda la jornada.

2. Condiciones climatológicas

Factores climáticos como el viento, la lluvia o el nivel de humedad en climas cálidos afectan el rendimiento del equipo y nos exigen cuidados más específicos.

3. Tipo de grabación que llevaremos a cabo

En el caso de la ficción hay que considerar un factor extra: la estética. De modo que de entrada quedan descartados los micrófonos de mano; si elegimos micrófonos Lavalier no se deben ver y si usamos un boom igualmente hay que cuidar que no se meta a cuadro y que no proyecte sombra. Además de otros aspectos específicos de cada tipo de micrófono que mencionaremos más adelante.

4. Consideración del equipo técnico.

Al igual que con la imagen, tenemos que planear muy bien todo lo que necesitamos llevar para el registro del audio, es decir, pilas suficientes, extensiones y equipos periféricos. La planeación previa es importante porque se trata de llevar sólo lo necesario, pues si algo nos falta seguramente algo saldrá mal; pero si llevamos equipo de más también podemos tener problemas con el

traslado y la seguridad del equipo.

5. Número de micrófonos que se llevarán según el tipo de programa y el número de actores.

6. Equipo en óptimas condiciones para grabar

Éste es uno de los puntos clave: Siempre hay que realizar pruebas previo a la grabación para asegurarnos de que el equipo funciona correctamente antes de llegar a la locación.

7. Cómo trasladar el equipo para mantenerlo

Todo el equipo delicado debe almacenarse en maletas o estuches, preferentemente rígidos, amplios y con varios compartimientos para la mejor distribución y cuidado de los accesorios; acolchados en el interior para absorber golpes ligeros independientemente de que todo esté en sus estuches individuales.

Dado que en una producción independiente difícilmente podemos contar con todos los recursos que desearíamos, en tener en cuenta los factores anteriores nos ayudará a sacar el mejor provecho del equipo que tenemos.

3.3.2.6 Micrófonos para locación

Los micrófonos más recomendables para grabar audio en un corto de ficción son generalmente los micrófonos de Boom o Ambientales, por sus características de captación, son ideales para grabar sonidos de ambiente y diálogos de varios personajes.

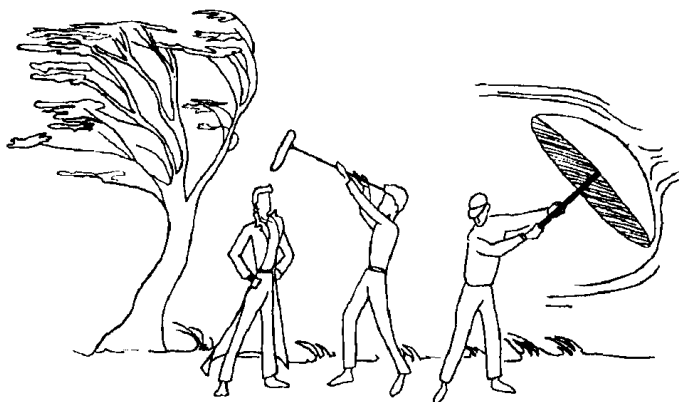


Los micrófonos de caña se usan con al menos dos accesorios: la caña o extensión y el wind screen o cacahuete que es un dispositivo rígido que cubre todo el micrófono para filtrar ruidos como el viento.



Para captar bien el sonido con un micrófono de caña es recomendable colocarlo a 45° con respecto a la fuente sonora y a una distancia mínima de un metro y hasta cuatro metros máximo.

En caso de que el ruido del aire sea excesivo puede utilizarse una sombrilla para desviarla colocándola a una distancia de entre uno y tres metros.



El micrófono Lavalier es muy utilizado también tanto en entrevistas como en dramatizaciones, sin embargo, en éstas últimas es necesario esconderlo entre la ropa para que no sea visible.

Hay que fijarlo ya sea a la ropa o al cuerpo del actor con cinta adhesiva flexible y manejable como la cinta micropore utilizada en primeros auxilios. Es aconsejable estudiar los movimientos que debe realizar el actor pues si se toca el pecho, se acomoda la ropa o se frota las manos pueden generarse ruidos que hará que se saturen los niveles o se distorsione la calidad del registro.

3.3.3 Edición y Post Producción

En el proceso de producción de una película, no necesariamente tiene que terminar una etapa para que otra comience, de hecho se llevan a cabo varias tareas simultáneas en distintas etapas. La edición en cierta manera comienza desde que el escritor divide las escenas de cierta manera, continúa cuando el director descompone una escena en varios planos y graba cada imagen teniendo la idea clara de cómo cada uno va a unirse con otro para crear la continuidad del relato cuando se lleve a cabo la edición propiamente dicha.

En el caso de producciones cinematográficas en celuloide el proceso de la edición era mucho más complicado y costoso pues al sacar la lata de película expuesta de la cámara, era enviado para el proceso de revelado y positivado para que esas imágenes filmadas fueran revisadas por el director y el editor al final de las jornadas de rodaje para elegir las tomas útiles.

Una vez realizada la selección de las imágenes y bajo las indicaciones del director se arman la copia de trabajo agrupando las escenas ya en el orden que deben ir para tener un primer acercamiento a la película.⁷³ Después de haber concluido el rodaje, el editor, acorde con la idea del director y a veces, también del productor; comienza a buscar un ritmo para la película, presenta opciones, señala áreas de confusión e identifica escenas redundantes.⁷⁴

En esta dinámica un equipo de edición estaba constituido generalmente por tres personas: el montador en jefe, un ayudante y un auxiliar. El montador en jefe marcaba con un lápiz graso los puntos de corte en el positivo de las tomas seleccionadas; el ayudante hacía el trabajo mecánico de cortar y empalmar una toma con otra; mientras que el auxiliar numeraba y archivaba todas las tomas realizadas en caso de que pudieran hacer falta. Una vez que el montador en jefe

⁷³ El cine. Historia del cine. Técnicas y procesos. Actores y directores. Diccionario de términos. 100 grandes películas. Larousse. España, 2004. Pp144.

⁷⁴ Dancyger, Ken. Técnicas de edición en cine y video. Gedisa. España. 1999. pp15.

lograba el montaje definitivo se enviaba la copia de trabajo al laboratorio para realizar el corte de negativo y así dejar lista la película para obtener todas las copias de distribución necesarias.⁷⁵

Con la llegada de las nuevas herramientas surgidas de la convergencia tecnológica, comenzó a darse una serie de vertiginosos cambios; En lo que respecta a la edición solamente, podemos identificar dos grandes momentos, el primero, en la industria cinematográfica pues con la aparición de los sistemas de edición no lineal el proceso de montaje o edición cambió radicalmente, no sólo se hizo más simple al reducirse los equipos de montaje de tres personas a una, sino que también se hizo mucho más económico al poder prescindir de gran cantidad de rollos de película positiva gracias a un proceso llamado Telecine que permite transferir las escenas filmadas a un material magnético y posteriormente digitalizarlas para almacenarlas y procesarlas junto con el audio grabado digitalmente durante el rodaje en un sistema de edición no lineal.

El segundo momento es cuando herramientas como la edición no lineal llega al alcance de un sectores como los estudiantes universitarios y los artistas plásticos que ya no necesitan grandes presupuestos para poder construir un cortometraje o cualquier otro tipo de expresión audiovisual, puesto que tienen el conocimiento del lenguaje y herramientas a su alcance que simplifican los procesos.

En la actualidad, todo se hace en ordenadores o video. La película es lenta, cara no es creativa... Se tarda demasiado. Lo que hago es editar sobre video. filmé "El mariachi" por nada. Lo edité en video. Tenía un master en video de 3/4" precioso, porque transferimos directamente desde la película. Calidad 35mm. Limpio. Hice copias en VHS y las mandé a todo Hollywood. Nunca imprimí una copia en película. (coge un trozo de película de cine) Una pérdida de dinero. Hay que empalmarla, tensarla, se degrada, es carísima de duplicar. El positivo se pone en cinta de video, donde es fácil de ver, duplicar y tener vuestros trabajos.⁷⁶

⁷⁵ El cine. Historia del cine. Técnicas y procesos. Actores y directores. Diccionario de términos. 100 grandes películas. Larousse. España, 2004. pp. 145.

⁷⁶ Robert Rodríguez. La escuela de cine en diez minutos de Robert Rodríguez. <http://www.cinematofutura.com/curso/cursodir01.html> consultado el 27 de julio de 2005.

En la postproducción es necesario ser cuidadoso con una gran cantidad de detalles y especificaciones técnicas, si es que no se van a utilizar los servicios de una casa productora para grabar y/o editar, el productor del cortometraje está obligado, junto con el director y el editor, a conocer las características y requerimientos técnicos del formato para garantizar que las imágenes sean registradas y procesadas de manera correcta.

Así como para la etapa de realización, se deben establecer en la cámara ciertos parámetros de audio y video para que la imagen se grabe con la mayor calidad posible, cuando se llega a la etapa de edición, también es necesario configurar en el software que hayamos elegido para este proceso con los mismos parámetros para que podamos trabajar la imagen sin contratiempos.

Es posible editar video en computadoras personales, sin embargo, no todas las computadoras permiten el trabajo de edición de video, a continuación mencionaremos algunos de los factores que hay que tomar en cuenta para poder llevar a acabo la edición, post producción, sonorización y masterización de un cortometraje en una PC.

Actualmente hay computadoras personales en el mercado como las Sony Vaio, algunos modelos HP y la mayoría de las computadoras Macintosh con procesador G4 o superiores que han sido diseñadas para trabajar con programas de edición de video y gráficos, e incluso suelen incluir software para edición de video, desde opciones caseras muy sencillas como Movie Maker hasta alguna versión de Adobe Premiere en el caso de las PCS y para los equipos Mac, iMovie.

Si la idea es armar una computadora con miras a editar video de una forma más profesional, es necesario invertir en una tarjeta capturadora cuyo costo va de los \$600 a los \$1500 dólares aproximadamente.

Requerimientos básicos⁷⁷:

Procesador: mínimo Pentium 4 a 1giga

Memoria RAM: 254 megas (ideal 524)

Disco Duro: 40 gigas para video exclusivamente (hay que tener en cuenta que el formato AVI ocupa aproximadamente 11 gigas por hora)

Puerto Fire Wire (también conocido como i link o IE1394)

Tarjeta de video

Tarjeta de captura

Grabadora DVD

Ejemplos:

Pinnacle

Matrox Rtx 10

Matrox Rtx 100

⁷⁷ <http://www.videoedicion.org/manuales/requisitos.htm>

3.3.3.1 Software de edición de vídeo

A continuación se presenta una lista de recomendaciones en cuanto al software que puede ser utilizado para la edición de video, tanto programas caseros como profesionales y semiprofesionales están incluidos aquí para que el usuario seleccione el que vaya más acorde con sus necesidades y capacidades

Adobe Premiere

Windows, Mac

(<http://www.adobe.es>, <http://www.adobe.com>)

Permite hacer edición de video profesional aplicando filtros, transiciones, mascarillas y además es absolutamente compatible con todos los productos de la línea adobe como Photoshop y After effects.

Para sistema operativo Windows XP son recomendables las versiones 6.5 y Pro pues versiones anteriores causan conflicto a la máquina.

Para usuarios de nivel medio. Su uso profesional requiere como complemento tarjetas de video como Matrox o Pinnacle.

Sonic Foundry Vegas Video

Windows

(<http://www.sonicfoundry.com/products/NewShowProduct.asp?PID=612>)

Permite capturar, editar, exportar e incluso quemar directamente los proyectos a VCD, SVCD o DVD sin necesidad de cambiar de aplicación.

Una de las peculiaridades de este software es que puede utilizarse para hacer doblaje de voz.

Para usuarios de nivel medio y profesional.

Avid

(<http://www.avid.com/products>)

De su página web se puede descargar el Avid Free DV, una versión mucho más sencilla del software para que los usuarios se familiaricen con su funcionamiento.

Para usuarios de nivel medio y profesional.

Final Cut

Mac

<http://www.apple.com/finalcutstudio/finalcutpro>

Es el software para edición no lineal más popular para la plataforma Macintosh, las versiones más recientes pueden trabajar múltiples formatos de video, desde DV hasta HD y DVCPRO HD, también permite trabajar con efectos en tiempo real e incluso editar en vivo señal de múltiples cámaras.

Para usuarios de nivel medio y profesional.

3.3.3.2 Software de autoría de VCD, SVCD y/o DVD

Adobe Encore

Windows

(<http://www.adobe.es>, <http://www.adobe.com>)

Adobe Encore es un software de autoría de DVD con el que crear en un disco DVD con menús interactivos. Algunas de sus principales ventajas son su integración con otros productos Adobe (en especial con Photoshop), su gestión de texto y botones y la posibilidad de poder crear DVDS con varias pistas de audio (incluido audio AC3 Dolby Digital) y subtítulos.

Nero Burning Rom

Windows

<http://www.nero.com>

Este software genérico de grabación de CDS/DVDS permite la creación de VCDS, SVCD y DVDS (incluso con sencillos menús de selección) partiendo de archivos de vídeo.

DVD Studio Pro

Mac

<http://www.apple.com/finalcutstudio/dvdstudiopro>

Software para autoría profesional de DVD permite diseñar desde los menús más simples hasta títulos comerciales interactivos con múltiples funciones. Es posible incorporar submenús, seleccionar la región del DVD, poner varias opciones de audio y subtítulos, la versión más reciente puede trabajar con video de Alta Definición, audio en 5.1 canales y Dolby digital.

3.3.3.3 Software de audio

Sonic Foundry Sound Forge

<http://mediasoftware.sonypictures.com/Products/ShowProduct.asp?PID=668>

Permite la captura y edición de audio.

Vegas

Windows

www.software-shop.com/Productos/Sony/Vegas/vegas.html

Una aplicación bastante amigable para el montaje de audio. Permite trabajar con múltiples canales de audio con niveles de volumen y paneo para cada uno.

Protools

Una de las opciones más profesionales disponibles, con él se puede hacer prácticamente cualquier cosa en el campo del audio e incluso es utilizado profesionalmente para el doblaje de voz. Su gran inconveniente es que los altos requerimientos tanto de software como de hardware resultan excluyentes para la mayoría de los usuarios.

3.3.3.4 Software para post producción (Diseño gráfico y animación)

Más allá de editar escena por escena, es necesario añadir retoques para darle un mejor aspecto al trabajo, ya sea que se quiera diseñar títulos especiales, añadir ilustraciones, mascarillas, marcas de agua o cualquier otro tipo de complemento, éstas son algunas opciones de software

Adobe After Effects

Windows, Mac

<http://www.adobe.es>, <http://www.adobe.com>

After Effects es un programa de post-producción. Eso quiere decir que no se edita con él, sino que se retoca. Es un complemento a un programa de edición y con él, habitualmente, sólo se trabaja con vídeos de corta duración. Presenta un modo de trabajo muy similar a Photoshop (por capas) sólo que en lugar de trabajar con imágenes estáticas trabajamos con vídeos y líneas de tiempo, definiendo y controlando cada uno de los efectos aplicados. Es usado por muchas cadenas de televisión en sus cortinillas, intros y demás.

Adobe Photoshop

Windows, Mac

<http://www.adobe.es>, <http://www.adobe.com>

Es un software para la edición de fotografías, sumamente útil para trabajarse en conjunto con uno de vídeo. Podremos aprovechar las ventajas para trabajar con capas (especialmente a la hora de usar transparencias), puesto que éstas son 100% compatibles con After Effects o Encore. Los archivos PSD creados con Photoshop son importados por casi el 100% del software gráfico, de edición de vídeo y de autoría de DVD. Los filtros también son intercambiables entre Photoshop y Premiere, lo que también resulta sumamente útil. Otra posibilidad de intercambio entre ambos programas son los archivos "Film Strip", o "Tiras de película" creados con Premiere y con la que podremos editar en Photoshop vídeos fotograma a fotograma y devolver la secuencia modificada de nuevo a Premiere.

Discreet 3D Studio Max

Compleja y potente aplicación para el modelado en 3D con esta fantástica aplicación de Discreet tan potente como compleja de utilizar.

Se pueden hacer desde títulos en 3D hasta secuencias completas de animación.

Macromedia Flash

<http://www.macromedia.com/software/flash/>)

Software para animación en 2D. Pueden crearse archivos vectoriales en otras aplicaciones como Corel Draw o Adobe Illustrator, e importarlas luego en Flash para animarlas. La principal ventaja de usar flash es que se pueden exportar las animaciones creadas como archivo .mov o .avi para trabajarlas después en cualquier programa de edición de video.

Corel Draw

Windows, Mac

Adobe Illustrator

Windows, Mac

<http://www.adobe.es>, <http://www.adobe.com>

Son dos aplicaciones muy potentes para trabajar con gráficos vectoriales. Se presentan como alternativa o apoyo a la hora de crear gráficos vectoriales con los que trabajar con Macromedia Flash, que importa directamente los archivos de Illustrator. Los archivos realizados en Corel Draw habrá que exportarlos a formato Adobe Illustrator antes de poder usarlos en Macromedia, pero ahí acaba el "problema" porque el proceso se lleva a cabo sin ningún tipo de complicación.

3.3.4 Masterización y Multicopiado

Ya que tenemos en el software de edición el montaje final del cortometraje, es decir que ya incorporamos los títulos, gráficos, efectos especiales y mezcla definitiva de audio lo que resta e integrarlo todo en una primera copia definitiva a partir de la cual se podrán hacer todas las copias necesarias para exhibición y/ o distribución.

Antes de hacer el master se recomienda respaldar los materiales originales, es decir música, efectos, gráficos, voces en off y de ser posible los clips del video capturado en discos ya sea CDS o en DVDS como datos.

Es muy importante no cambiar de ubicación los archivos que componen el proyecto en el programa de edición pues es posible que los elementos que corresponden a esos archivos se muestren offline.

También es de suma importancia asegurarse de que todo el proyecto se haya renderizado para que todos los elementos gráficos y auditivos se muestren correctamente.

Siempre es recomendable tener dos masters: Uno digital, es decir un clip de video .AVI en caso de PC y .MOV en caso de usar Final Cut, que se archive ya sea en disco duro o como datos en un DVD; y otro en cinta, ya sea en Digital 8 (o Hi8 digital), MiniDV, DVCAM, Betacam, etcétera.

Una vez obtenidos estos dos masters se procede a hacer la compresión que se requiera para las copias que se van a proyectar o a distribuir.

3.3.4.1 Formatos de compresión de video

Compresor	Extensión	Soporte	Notas
Mpeg2	.m2v	DVD	Al exportar el video con esta compresión se obtienen dos archivos con el mismo nombre, uno con extensión .m2v que es el video y otro con extensión. wav (windows) o .aiff (mac) que es el audio
Mpeg1	.mpg	VCD	
Windows Media Video	.wmv	Internet	
Quicktime video	.mov	Internet	

Cuadro elaborado por la autora

Conclusiones

Por su propia naturaleza, los medios electrónicos tienen una relación estrecha con la tecnología, de tal modo que la evolución de dichos medios, en cuanto a la forma de sus contenidos en muchas ocasiones va de la mano con los avances tecnológicos.

La Televisión se ha beneficiado ampliamente, en primera instancia, de la tendencia a la miniaturización. En un principio, se utilizaban carretes de cinta de dos pulgadas de ancho que obligaban a las televisoras a producir todos sus programas en foro dado el gran peso, volumen y complejidad de los equipos.

Actualmente, las cámaras de estudio son más pequeñas y los formatos utilizados actualmente para grabar, son también, más pequeños, ligeros y económicos. Sin embargo, este hecho no solamente permitió que las televisoras fueran más productivas, sino que fue posible el surgimiento de nuevos mercados para la industria audiovisual porque comenzó a ser costeable producir programas sin el objetivo de que éstos se transmitieran.

Así, el video poco a poco se consolidó como una herramienta fundamental en los terrenos de la educación, la capacitación para el trabajo, la comunicación interna de las empresas, etcétera.

Con la convergencia tecnológica las opciones se ampliaron todavía más: Transmisiones vía satélite hace posible una transmisión con mucho mayor cobertura geográfica; los enlaces en vivo han permitido una difusión casi inmediata de sucesos informativos de relevancia internacional como el 11 de septiembre.

Por otra parte, la televisión ha coqueteado de muchas formas con Internet, éstas van desde portales multimedia con información de horarios, estrenos, noticias, foros de discusión, etcétera; la (re) transmisión de sus programas de señal abierta o fragmentos de ellos por la red; hasta los intentos por crear la llamada televisión interactiva tanto en la misma red como con los televisores caseros a través de los servicios que ofrecen ahora las compañías de televisión por cable tales como Internet por cable, servicios de pago por evento contratados con el control remoto y canales “interactivos” de juegos para niños.

La radio a su vez, se ha servido también de la tecnología para ser más eficiente, los sistemas de edición de audio como Protools han permitido reducir tiempos y costos de producción a la vez que otros programas de computo permiten controlar y planificar la barra programática de las estaciones, modernizar sus catálogos y acervos, etcétera.

En lo relativo a la convergencia tecnológica con Internet, se puede decir que ha tenido un desarrollo bastante superior a la televisión por Internet. Simplemente porque el audio requiere mucho menos recursos a los equipos emisores y receptores para una transmisión exitosa por lo que más gente puede tener acceso a ella.

Muchas organizaciones no gubernamentales, grupos de estudiantes y personas comunes se encuentran produciendo con presupuestos muy bajos, programas de radio que son escuchados en varios países del mundo.

La prensa gracias a Internet ha logrado de alguna manera, superar la desventaja histórica en la que su propia dinámica la colocaba frente a los medios electrónicos de llegar al público siempre con un día de atraso.

Actualmente muchos periódicos cuentan con versiones electrónicas en línea que son actualizadas durante todo el día y ofrecen materiales multimedia, acceso a

ediciones anteriores y otros servicios que les han dado a los diarios mexicanos la oportunidad de llegar a nuevos lectores nacionales e internacionales.

Finalmente el cine, que para abordarlo en estas conclusiones, una vez más lo dividiremos en dos grandes rubros, el cine comercial y el cine independiente.

El cine comercial, el que nutre a la industria cinematográfica principalmente estadounidense, se sirve de la tecnología para desarrollar productos atractivos para los grandes públicos y que por lo tanto, sean grandes éxitos comerciales.

Esa parte del cine ha incluso desarrollado tecnología de alta especialización para obtener herramientas como los animatronics, es decir, los robots de animales o personas que se usan en las películas, como Tiburón, Jurassic Park o La Pasión de Cristo; las películas de animación en 3D, los extras virtuales como los que crea Endorphin, y toda clase de efectos especiales.

En cambio el cine independiente, ha utilizado la tecnología simplemente para poder existir. La reducción de los costos y los tiempos de producción, así como la disponibilidad de equipos cada vez más ligeros, pequeños y económicos le ha dado la posibilidad a muchos realizadores y productores de corto y largometraje, de convertir sus proyectos en una realidad que puede llegar al público de muchas maneras “alternativas” como ciertos portales de internet, cineclubes o festivales pero estas facilidades no son suficiente para tener acceso a las pantallas comerciales.

Gracias a todas estas ventajas y beneficios expuestos anteriormente, se ha hablado mucho de una “democratización de los medios de comunicación” que básicamente se refiere a la idea de que cualquiera que tenga la disposición y las herramientas puede hacer un programa de radio en Internet, un periódico o una película, sin embargo, esto debe ser abordado con cuidado puesto que por un lado, la aparición de los equipos caseros hacen posible que cualquiera pueda

producir, pero esto es muy diferente a sepa hacerlo o a que cualquiera pueda hacer una película que llegue a la cartelera comercial.

Para que esto suceda, se debe poner en marcha todos los engranes de la industria cinematográfica. Esto implica por supuesto, a distribuidores, exhibidores y el inconveniente de que la tecnología no haya llegado hasta estos sectores de la industria todavía.

Las películas que se exhiben en las salas comerciales mexicanas son proyectadas de manera analógica. Es decir que siguen siendo rollos de celuloide que se colocan en proyectores de 35 milímetros y esto a su vez implica que aunque la película se haya grabado en digital, para ser proyectada en las salas comerciales se debe transferir el master en formato digital a celuloide, a este proceso se le conoce como tape to film, o data to film dependiendo del soporte del que se parta para hacer el transfer, y es lo suficientemente caro como para que la producción termine costando casi lo mismo que si se hubiese filmado en 35 milímetros desde un principio

Es decir, que si el objetivo es llegar a las pantallas comerciales, el elegir entre un formato u otro es más bien una cuestión estética pues a final de cuentas los gastos son muy similares. En cambio, si el objetivo es contar una historia, muchas veces esta elección no está siquiera dentro de las opciones porque para un realizador o productor independiente, una producción en 35 milímetros es prácticamente impensable.

Aquellos para los que el digital es el único formato posible, se enfrentan también a otras tantas complicaciones, están obligados a dominar el formato, es decir, conocerlo y explotarlo al máximo. Precisamente porque las cámaras son más ligeras, los materiales diferentes como diferente es también la forma en que las

cámaras transforman la luz en imágenes, el formato digital tiene su propia estética derivada de estas características, porque por ejemplo, el que la cámara sea más ligera también significa que es más inestable y si no se conocen y aprovechan de algún modo estas características, se pueden convertir en elementos en contra. Si no sirve como apoyo a la narrativa, una cámara inestable sólo es evidencia de bajo presupuesto y esto a veces se entiende como sinónimo de amateur.

Existen varios prejuicios alrededor del cine digital, comenzando por ese argumento de muchos puristas de que cine sólo es lo que se hace en celuloide y que lo que se hace con las cámaras digitales es video. Y continuando con la conceptualización construida en el imaginario colectivo acerca de estos dos términos y en la que se asocia el cine con los conceptos de rigor, arte y perfección mientras que al video se le asocia con producciones caseras, mala calidad, falta de rigor y profesionalismo.

Sin embargo, lo que aquí se sostiene es que lo que determina si algo es cine, televisión o video no es el soporte en que se registraron las imágenes sino en cómo se emplee el lenguaje cinematográfico para contar esa historia.

Por lo tanto, si se emplea el mismo rigor en la planeación y la misma disciplina en la realización que se emplean con los materiales analógicos en las producciones digitales se puede obtener una obra cinematográfica de calidad.

A estas alturas esa parece ser una discusión superada. Se requieren los mismos conocimientos en cuanto a lenguaje, dirección y producción para obtener una obra de calidad en cualquier formato y de cualquier duración. Es por eso que la producción de cortometrajes digitales puede ser un campo muy útil para el entrenamiento de actores, directores y productores; y por supuesto, mucho más barata que la producción de cortometrajes en celuloide.

Quienes se entrenan en fotografía difícilmente podrán prescindir de los materiales analógicos. Pero es una excelente opción para quienes se entrenan en los otros campos, pues es posible generar más proyectos con menos recursos y así tener la posibilidad de adquirir más experiencia.

Teóricamente, en un futuro no muy lejano será posible la proyección y distribución digital via satélite que ya no requerirá el costoso proceso de copiado en 35 milímetros. Probablemente entonces sea factible que los realizadores y productores de cortometrajes y largometrajes lleguen a las salas comerciales y puedan recuperar sus costos de producción.

No es posible saber cuanto tiempo falta para que esa tecnología llegue a nuestro país pero cuando eso suceda, se incrementarán las alternativas para los realizadores y productores mexicanos y a su vez para la industria cinematográfica mexicana.

Mientras ese momento llega, lo que es posible actualmente es aprovechar los recursos disponibles para obtener la mejor formación posible con la producción de cortometrajes en formato digital.

El principal objetivo de este manual es brindar algunas herramientas que puedan ayudar a los estudiantes de producción en el desarrollo de sus proyectos.

Anexo

Cortometraje: El Héroe



El Héroe

3 Min.
México, 2004

Guión: José Luis Reza
Producción: Xochitl Ugarte
Alejandra Moreno
Realización: Alejandra Moreno
José Luis Reza

El Héroe, fue producido en 2004.

El equipo de producción estuvo integrado por cuatro personas.

Fue grabado con una cámara Sony DCR- TRV830

Editado en un equipo SONY VAIO PCM RX54M

El software empleado fue el siguiente:

Edición de video: Adobe Premiere 6.5

Post Producción: Adobe Alter Effects

Photoshop

Audio: Cool Edit Pro 2

Vegas Audio

Autoría de DVD: Sony DVD Architect 2.0

Diseño de Poster: Photoshop 7.0



SONY



Sony recomienda Microsoft Windows XP

Fue transmitido en la Sección El Balonazo del Programa Super Estadio en Canal 40 en Marzo del 2004.

Guión

1. FADE IN.

Ext. Afuera del estadio. Día.

VLS. Sol a plomo sobre las taquillas del estadio.

Paneo veloz_. Estadio.Paneo_. Chica filota.

Dolly back veloz. Desde taquilla hasta Juan.

Enamorado, contempla la foto de Regina.

POV Juan. La foto de Regina.

MS. Juan. Chico suspirote.

Fade in música.

3. Ext. Afuera del estadio. Día.

Diversos shots. Cámara rápida. Transición de tiempo.

4. Ext. Taquilla. Día.

Juan camina feliz con sus boletos en la mano. Se los enseña a la cámara.

5. Ext. Estadio. Día. Teléfono público.

Full Juan. Viene caminando. Llega a teléfono.

Fade Out Música.

6. Ext. Teléfono afuera del estadio. Día.

TS. Teléfono. Close UP. Dedo de Juan marcando teléfono.

Dolly back. Medium Juan. Contento.

*Audio: Tono de llamar.

7. **Int. Casa de Regina. Día.**

Regina:

Hola...

Voz Off **Juan:**
(Ardillita).

Regina:

(Sincera) ¡Niño! ¿Cómo estás?

8. **Ext. Teléfono afuera del estadio. Día.**

MS. **Juan. Pela** chicos **ojotes**, emocionado.

FX. ****Corazón Juan. Late a todo lo que da.**

Dolly back. Medium lado contrario. **Juan sonrío.**

*****Efecto audio: Corazón late presuroso. Seguirá *in crescendo*.

9. **Int. Casa Regina. Día.**

CU mano de **Regina. Juguetea** con el **cable** del **teléfono**.

Travel hasta boca de Regina.

Regina:

¿Por qué no me habías llamado, horrible?

10. Stock. Ronaldo hace una jugada.

**Audio: Multitud grita:

¡Ole!

11. Ext. Teléfono afuera del estadio. Día.

MS. Juan. Se golpea la barbilla.

Chocorol en Off:
Íralo, ¡Ásesela...!

12. Int. Casa de Chocorol. Día.

MS Chocorol.

Chocorol:

¡Ásesela, hijo, ásesela!

13. Int. Casa Regina. Tarde.

MCU. Regina.

Regina:

¿¿El domingo?! ¿A dónde, niño?

14. Stock. Futbolista a punto de tirar un penalti. Coloca la pelota.
Comienza su carrera para patear.

**Audio original.

Regina en Off:

¡No, mejor no me digas!
Deja adivino ¿te late?...

15. Stock.

Futbolista tira.

Locutor en Off:

¡Viene el tiro...!

16. Int. Casa Regina. Día.

Dolly in veloz hasta CU Regina.

Regina:

¡¡¡¿Compraste boletos para los Rolling Stones?!!!

17. Ext. Teléfono afuera del estadio. Día

MS. Juan se descompone.

**Efecto audio. Scratch.

Locutor en Off:

¡La falló!...

18. Stock. La clásica toma de Jorge Rodríguez en el mundial de los gringos, diciendo: "Putá madre" (O la del Beto Aspe).

19. Int. Casa de Chocorol. Día

Chocorol:
¡Íralo, qué bárbaro, mano!
¡Pero cómo eres...!

20. Int. Casa Regina. Día.

MS Regina.

Regina:
¡Eres un lindo!

21. Ext. Telefono afuera del estadio. Día.

CU. Auricular

Dolly Back veloz. MS. Juan. Sonríe, forzado.

<p>Regina en Off: Niño, eres mi héroe. ¿¿Cómo supiste que muero por ver a los Rolling?!...</p>
--

22. Ext. Taquilla Concierto Rolling. Día.

MCU. Juan. Hace ademán de “ni modo”.
Dolly back. Juan formado en Fila larguísima.

**Fade In “Satisfaction”.

23. Int. Concierto Noche.

Juan y Prima de Regina. Chavos prendidos.

**Sigue música.

MCU **Juan**. Se siente fuera de contexto. Le llega humo de cigarro. **Manotea**.
Voltea lento **hacia** su **costado**

Regina en **Off**:

Mil perdones, niño...

Es que a mi mami le salió un compromiso y no me puedo safar.

O sea, pero como ves si le digo a mi prima que te acompañe.

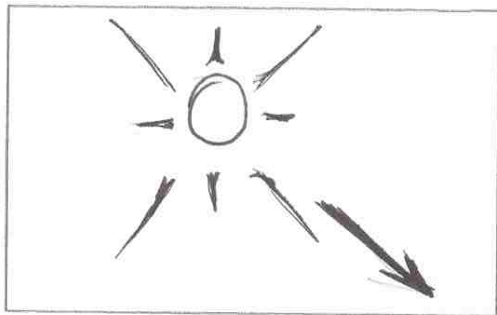
Paneo lento.

MCU. **Prima** de **Regina**. Estrafalaria. Se **bambolea**. Le **da** el **jalón** a su **tabaco**. Lo aguanta. **Voltea** a **ver** a **Juan**. Le **guiña** el **ojo**.

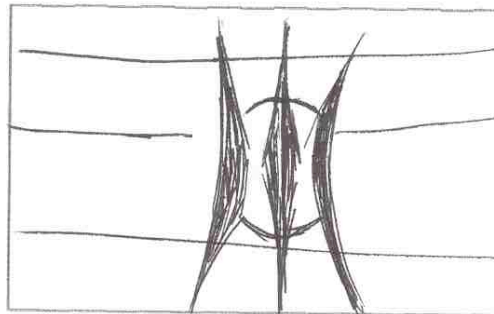
¡Es una linda!

FADE OUT.

Formato de Storyboard



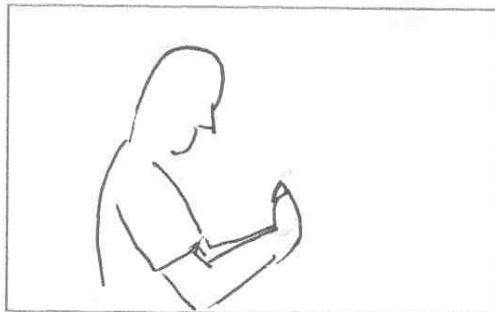
EL SOL CAE A PLOMO SOBRE
LAS TAQUILLAS DEL ESTADIO



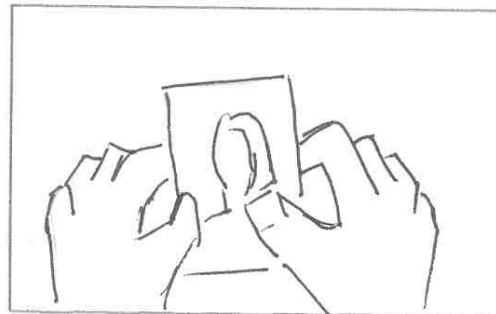
PANEO VELOZ ESTADIO



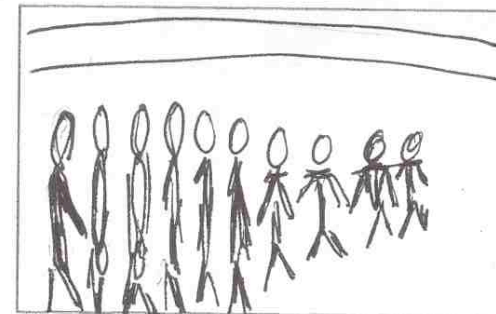
PANEO. CHICA FILOTA



MS JUAN ENAMORADO CONTEMPLA
LA FOTO DE REGINA



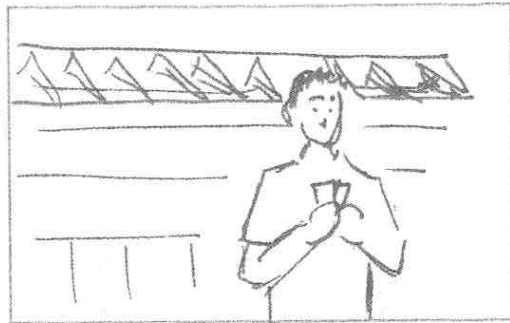
POV JUAN: FOTO DE
REGINA



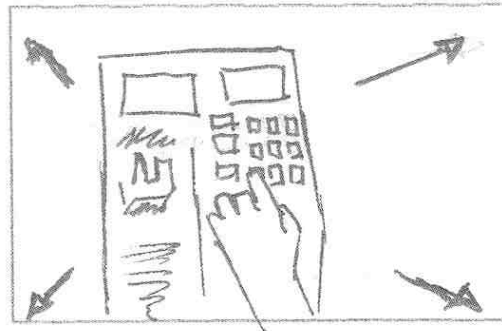
CAMARA RÁPIDA TRANSICIÓN
DE TIEMPO

Storyboard

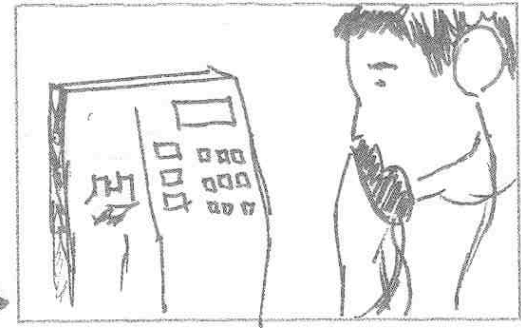
Formato de Storyboard



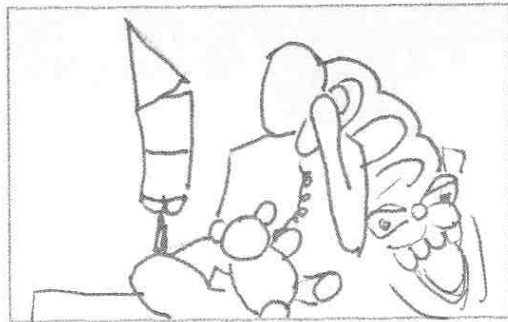
JUAN SALE FELIZ CON SUS BOLETOS EN LA MANO



CU MANO JUAN MARCANDO TELÉFONO



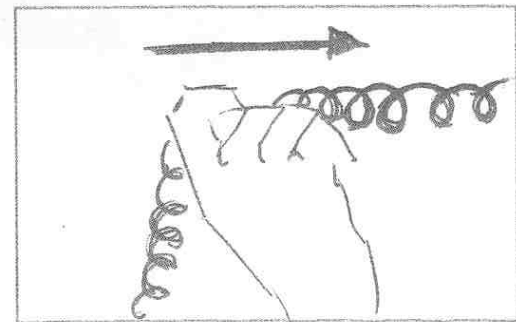
MS JUAN



REGINA: ¡NIÑO, COMO ESTÁS!?
JUAN: ~~~~~

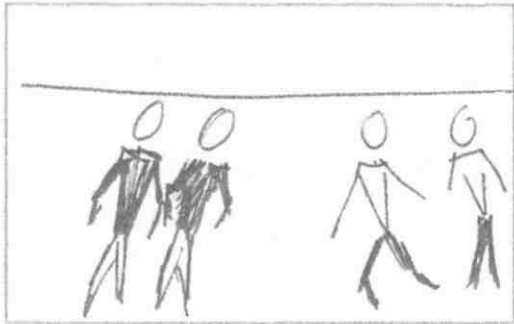


AJUAN LE LATE EL CORAZÓN



¿PORQUÉ NO ME HABIAS
HABLADO HORRIBLE?

Formato de Storyboard



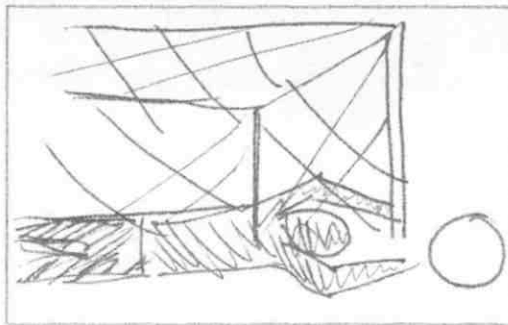
STOCK PARTIDO DE FUTBOL



MS (REGINA OFF)
MEJOR NO ME DIGAS, DEJA
ADIUNO...



MCU
COMPRASTE BOLETOS PARA
LOS ROLLING STONES?!!



STOCK PARTIDO DE FUTBOL
NARRADOR OFF: LA FALLÓ !!

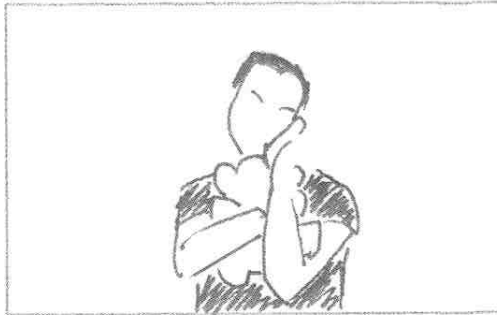


MS. CHOCOROL
NARRADOR: LA FALLÓ !!



AFICIONADO PERO COMO ERES...
OFF :

Formato de Storyboard



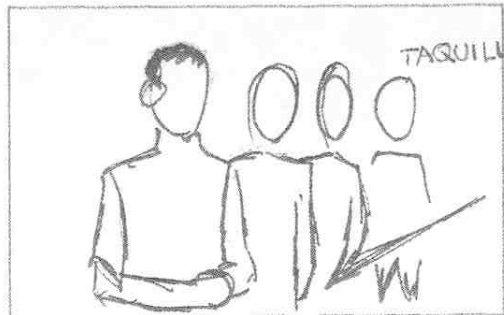
ERES UN LINDO!!!



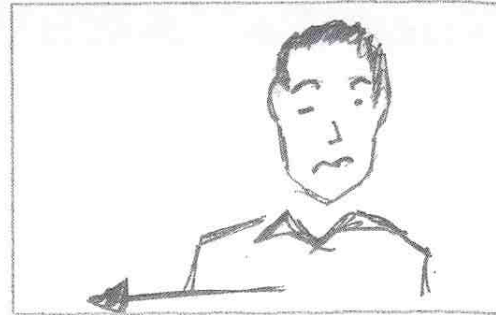
COMO SUPISTE QUE MUERO POR
VER A LOS ROLLING?



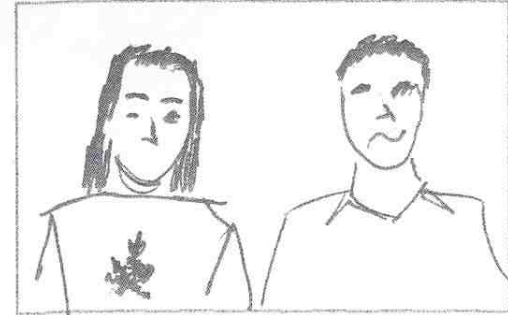
FADE IN MÚSICA:
SATISFACTION



DOLLY BACK: JUAN FORMADO
EN LA FILA DE LOS
ROLLING



MIL PERDONES NIÑO...
MEU JUAN C/ PASEO LENTO



... ES UNA LINDA!
FADE OUT

Referencias

Bibliografía

- ✓ Armenta, Myrna. *El Cortometraje, ¿prima donna de hoy?*. Gaceta UNAM. 6 mayo 2004 p13
- ✓ Caparros Lera, José María. *Introducción a la historia del arte cinematográfico*. Ediciones RIALP. Madrid, 1990. 282pag. (p28, 34 y 36)
- ✓ Cooper, Pat y Dancyger, Ken. E. *El guión de cortometraje*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid, 1994. 234pp.
- ✓ Dancyger, Ken. *Técnicas de edición en cine y video*. Gedisa. España. 1999.
- ✓ Konigsberg, Ira. *The complete film dictionary*. First meridian printing. EU, 1989
- ✓ *El cine. Historia del cine. Técnicas y procesos. Actores y directores. Diccionario de términos. 100 grandes películas*. Larousse. España, 2004..
- ✓ Estrada Benítez, Jorge. *Audio analógico y digital*. Material de apoyo. Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa. México. 2005
- ✓ Gubern, Roman. *Historia del Cine*. Editorial Lumen. Barcelona 2003 570pp.
- ✓ Magaña Molina Jorge David. *El cortometraje mexicano en la actualidad, IMCINE 1990-1997*. Tesis. FCP y S UNAM, México. 2000. p 10.
- ✓ Nemy, Phil. *Get a Reel Job*. Angel's Touch Productions. EUA, 1999.
- ✓ Ochoa Hernández, Lya Angélica (compiladora). *Introducción a los equipos análogos y digitales*. Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa. México. 2004
- ✓ Ohanian, Thomas A. *Edición Digital no lineal*. Instituto Oficial de Radio Televisión Española. Madrid, 1996.

Emerografía

- ✓ Broderick, Peter. *Así es la vida de Arturo Ripstein y Bailando en la oscuridad de Lars Von Trier, La ola digital en Cannes 2000*. Revista Estudios Cinematográficos. Año 7 Núm 9, febrero- junio 2001. CUEC. UNAM p26.

Infografía

- ✓ <http://www.cinemafutura.com/curso/cursocastingpro.html>
7 julio 2005
- ✓ <http://www.cinemafutura.com/curso/cursodir01.html> consultado el 27 de julio de 2005.
- ✓ <http://www.cinemafutura.com/curso/rosasur/rslocalizaciones.html>,
consultado el 7 de Julio de 2005
- ✓ <http://www.dgedi.estadistica.unam.mx/memo97/cuec.htm>
- ✓ www.dogme95.dk consultado el 18 de mayo de 2005
- ✓ http://www.dolby.com/consumer/motion_picture/dolby_in_pictures4.html
- ✓ El cine en color, el color antes del color.
<http://www.aulacreativa.org/cineduccion/cinicolor.htm>
consultado el 23 de mayo de 2005
- ✓ www.elmundo.es/elmundo/2004/05/14/cultura/1084537697.htm,
<http://www.naturalmotion.com>
- ✓ Filmoguía, Enciclopedia On-line del cine.
<http://www.filmoguia.com/mostrar/?context=CORTOMETRAJE>,
Consultado: Julio, 2004

- ✓ www.ipn.mx
Consultado: Julio, 2004

- ✓ Lequeret, Elizabeth. *Cámaras pequeñas en pantalla grande, investigación sobre las cámaras DV*.
Cahiers du Cinema No.544, marzo 2000. Traducción LFV.
www.otrocampo.com/5/cd_lequeret.html.
Consultado: Febrero, 2005

- ✓ Martínez Cándano, Beatriz. El potencial de la convergencia tecnológica en el desarrollo de la sociedad de la información.
http://www.cibersociedad.net/recursos/art_div.php?id=35.
Consultado: abril, 2005

- ✓ Ortega Campos Ignacio. *El Cine en la Escuela*.
<http://victorian.fortunecity.com/muses/116/script.html>
Consultado: 10 de agosto de 2005

- ✓ Renaud Alain. La frontera digital del cine. Cahiers du cinema No. 550 oct de 2000, p48-50. Traducción FLV www.otrocampo.com/5/cd_renaud.html
Consultado: oct 2004

- ✓ Rodríguez Merchán, Eduardo. Mecanismos de género: Reflexiones sobre el documental y la ficción (1)
http://www.avizora.com/publicaciones/cine/textos/reflexiones_documental_ficcion_0030.htm.
Consultado: agosto, 2004.

- ✓ Rodríguez, Robert. *La escuela de cine en diez minutos de Robert Rodriguez*.
Consultado: julio, 2005

- ✓ <http://www.videoedicion.org/manuales/requisitos.htm>
Consultado: septiembre, 2005

Entrevistas

- ✓ Alejandro Ramírez. Fundador de la casa productora La vida es sueño; productor del programa Cultura en Línea, conducido por Vanesa Bauche para el Canal. Julio, 2001
- ✓ Alfredo Joskowicz, Director de IMCINE, julio, 2003.

Cursos

- ✓ Edición de Video Digital. Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa. Febrero 2006
- ✓ Guionismo para TV educativa y cultural. CETE
- ✓ Introducción a los Sistemas de Audio Analógico y Digital. CETE
- ✓ Manejo de Cámara Portátil MiniDv. CETE
- ✓ Taller de Dirección cinematográfica. UNAM. FCP yS. Semestre 2005-1