



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“La dirección en el proceso del cortometraje Bokor”

Tesina

Para obtener el título de Licenciado en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta

Dante Vargas Perea

Director de Tesina Mtro. Jesús Macías Hernández

MÉXICO, D.F. 2008



AGRADECIMIENTOS



Gracias

A mi madre, por que sin sus sacrificios, desvelos y devoción no estaría aquí, a mi familia y mis amigos, por brindarme su tiempo y confianza, gracias Jesús Macías por tus consejos y tutela. Gracias Gerardo Garcia por tu apoyo e interes, a mis sinodales por su compromiso y guía.

Pero en especial gracias Tania Cortés, sin tu ayuda, constancia, interes y consejos no hubiese podido realizar esta empresa, tu mas que nadie sabe el significado de este proyecto, simplemente gracias.



INDICE



Introducción.	17
Capitulo 1. Marco Conceptual	19
A. Cortometraje.	21
1. Definición	21
2. Contexto histórico.	21
3. Utilidades y beneficios.	23
4. Géneros.	24
5. Genero de Terror.	26
Capitulo 2 Procesos de la Producción	29
A. La dirección.	31
B. Pre-producción	32
1 La primera idea de la historia.	32
2 Presupuesto	33
3 El guión	33
4 Diseño de personajes.	33
5 Redacción de la escaleta.	35
6 Formación del equipo.	36
7 Búsqueda de equipo de iluminación.	37
8 Casting.	38
9 Segundo tratamiento de guión.	39
10 Búsqueda de locación.	40
11 Comida	40
12 Asesoría de maquillaje.	42



13 Vestuario	44
14 Etapa final del guión.	45
15 Storyboard	45
16 Plan de trabajo	46
 C. Producción	 49
1 Transporte de equipo de iluminación.	49
2 Preparación de la locación.	49
3 Fotografía	49
4 Dirección de arte	50
5 Actores	51
6 Maquillaje Ente	52
7 Sonido	53
8 Revisión del guión	54
9 Continuidad	54
 D. Post-producción	 55
1 Edición	55
2 Efectos digitales	56
3 Audio	57
4 Música	58
5 Créditos	58
6 Elaboración del DVD	59
 E. El papel del director en la realización de un producto audiovisual	 60
 Capitulo 3	 67
A. Conclusiones.	68
B. Anexos	73
1. Formato de guión cinematográfico.	75
2. Realidad real y realidad cinematográfica	76
C. Glosario	79
D. Bibliografía.	87



INTRODUCCION



El proceso para generar una propuesta cinematográfica es una tarea difícil, en ésta intervienen muchos procesos y personas antes de tener imágenes, con las cuales poder hacer un lenguaje visual con el público, entender que todo esto tiene una dificultad alta es un tanto complicado y aun mas, cuando solo se tiene la teoría de todos estos procesos y no se enfrenta el problema real con las múltiples variables que esto puede representar.

El cortometraje es una herramienta en la enseñanza que permite a profesores involucrar a estudiantes en los procesos de producción y sirve como ayuda, ya que representa menos costos que un largometraje, siendo la misma experiencia que si realizara una producción más grande, el desafío así como todos los procesos que deben cubrirse en una producción de mayores dimensiones sigue siendo el mismo, los procesos deben realizarse de igual manera y en algunos casos deben hacerse mas concretos ya que no se dispone de el mismo tiempo para desarrollar la idea que aparecerá en pantalla. Este es el caso específico del siguiente trabajo, él cual tiene como objetivo exponer la labor realizada en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) con la producción del cortometraje titulado "Bokor", para conseguir un acercamiento a los problemas de una realización cinematográfica, así como ver las acciones de cada área de la producción, pero principalmente entender la importancia vital de la dirección en una pro-

ducción audiovisual y en las interrelaciones que se tiene con las diferentes áreas de la producción.

Para llegar a la presentación de este cortometraje en el auditorio de la escuela se necesitó pasar por varias fases, procesos, planeaciones y algunos inconvenientes que hasta en las mejores producciones pasan. Durante la carrera estuvimos aprendiendo todos estos procesos, con este proyecto llegamos a la práctica de todos ellos y además el lidiar con todos los problemas reales a los cuales se tiene que enfrentar un realizador y todo su equipo al momento de crear una obra cinematográfica. En estos proyectos es donde se termina de aprender lo que ya se vio teóricamente a lo largo de la carrera, se aprecia desde los problemas estructurales de la obra hasta los factores técnicos y ambientales que influyen en una realización de este tipo.

La investigación presentada a continuación, parte de la experiencia misma de la producción del cortometraje "Bokor" y trata de dar un vistazo de lo acontecido en esta producción en particular, así como dar una idea de los procesos tanto creativos, como técnicos de una producción y de todo el desarrollo que se llevan a cabo en estas producciones.



CAPITULO 1

Marco Conceptual



A. Cortometraje.

1. Definición

El cortometraje puede ser filmado, grabado o animado, no importando la técnica que se emplee para ello; las temáticas (narrativo, experimental, de acción en vivo, de animación, documental) y utilidades de estos materiales pueden ser muy variadas. El único requerimiento para que se considere cortometraje es que su duración sea de 30 o menor de 30 minutos. (Enciclopedia Microsoft Encarta Online 2007)

La academia de las ciencias y las artes cinematográficas clasifica a una película como cortometraje cuando ésta dura menos de cuarenta minutos. El canal de Cine Independiente quiere películas inferiores a media hora. En cuanto al festival de Cine Sundance, los cortos de ficción deben ser menores de setenta minutos y los documentales no pueden sobrepasar los cincuenta. En la práctica, cualquier película de más de treinta minutos se considera muy larga. Algunas veces se llama jocosamente a estas películas "meduims". El lema es que para los festivales, la exhibición online o la posible distribución teatral, cuanto más corta, mejor. (Adelman, 2005 p.30)

2. Contexto histórico.

El 28 de diciembre de 1895 se llevaron a cabo las primeras proyecciones públicas del cinematógrafo expuestas por los hermanos Lumiere en Francia, el programa que se presentó en esa primera ocasión consistió en 10 pequeñas cintas que tenían una duración de poco más de 10 minutos cada una; así es como nace el cortometraje. De estos pequeños cortos los que destacaron fueron "La salida de los obreros de la fábrica Lumiere" la primera película rodada por los hermanos Lumiere y "La llegada del tren" impresionó demasiado a las personas éstas se aterrorizaban al ver que un tren se abalanzaba sobre ellas.



Solamente 35 personas se aventuraron a entrar en esa ocasión a la primera proyección que después se llenaría por el asombro del público. En estas 35 personas se encontraba George Méliès, un prestidigitador que se interesó en el aparato para sus shows. Los hermanos Lumiere no veían mucho futuro en su nuevo aparato, solo como una atracción de feria y de ahí que sus primeras cintas solo fueran de corte documental; fueron personas como Méliès que vieron en el cine algo más que solo un método para documentar. (Zavala, 2001 p.7)

Méliès demostró que el cine no solo servía para filmar la realidad sino que se podía recrear o falsear. Él descubrió las posibilidades de los trucajes de cámaras como las superposiciones o el aparecer y desaparecer objetos, esto contribuyó enormemente a la narrativa de las películas, de él destaca "El viaje a la luna" y es considerado el creador del género de la ciencia ficción. Con las dos formas de filmar, tanto la documental de los hermanos Lumiere como la de Méliès Edwin S. Porter produjo la película "Asalto y robo de un tren" en 1903, tenía la duración de 8 minutos e influyó en el desarrollo del cine ya que innovó con aspectos tales como la edición de escenas filmadas en diferentes momentos para componer una unidad narrativa, lo que conocemos como secuencia. (Zavala, 2001 p.7,11,24)

El primer corto hecho en México fue protagonizado por Don Porfirio Díaz, "El presidente de la república paseando a caballo en el bosque de Chapultepec" (1896). El género del documental predominó hasta 1910. Durante 1896 Bernard y Viere, los representantes de los hermanos Lumiere, filmaron 35 cortos en la ciudad de México, Guadalajara y Veracruz,

de ellos destaca el primer cortometraje ficción¹ de México, "Un duelo a pistola en el bosque de Chapultepec" (1896).

Salvador Toscano fue el primer mexicano en hacer un cortometraje de ficción "Don Juan tenorio" (1898), después de adquirir una cámara de los representantes de los Lumiere. En 1907 Jesús Haro realizó el cortometraje titulado "el grito de dolores o La independencia de México". Manuel Noriega filmó "El san lunes del valedor", Enrique Rosas filmó "Aventuras de Tip Top en Chapultepec" en 1909, y los hermanos Alva "El aniversario del fallecimiento de la suegra de Enhart" en 1912.

Dentro del periodo que comprende de 1910 a 1917 la producción de cortometrajes de corte documental tuvo un gran auge acerca de los acontecimientos de la Revolución Mexicana. (PEÑA, 2006 p.11)

David Wark Griffith fue el que se aventuró a romper la norma de las películas y desobedeciendo a sus jefes de la Biograph que decían que el público no aguantaría más de 25 minutos rodó un largometraje de 4 bobinas la obra se llamaba "Judith de Betulia" de 1914.

En la década de los cincuentas los equipos de cine semi-profesionales permitieron que los cineastas independientes encontraran una manera de hacer cine de bajo costo, en esta década los jóvenes utilizaron el cortometraje para experimentar con distintas técnicas y lenguajes influidos por el cine europeo. (PEÑA, 2006 p. 12)

¹ Relativo al cine ficción

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) formó en 1963 el Centro de Estudios Cinematográficos (CUEC) siendo ésta la primera escuela oficial de cine en México. La administración Echeverría crea el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) en 1975. (<http://www.cuec.unam.mx/>)

En la década de los ochentas hubo una gran producción de cortometrajes de las escuelas de comunicación y cinematografía. Así como video clips musicales inspirados por el canal MTV.

En los últimos años el cortometraje de ficción ha sido producido por escuelas de cine como el CUEC y el CCC, sin mencionar las tantas escuelas privadas de cine, de carreras de comunicación y artes visuales así como de las que tengan que ver con la producción audiovisual como es el caso de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), los cortometrajes con fines estéticos y valiéndose de las nuevas tecnologías han permitido una mayor producción de estas obras.

3. Utilidades y beneficios.

En el pasado el cortometraje fue concebido por los hermanos Lumiere como una forma de retratar la realidad, cambió en poco tiempo para dar lugar al cine ficción el que contaba una historia comprensible pero que no necesariamente sucedía en realidad.

La primera ventaja al realizar un cortometraje es el aprendizaje del proceso, perfeccionando su arte y ganando experiencia con un proyecto que se puede manipular.
(REA,1999 p.15)

La mayoría de los cortometrajes se producen para que los realizadores tanto de cine como de video tengan la oportunidad de expresarse y manifestar su talento.

El cortometraje no está limitado al ámbito académico o escolar, por el contrario también puede ser usado para la experimentación y para mostrar la capacidad de un buen cineasta incluso utilizado en épocas difíciles para poder permitir la práctica de este oficio. Quizá se crea que pocas páginas o minutos son insuficientes para crear una historia sólida, un atmósfera convincente, así como el desarrollo de personajes verosímiles. Pero en el cine como en la literatura lo que cuenta es el dominio del oficio y del lenguaje, contar algo con pocas imágenes **no** es más sencillo que con muchas. (CARRO, 1997 p. 9)

El cortometraje es utilizado en noticiarios, programas deportivos, en programas educativos, para capacitación de algunas empresas o para dar información a las nuevas generaciones como son los cortometrajes utilizados en escuelas para el manejo de temas de salud sexual.

Los tipos de cortometraje son:

Documental.

Esta es una obra audiovisual que se caracteriza por ser de carácter informativo o didáctico, esta puesta en escena tiene por finalidad dar a conocer la realidad, se vale de imágenes espontáneas, entrevistas, cámaras ocultas, entrevistas o material de archivo, es la enseñanza de un tema en específico, a través de la grabación de acontecimientos reales.



Ficción.

Éste se caracteriza por contar historias que no pasan realmente de sucesos y personajes imaginarios, que pueden ser inéditas o basadas en obras anteriores como novelas. En ellas encontramos casi todos los géneros cinematográficos como el histórico, terror.

Docuficción.

Este se caracteriza por la enseñanza de un tema como el documental, pero basándose en la narración de una historia ficticia para un mayor acercamiento emotivo con el público.

Videoclip.

Este sirve para promocionar y colocar a un artista, mediante la elaboración un video musical. En este se puede contar o no una historia.

Comercial.

Este sirve para promocionar un artículo o servicio, está sujeto a una serie de estudios de mercado, con intención meramente publicitario, cuenta con mayor presupuesto facilitando la calidad del mismo.

Propagandístico.

Este es utilizado también con un fin publicitario pero enfocado a una ideología, puede ser de índole cultural, político.

Experimental.

Éste como su nombre lo indica busca experimentar, implementado nuevas propuestas audiovisuales, narrativas y estéticas, como una forma de expresión, un ejemplo de esto son los video artes.

El video, juega un papel importante en la producción de los medios, no sólo en el mundo profesional,

también en los programas de aprendizaje de cine y televisión.

(Peña, 2006 p.21)

4. Géneros

Aunque más usual es la clasificación por géneros cinematográficos, existen otras categorizaciones que no pueden ignorarse, sobre todo porque ayudan a especificar qué se entiende por géneros y nos hacen ver las diferencias entre ellos, dado que abundan las confusiones al respecto. En una primera aproximación podemos establecer las siguientes:

a) según el soporte y el medio, están los cinematográficos en película, fotoquímica exhibidos en salas comerciales, los televisivos almacenados en cinta magnética y película fotoquímica destinados a la televisión, los videojuegos y los multimedia en disco óptico DVD-rom, DVD o en red.

b) según el formato de la película, como 35mm y 70mm, la semiprofesional de 16mm y las subestandar como la de 8mm o super 8.

c) según la duración, se suelen distinguir en cortometrajes de menos de 30 minutos, los medimetrajes de entre 30 y 60 minutos y los largometrajes de más de sesenta minutos.

d) según el objetivo o la finalidad como pueden ser películas comerciales, cine industrial, experimental o de arte.

e) según el estilo y la estética, históricas como los las películas de los pioneros, expresionistas, narración, neorrealistas, Nouvelle Vague, etc.

f) según la educación a la realidad como el cine narrativo o cine ficción el documental, docudrama y abstracto.

g) según la materia audiovisual, como cine mudo y



cine sonoro, cine de animación y cine real, cine blanco y negro y cine color.

h) según el tipo de producción como películas de estudio, independientes, comerciales, de aficionado, institucionales, etc.

i) según la estructura como película de historia única, de episodios, de historias convergentes o paralelas.

j) según el origen del guión como periodístico, teatral, operístico, novelístico cinematográfico y guión original.

k) según la clasificación por edades y el público que van dirigidos, como infantil, adolescente, etc.

Según el “Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de selecciones del Reader’s Digest” el género en la literatura y las bellas artes son las variedades que se distinguen en las creaciones respectivas según el fin al que obedecen, la índole del asunto o el modo de tratarlo. Cuando se refiere a géneros cinematográficos se refiere al modo estereotipado de contar una película y se entiende una convención entre los creadores de la obra y los espectadores que la están viendo.

Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o un grupo étnico. Jameson, they Went Thataway. (Altman, 2000 p.33)

En muchos aspectos los géneros cinematográficos no son más que una prolongación de los géneros literarios. Los géneros cinematográficos se definieron en la década de los años cuarenta y sirven para clasificar las películas en función de las expectativas que crean en el espectador. El género es una guía para el comportamiento del público, reír en comedia, emocionarse o llorar en el drama, asustarse en el terror,

sorprenderse en el fantástico, entretenerse en aventuras. O para el reconocimiento de temas, espacios, íconos, situaciones, objetos, acciones que espera encontrar en las películas.

Los géneros son fundamentales para la distribución, a través de la publicidad, las productoras y distribuidoras contribuyen a la definición de un género al presentar o catalogar las películas, es entonces cuando el género modela al público al suscitar ciertas expectativas. Cuando se va al cine, al ver las clasificaciones de la películas según el género el espectador se puede guiar para entrar a ver una película. Cuando una película se presenta sus promotores saben perfectamente a qué segmento de espectadores va dirigida y el tipo de campaña comercial que la acompañan.

Un género no existe mientras no haya un conjunto significativo de películas con los elementos temáticos o formales en común. El género se caracteriza por la especialización de su contenido narrativo anunciada por el nombre que lo designa, puede definirse por las actividades o limitaciones espaciales y temporales, las películas se agrupan en un género porque responde a un mismo patrón o estructura.

El espectador utiliza el género como un distintivo para elegir la programación audiovisual que le sea más atractiva. Aunque la existencia de géneros sirve a la industria para producir obras que respondan a los esquemas reconocibles para el público, es el público quien demanda esos esquemas. El género va evolucionando y a lo largo del tiempo se forman subgéneros o se mezclan con otros géneros.

Independientemente del papel que desempeñen las cir-



cunstancias históricas en la formulación de la estructura superficial de las películas de género, gran parte de la actual teoría de los géneros da por sentado que las estructuras profundas emanan directamente de las profundidades arquetípicas del mito, tanto si estas ya se habían manifestado en otros terrenos como si es el cine quien las saca a la luz. Rick Altman

(Noriega, 2003 p. 98)

Las películas de género están sometidas a la repetición y la diferencia, ya que cada obra repite elementos ya sean narrativos, escenarios, vestuario, situaciones o tipo de diálogos, que la hacen ser parte del género.

El término Género no es un término descriptivo cualquiera, sino que es un concepto muy complejo de múltiples significados que se podrían identificar de la siguiente manera:

- El género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria.
- El género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas.
- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores
- El género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público. (Altman, 2000 p. 35)

La lista de géneros puede ser interminable, pues dentro de cada género hay múltiples variantes, de la misma manera que hay géneros híbridos, intergéneros y películas que se pueden encuadrar en más de uno. Estas clasificaciones se pueden dividir en tres

grandes bloques que son, los géneros canónicos, los géneros híbridos y los intergéneros.

Los géneros canónicos son, drama o melodrama, western, comedia, musical, terror, fantástico o ciencia ficción, aventuras o acción y criminal.

Los géneros híbridos son aquellos formados por películas claramente identificables, que participan en más de un género canónico, por ejemplo en la comedia dramática o en la comedia musical.

Los intergéneros están formados por películas de entidad propia pero que pueden pertenecer a uno o más géneros canónicos, se diferencian de los híbridos en cuanto a que su identidad no tiene origen en uno de los géneros y viene dado por una temática o una estructura.

Drama.
Comedia.
Western
Musical.
Fantástico
Aventura.
Acción.
Documental.
Terror.

5. Cine de terror.

Este género cinematográfico comprende películas que generan en el espectador miedo, angustia u horror mediante personajes humanos, animales y monstruos imaginarios que resultan amenazantes o destructores para los protagonistas que son débiles o impotentes frente a ellos.



El cine de terror resulta fácilmente catalogable. En cuanto a su pretensión es provocar miedo o angustia en el espectador, sin que sea necesario que el mundo de ficción se ubique fuera de la experiencia ordinaria del espectador. El cine de terror expresa preocupaciones y miedos del presente.

Debe su existencia a medios anteriores como el de la novela de terror y por la tradición oral desarrollada en áreas rurales, de allí que los recursos más usados sean los vampiros, hombres lobo, brujas y muchos más nacidos del relato. Nace de aspectos míticos ligados a las creencias populares. Se inspira en la pintura tenebrista de claroscuro en donde los contrastes de colores, de luz y sombra son muy marcados, la penumbra juega un papel muy importante para la ambientación de las películas de este género.

El público se siente atraído a este género por los estímulos que genera, es intenso, proporciona un aceleramiento cardíaco y respiratorio a causa del miedo que produce, por lo general termina con un desahogo final.

Lo oculto es un factor de gran importancia, la escenografía siempre tiende a ocultar información visual, los protagonistas esconden algo, monstruos ocultos y factores de ese tipo son constantes todo el tiempo, esto sirve para referirse a la totalidad temática del género de terror.

En últimas décadas, el cine de terror ha evolucionado hacia el gore y el fantástico híbrido con pretensiones más comerciales se han explotado los temas del psicópata asesino, fenómenos paranormales, posesiones diabólicas, etc.

El suspenso también llamado intriga o thriller, aborda sucesos criminales o que entrañan amenazas de muerte, aunque estos quedan en segundo plano frente al mecanismo narrativo que hace de la participación del espectador a quien se proporciona una información hábilmente dosificada, cuando no manipulada y de diversas hipótesis sobre los interrogantes planteados.



CAPITULO 2

Procesos de la Producción



A. La Dirección

Una película tiene actrices y actores que se encargan de interpretar los papeles; alguien que maneja la cámara y se encarga de la fotografía, los escenógrafos y gente encargada del vestuario y personas que construyen los decorados, interpretes que se encargan de la música, efectos sonoros; maquilladores y peinadoras que toman a su cargo la apariencia de los actores; además de carpinteros, microfonistas y ayudantes. En resumidas cuentas una serie de personas que hacen tareas determinadas y visibles, cubriendo todas las necesidades de la realización de una película.

El director en cambio... nada. No desarrolla ninguna labor que a simple vista se vea.
(Feldman, 1993 p.9)

El director, cuyas responsabilidades básicas son la elección de los intérpretes, la puesta en escena y la supervisión de la edición, interviene con el equipo de producción en la planificación y aporta su visión general desde el momento en que, él o ella, se convertirá en el autor de la película. El éxito o el fracaso obtenidos con la película serán su responsabilidad. Generalmente, el director trabaja con su propio equipo.
(Rabiger, 1987 p.7)

Tener éxito significa tener inventiva, tenacidad y la habilidad de sacar lo mejor de un equipo, un fuerte sentido de visión y un amor por hacer películas. Un buen director sabe cómo seguir demandando más de su reparto y equipo, pero no exigiendo sino haciendo sentir a cada persona especial y valiosa para la creación de la obra, en lo particular me gusta involucrar a las personas de la producción en todo el proceso, si una persona se identifica con la obra ofrecerá más de sí para que ésta se concrete.



Es el que conversa con los actores entre toma y toma y se divierte en cenas elegantes después de un día de producción.

(Rea, 1999 p.20)

En realidad la responsabilidad de la película recae en el director, su trabajo nunca termina, debe proporcionar una visión creativa de un producto único y tiene que resolver todos los problemas dentro y fuera del set, tomar decisiones a lo largo de toda la producción, desde la iluminación hasta el color de una camisa. Por lo mismo debe saber los deberes y obligaciones de todos los miembros del equipo de producción.

El director debe ser metódico, organizado claro, y debe tener una paciencia ilimitada para poder resolver las situaciones que se presenten en la producción de la mejor forma posible, hará todo lo posible y en algunas ocasiones lo imposible para conseguir una buena realización.

El director es el que tiene que supervisar que todo se lleve de acuerdo a un concepto y una idea en general, es él quien supervisa todas las áreas de la producción, está empapado en las actividades de todos y es ayudado por diferentes personas que son los que están a cargo de las diferentes subdirecciones en el proyecto. El cine es en definitiva una colaboración creativa, por lo cual muchas personas trabajaran bajo un fin común que va a ser una película.

El asistente de dirección es el colaborador más cercano del director y suele ser una persona de su

confianza. Trabaja en relación directa con él y es el encargado de que el director pueda centrarse en su tarea. Sirve de nexo entre el director y las diferentes áreas de la producción. Coordina al equipo de dirección, los segundos ayudantes y los posibles auxiliares, asistentes, o meritorios.

B. Pre-producción

1. La primera idea de la historia.

El proyecto de Bokor se inició en la clase del maestro Adán Zamarripa con la redacción personal de una historia del género de terror, la historia más interesante sería producida y presentada en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, en la 3ra muestra de cortometrajes "El miedo en corto"; el fin de este proyecto fue el que nos enfrentáramos a la experiencia de un proyecto con algo de presupuesto, ya que para los trabajos escolares eran sin presupuesto alguno, solamente el deseo de un buen trabajo, a raíz de esto se contaba con un mayor grado de dificultad ya que no sólo una calificación estaba en juego, sino un presupuesto que podía ser bien o mal empleado, y con "death line" se necesitaría presentar para el 9 de junio, y pase lo que pase el material debe estar listo para mostrarse ante el público.

De esta convocatoria interesó la historia de Tania Cortés Navarrete, llamada hasta ese entonces "Ente". La historia se trataba de una persona que atraía los problemas, principalmente accidentes; ésta se desarrollaba en una unidad habitacional. El requerimiento para cubrir la dirección de arte en este cortometraje sería el Ente. Tania la guionista del cortometraje y yo trabajamos conjuntamente desarrollando el guión, y el proyecto hasta el final.



2. El presupuesto.

Los presupuestos que se elaboran desde el comienzo en la preproducción son sólo una aproximación de lo que se gastará durante la producción, se debe ser cuidadoso con el cálculo de los costos de la producción, y como no todas las cosas se pueden tener controladas al ciento por ciento, los imprevistos siempre suceden, ya que algunos de ellos no están en manos de la producción y para tener en cuenta los imprevistos siempre se calcula un 10 % de excedente en el presupuesto total, para cubrir las contingencias que se puedan suscitar.

Anuar Badin productor mexicano, menciona que el problema de la industria cinematográfica mexicana es el poco dinero que se invierte en él, el financiamiento de las producciones mexicanas no se pueden comparar con las de Estados Unidos que oscilan entre los cuarenta y cincuenta millones de dólares, mientras que en las de México difícilmente llegan a los dos millones de dólares. (cuadernos de estudios cinematograficos 3 del CUEC)

Mientras que en los Estados Unidos los inversionistas aportan más dinero para que la producción sea más rica en recursos, por que su dinero es mas rápidamente recuperado, mientras que en las producciones de México cuando se puede ahorrar algo de dinero del presupuesto se le considera como ganancia, lo cual en algunos casos hace que la película sea pobre y no hablando en cuestión de dinero, sino de recursos lo cual repercute directamente en el resultado de la misma. El problema no es el dinero sino que no se le maneje adecuadamente ya que en algunos casos las producciones de algunas películas han hecho cosas increíbles con presupuestos ridículos, no

es problema de habilidades sino de confianza tanto de los inversionistas como en los realizadores mismos.

3 El Guión.

En un principio había narradores que viajaban por casas y aldeas, la gente se reunía alrededor de ellos junto a las hogueras con asombro por los relatos de aventuras y moralejas. En la actualidad se utiliza el cine como uno de los medios de comunicación por el cual se trata de sustituir esas reuniones para contar historias, el guionista viene siendo la figura antigua del narrador oral. El público al principio confundía la narrativa de la obra audiovisual, por ejemplo, en Japón junto con la película había un bensi a lado de la pantalla o sea un narrador que explicaba al público lo que estaba sucediendo en pantalla. Estos personajes estuvieron alrededor de todo el mundo en los comienzos del cine, así en España había un personaje llamado mostrador o explicador, que se daba el lujo de apuntar con una vara para señalar algunos aspectos mientras explicaba.

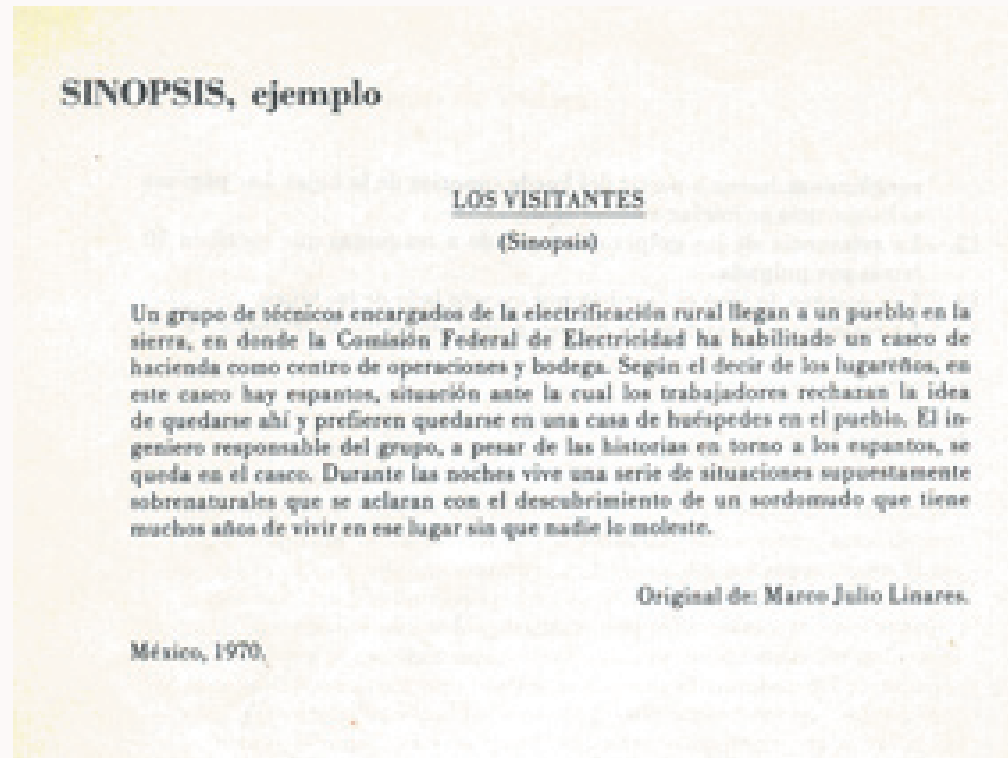
El guión es la materia prima de una obra cinematográfica, de televisión o radiofónica, es una guía que utilizan el productor y el director para transformar en un film o programa. Así por más elaborado que esté el guión no dejará de ser una guía que será enriquecida por el director en el desarrollo.

“También es evidente que la base de un buen programa o de una buena película es siempre un buen guión. Con este se puede realizar una buena o mala película, pero sin el no se puede obtener nada”. (Casas. Producción cinematográfica. p13)



En general dentro de los guiones cinematográficos se distinguen dos tipos, y el técnico, aunque algunas veces se puede encontrar un guión que una a los dos. El guión es una forma para organizar las demás actividades que implica filmar o rodar, como planes de trabajo y estimar los costos de la producción.

El proceso para hacer un guión se inicia con un argumento o sinopsis. Esta sinopsis debe de contener una idea inicial o generadora.



Una vez elegida la historia se realizó el argumento, el cual contenía los puntos principales de la historia pero todavía sin ahondar en detalles específicos, sólo la acción y los aspectos importantes de la trama. Para después llegar a una historia más completa.

El primer tratamiento se comienza en este punto, en el cual el autor completa las ideas generadoras. A este proceso se le conoce como primer tratamiento del guión literario, libreto o argumento.

A continuación la historia:

En un edificio de departamentos vive una familia compuesta sólo por mamá e hijo. La madre trabaja casi todo el día y el niño carece de una figura paterna.

Un día el Beto está jugando en las escaleras con un muñeco que tiene paracaídas entonces lo lanza, Anselmo, es un señor que vive en el departamento de arriba de Beto, lo atrapa y sube con él para entregárselo al niño dándole unas palmaditas de aliento.

Otro día Anselmo llega por su periódico y al pagar no tiene cambio, el voceador se lo da gratis mostrándose afectuoso con el señor Anselmo, este muestra su afecto con una sonrisa y un amable hasta luego para después irse.

Cuando apenas lleva caminados unos metros, el señor siente que lo están viendo, voltea pero no hay nadie y a lo lejos ve al voceador en su puesto de periódicos, vuelve a continuar su camino de repente se escucha un golpe (el golpe es a causa de que el soporte de la tapa del puesto de periódicos se cae y le pega al voceador en la cabeza matándolo al instante) Anselmo voltea y en ese momento ve al ente que camina hacia atrás del puesto y desaparece. Asustado, Anselmo comienza a caminar y al doblar la esquina se ve que el ente lo sigue por detrás.



Anselmo llega al edificio, Beto lo ve y se le acerca para preguntarle qué le pasa, Anselmo alterado le dice que no se le acerque y corre a su departamento y el niño queda extrañado.

Anselmo cierra la puerta de su departamento bruscamente y se recarga en ella, entonces el ente pasa por atrás.

Anselmo llega al edificio sube las escaleras en eso se encuentra con el portero, este al verlo le agradece por la botella de vino que le regalo y le dice que va a revisar la fuga de gas que hay en el departamento de enfrente, trata de no mostrar afecto con el portero.

Al entrar en su departamento se ve asustado y camina hacia la sala, de repente, se escucha una explosión y Anselmo sale rápidamente y entra al departamento de a lado va directo hacia la cocina se detienen en el vano de la puerta y ve muerto al portero por la explosión, cuando lo esta viendo pasa por atrás el ente, en eso Anselmo sale del departamento asustado hacia el suyo.

Al día siguiente Anselmo regresa al edificio y ve al niño sentado a lado de la puerta, lo ve y entra, en eso se ve que el ente aparece y provoca un fuerte aire que vuela las hojas de Beto, Anselmo siente algo extraño y voltea, ve al niño corriendo tras las hojas una de ellas queda sobre la avenida cuando la va a levantar se ve un carro muy rápido dirigiéndose hacia Beto Anselmo corre y avienta a Beto y es atropellado.

El niño asustado entra al edificio y se ve que el ente lo sigue.

En su departamento el niño esta viendo la televisión, entra la madre le da un beso en la frente y se va hacia la cocina, el ente la sigue para matarla.

Ahora el ente matará a las personas que el niño quiera como lo hacia con Anselmo.

4 Diseño de personajes.

El diseño de los personajes es una acción muy compleja, la cual tendrá una vital importancia en el desarrollo de la historia, en este momento el realizador ya sea el mismo director o el guionista debe de especificar cosas importantes de los personajes. Estos en una historia son fundamentales para que un proyecto pueda ser bueno, ya que le dan un sustento a la historia y se vuelven parte esencial de la obra audiovisual, un personaje generalmente debe tener una historia de vida que lo haga comportarse de cierta forma frente algún problema, así como debe presentarse un conflicto que cambie o altere radicalmente su forma de vivir, la forma en la que se comporta o hasta la forma de pensar.

Antes de la elaboración del guión, cuando se tenía el argumento se comenzó a pensar en la psicología de los personajes los cuales tenían un grado de complejidad pero que eran importantes esos aspectos para poder pensar en espacios, vestuarios y maquillajes así como las acciones que realizarían en la misma historia. Los personajes fueron evolucionando a lo largo de la redacción del guión y así podemos encontrar algunas cosas que si no se denotan en el guión están cimentadas en la psicología de estos personajes.

En este punto del proceso se decidió como serían los personajes, definiendo las edades y algunos de sus aspectos físicos. El denominado Ente hasta ese momento era el que presentaba mayores problemas. Otro aspecto que formaría parte fundamental de este cortometraje fue el caso de la esposa de Anselmo ya que ella fue llevando la historia que ayudaría a que el corto tuviera nombre ya que ella es un Bokor, un brujo vudú que tiene el control de las almas de los



muertos, de no tener mucha presencia en la historia inicialmente llego a formar parte importante dentro de la historia.

Dentro del guión encontramos a cuatro personajes con los cuales debemos partir. El primero de ellos es Ana, ella es una mujer como de 37 años de edad, no puede tener hijos, practica el vudú pero lo ha hecho en secreto para no despertar ninguna sospecha, a tal grado trata que su esposo no se entere, hace los rituales cuando su esposo está dormido y esconde todo su material en lugares que solo ella conoce, aunque algunas piezas están en la casa a la vista de todos solo que disfrazadas como figurillas de adorno o cosas de ese estilo. Ella es decidida, ambiciosa, discreta.

Anselmo es el esposo de Ana llevan ya mucho tiempo casados, Anselmo tiene un trabajo en el cual debe de estar algún tiempo fuera o en la oficina, es una buena persona, es amable con las personas a las que conoce, quiere mucho a Ana que es un poco reservada piensa él pero así le agrada, es tranquilo y le agradan los niños, no cree en las cosas extraordinarias como fantasmas hasta que se encuentra con el ente.

Beto es un niño de 12 años que vive en el mismo edificio de Anselmo y Ana. Vive con su madre soltera, es mesera y trabaja dobles turnos para poder mantener a Beto. Él busca una figura paterna por su edad, y la encuentra en Anselmo que se porta muy amable con él. Es curioso, inteligente, temeroso, extrovertido.

El Ente es una figura la cual debía estar conectada con los personajes, éste era un espíritu muy poderoso el cual fue invocado por Ana, este espíritu murió

en llamas al desbarrancarse su auto hace algún tiempo, es una figura vengativa, malo, trata de calmar su dolor de espíritu errante, ahora capturado dentro del amuleto, haciendo mal a los que rodean a la persona que posee el este artefacto causante de este problema en el corto.

5 Redacción de la escaleta.

Las pruebas realizadas antes del rodaje, constituyen una forma fácil y económica de resolución de ciertos problemas, tanto artísticos como técnicos. Las reuniones previas, la comunicación entre los profesionales del equipo técnico presentan, a su vez, numerosas necesidades de rodaje, que ayudan a planificarlos mejor.

Una vez mas, la planificación resulta decisiva, ya que estas reuniones y pruebas facilitarán el desarrollo de un proyecto, complicado por multitud de factores. Tradicionalmente se han obviado, pero son una ayuda útil y muy necesaria para la buena consecución de la película.

El gerente de producción es quien se encarga de preparar la película desde la preproducción, en el rodaje y tiene un poco de ingerencia en la posproducción, pero básicamente se encarga de la logística de la preproducción y el rodaje.

El gerente de producción debe de leer varias veces el guión hasta que conozca la finalidad de la película y con el director debe solucionar algunos detalles técnicos, debe saber como piensa el director y como abordará cada una de las escenas. Es el que hace el breakdown, es un desglose del guión por escenas,



que tendrá cada una de las necesidades de éstas y la elaboración del plan de trabajo. A partir del breakdown quedarán definidas las locaciones, personajes, vestuarios, utilería, efectos, equipo especial, animales, vehículos y algunos elementos especiales que se necesiten; en base a esto se genera el plan de trabajo y se asigna el presupuesto, el breakdown en resumen ayudará a generar el presupuesto de cada escena. El gerente necesita asistirse de personas que le ayuden con esta ardua labor, que le ayuden durante el rodaje y en las funciones administrativas.

En la escaleta, se realizaron algunas de las anotaciones como lugar y los requerimientos, tanto de actores como de equipo que se necesitarían en las locaciones de cada una de las escenas. Basándonos en la historia escrita que presentó Tania Cortés Navarrete, la guionista, que se nutrió con la visión del director.

6 Formación del equipo.

La filmación de una película es una empresa de colaboración, en la que mucha gente creativa ofrece sus conocimientos al director. Son muchas las cosas que van a intervenir en el resultado de una película para permitir que sea una sola persona la que se lleve el crédito de la misma Welles dijo hacer una película es como pintar un cuadro con un ejercito. (Rea, 1999 p.17)

Cuando pensamos en el productor de una película imaginamos a un tipo de oficina que se va a encargar del dinero de la producción y pensamos que es solo eso, pero en realidad es una persona encargada de permitir que la película sea posible y se encarga de que todo funcione con los menores contratiem-

pos, que todo quede listo para las fechas planeadas sin perderse la calidad de la obra misma.

El equipo de producción se encarga de la organización tanto de técnicos como de artistas que participan en una película o programa, la producción vigila la preproducción, el rodaje y la posproducción para que se lleven a cabo todas las cosas agendadas en el tiempo que deben de hacerse, así como también los servicios para los participantes en el rodaje. Los problemas siempre sucederán a pesar de que se planee el más mínimo detalle, pero el productor debe lidiar con estos problemas y resolverlos sin alterar la calidad del trabajo que se está desarrollando y cumpliendo las fechas marcadas para la entrega de los materiales, ya sea para que pasen a la siguiente fase o para la entrega del producto final.

“Un productor es, pues, un organizador que está manejando constantemente elementos vivos, cambiantes y creativos”. (Amparo Romero cuadernos cinematográficos 3 producción. 2005p.9)

En el grupo se realizó una selección de compañeros que en mi opinión serían los más adecuados para cada uno de los cargos en la producción de Bokor. El equipo fue formado por personas que en trabajos previos se habían visto sus habilidades.

Y quedo conformado de la siguiente manera:



DIRECTOR	Dante Vargas
GUIÓN	Tania Cortés
PRODUCTOR	Alma Delia Reyes
FOTO	Cesar Rattoni
SONIDO	Alberto Díaz
D. ARTE	Salvador Almanza
A. DIRECCIÓN	Tania Cortés
A. PRODUCCIÓN	Maria Eugenia Salazar
A. PRODUCCIÓN	Gabriela Guzmán
A. FOTO	Christian Tafoya
ARTE	Myriam Durán
ARTE	Alan Otón Xolalpa
ARTE	Carlos Iván Sánchez

atrás de la lámpara llegue a la escena. Los difusores se colocan delante de las lámparas y sirven para cambiar las propiedades de emisión de la lámpara, ya sea cortando la luz para que no llegue algún lugar o cambiando la forma de emisión para evitar la sombra. Otros aparatos que se pueden colocar son lentes, filtros y una variedad de accesorios. Normalmente los reflectores van a tener forma de plato con objeto de recoger no solo la luz que va hacia atrás sino también la luz que va hacia los lados.

Los reflectores se clasifican según su ángulo de emisión en angulares(flood) y concentradores (spot) cuanto más amplio sea el reflector y menos profundo, mayor será el ángulo de emisión.

Con ya una imagen más concreta de la historia y todos en sus puestos se inició la búsqueda de equipo de iluminación. El trabajo de la productora sería encontrar el mejor precio por el equipo que se necesitaría. Se analizaron presupuestos de varios lugares con equipo básico de iluminación, finalmente se contactó al CTT, fue con los que se rentó el equipo de iluminación.

7 Búsqueda de equipo de iluminación.

Las imágenes provienen de las cámaras y las cámaras necesitan luz para poder ver.
(Swainson, 1997 p.13)

La luz puede tener dos orígenes; natural o artificial. La luz natural procede del sol, ya sea directa o indirectamente. La luz artificial es la que se genera mediante algún tipo de aparato fabricado por el hombre.

Por lo general, una luz se compone de un generador, una fuente luminosa y un sistema óptico que dirige la luz. Los sistemas ópticos que se emplean para dirigir la luz emitida por la lámpara podemos clasificarla en dos partes, los difusores y los reflectores.

Los reflectores son accesorios que se colocan detrás de las lámparas con objeto que la luz emitida hacia

- Lo que se rentó fue:
- 3 fresneles
 - 4 centurys
 - 2 extensiones de 10 m
 - 2 franelas negras
 - 3 tripiés de aluminio
 - 4 bolsas de arena
 - 1 dimer de 2000 watts
 - 4 banderas



La hoja del almacén para entrega de equipo



casting de Juan José Pucheta que interpreta a Anselmo



casting de Miguel Ángel Ortiz que interpreta al periodista

De los modelos de luminaria más versátiles son los fresnel, un tipo de lente que está construida con una superficie anillada. Dependiendo de la distancia de la lámpara al lente se puede conseguir una luz más concentrada o difusa. El fresnel permite concentrar la luz en la escena obteniendo con un solo aparato la posibilidad de crear tanto una luz dura de sombras marcadas, como una luz suave y controlar el ángulo de emisión de la luz. (Bernal, 2003 p.116)

8 Casting.

Se le llama casting al proceso de seleccionar actores, presentadores o modelos, según lo requiera el guión o la intención del material que se desea elaborar.

Este proceso es crucial, ya que se escogen a los actores que representarán a los personajes del guión; se debe escoger según el físico, pero esto no debe ser lo más importante ya que la afinidad con los demás actores se verá reflejada en pantalla, así como el comportamiento ante las cámaras y la naturalidad de su actuación.

Lo primero que se hace es un llamado, en el cual se enlistan los requerimientos para los personajes a representar.

Inicialmente se hizo la convocatoria en talentos.com de Yahoo. Después de haber recibido varias respuestas de los interesados, se programó realizar el casting en las oficinas de la óptica Medica Providencia y ver su habilidad en cámara. Se hizo un análisis del material grabado para estudiar cuáles eran los actores más adecuados para cada uno de los papeles.

La siguiente es la transcripción de lo que se subió a Internet para el casting.

Cortometraje: El Ente 16/marzo/2006

A quien corresponda:

Hola, somos estudiantes de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la UNAM, estamos solicitando actores para un cortometraje de terror que entrará a concurso. Necesitamos actores con las siguientes características:

Un hombre de entre 45 a 50 años de edad, canoso, robusto, de tez blanca preferentemente.

Niño de entre 10 y 12 años complexión delgada, cabello corto, castaño claro.

Hombre de entre 40 y 45 años de complexión delgada y estatura baja, cabello oscuro

Hombre de entre 20 a 30 años cabello oscuro complexión delgada

Mujer de entre 35 a 40 años cabello castaño claro complexión delgada

Hombre de entre 25 y 30 años, robusto y alto, tez blanca y que permita ser maquillado en cara y cuerpo.

Agradecemos su atención.

Escuela Nacional de Artes Plásticas.
Producción Audiovisual



Después de esto, se esperan las respuestas con curriculums que incluyen foto, estudios, trabajos realizados; se escogen a los que al parecer del productor y director, en otros casos por el director de casting, van a audicionar.

En la audición están presentes el director y productor, los cuales realizan las pruebas ante cámara para ver cómo se comporta el actor ante ella y tener una referencia precisa de él, es responsabilidad del director manejar o guiar al actor desde la audición, el director platica con él para que se sienta en confianza y pueda dar una buena interpretación para la prueba, se le da un fragmento de la obra o un texto preparado para el casting.

9 Segundo tratamiento de guión.

“El guión puede tener tantos tratamientos como sea necesario hasta llegar al tratamiento final que suele coincidir con el guión técnico; en este momento es recomendable el trabajo conjunto del escritor con el realizador para optimizar los resultados”.

Después de haber trabajado de manera personal junto con Tania Cortés Navarrete, guionista del cortometraje, en la redacción del mismo, se realizaron reuniones de mesa redonda con el equipo creativo y personas que no estaban tan viciadas con el tema, de los cuales puedo mencionar a Julieta García que posteriormente ayudaría con la elaboración del storyboard, ayudaban aportando ideas que se analizaban y enriquecían el trabajo desde el punto de vista creativo, como de análisis mismo de lo ya redactado. Esto ayudó a construir la segunda fase del guión, en

la cual se integraba ya con las indicaciones de lugar y tiempo, diálogos, buscando afinar detalles.

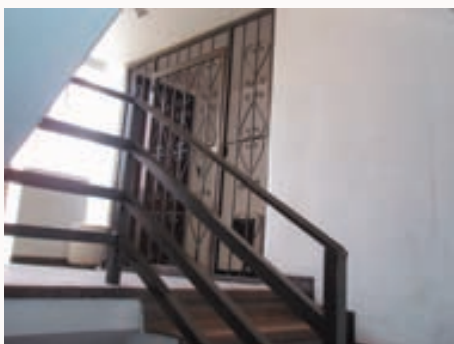
10 Búsqueda de locación.

En un principio, el cine se desarrollaba como una puesta teatral pero filmada, lo que se hacía era el decorar los fondos con pintura y demás decorados, fue en 1908 cuando la cámara se libero del tripié y comenzó a salir de los espacios cerrados, para así poderse convertir en uno más de los personajes de la historia, la cámara podía ahora estar en diversas partes e introducirse hasta puntos en los que no había podido en el pasado.

Después de esto los decorados comenzaban a ser tridimensionales, para dar la perfecta ilusión de espacio, lo que sucedió después fue que después de la segunda guerra mundial, se buscaban locaciones realistas y fue cuando los grandes estudios comenzaron a dejar los sets gigantes de grabación para salir a grabar en locaciones auténticas.

Como parte integral del plan de trabajo que se necesita para armar una producción, el director de la puesta deberá efectuar un reconocimiento de los posibles sitios exteriores que se utilizarán conocidos como locaciones.

Éstas son de suma importancia ya que estas deberán estar de acuerdo con la historia; gracias a las locaciones podemos aportar información visual suficiente para que el espectador entienda ciertos aspectos de la historia; estas locaciones deben tener facilidades para poder grabar o filmar y contar con los permisos necesarios.



imagenes de las posibles locaciones escaleras





arriba .imagenes de las posibles locaciones escaleras



pasillos de la locacion definitiva

Después del primer tratamiento del guión el equipo comenzó a buscar locaciones con conocidos. El productor es el que debe dar la seguridad a las personas que conceden el permiso para usar su vivienda, restaurante, oficina o edificio. Los que prestan el lugar deben estar seguros que el equipo de producción va a dejar el lugar en iguales condiciones de cómo lo encuentra o mejor. Es importante que el productor consiga una buena reputación en el mundo de la cinematografía y el video ya que es muy posible que el equipo tenga que volver a alguna de las locaciones para los retakes.

Uno de los requerimientos para la historia de Bokor, era que el edificio donde sucede la historia debía de tener una escalera con un hueco en el centro, donde sucedería una parte de la acción, se encontró esa escalera pero el departamento era un problema, ya que necesitábamos dos y no teníamos uno en el edificio donde se encontraba la escalera, al final se tuvo que omitir la utilización de esas las escaleras por cuestión de ubicación, ya que el departamento que se consiguió, con muchos problemas, quedaba bastante lejos del lugar donde se encontraban ubicadas las escaleras. Afortunadamente encontramos el puesto de periódicos cerca del edificio donde está el departamento, y en resumen éste se convirtió en una locación perfecta.

Cuando el productor visita las locaciones tiene en cuenta el precio del alquiler, la ubicación y la planificación. Además debe de ver que tipo de luz se necesitará para grabar o filmar en esa locación, lo que lleva a preguntar acerca del suministro de energía, ya que las lámparas consume una gran cantidad de energía. El productor se encarga de gestionar el alquiler de una locación después de que el equipo

creativo la haya seleccionado.

Si el director elige una locación que muy cara para el presupuesto el productor sugerirá otra como alternativa. En caso de que el director insista en una locación costosa, se intentará llegar a un acuerdo con el propietario.

Cuando se buscan locaciones debe consultarse con los profesionales en el campo de la cinematografía y el video. En el periódico se encuentran departamentos en renta, o se puede acudir a agencias inmobiliarias. En algunas ocasiones, es posible alquilar una casa en venta por un corto espacio de tiempo, pero solamente si el presupuesto es grande para esos lujos. Solicitar la opinión de pintores y diseñadores de interiores, es una buena idea para poder darle el acabado que se desea. En otras ocasiones se puede poner anuncios en los periódicos locales o en algunos lugares concurridos, este método resulta muy eficaz cuando se necesitan locaciones y alojamiento en lugares lejanos.

Se aconseja filmar una panorámica de las locaciones de interés, o tomar suficientes fotografías para formar una vista panorámica completa de la zona.

Si te encuentras ante un problema grave, se puede alterar el guión para adaptarlo a las locaciones disponibles. (REA,1999 p.162)

El encargado de las locaciones, ayudado por los miembros del equipo, que en el caso del cortometraje Bokor eran la mayor parte del equipo de producción, emprende la búsqueda de una locación. Una vez que han elegido algunas, el director, el director de fotografía y el escenógrafo las visitan. Lo prime-



ro consiste en la ubicación de locaciones por parte de los integrantes del equipo de producción, por medio de fotografías se discutieron los posibles pros y contras, se estudió las facilidades que presentaba; posteriormente la visitamos para darnos una idea real del lugar que se proponía para la locación del corto. Cuando la selección ha finalizado, todos los responsables las inspeccionan, el director presenta el plan de rodaje al equipo.

Para evaluar una locación debidamente, hay que tener en cuenta la iluminación, la energía eléctrica, el sonido y otras variables que se añaden al desglose del guión.

11 Comida.

La alimentación o también conocida como Catering, para el equipo y los actores que se ofrece la producción es muy importante, generalmente se graba todo el día y creo en particular “que con alimento se trabaja mucho mejor”, se contempla dentro de la logística o el plan de trabajo del corto, en la preproducción se lleva a cabo con el presupuesto.

La comida tanto del staff como de los actores era algo que preocupaba porque se tenía que grabar todo el día y no habría tiempo para hacer comida, entonces se comenzó a estudiar diferentes opciones de comida, una de ellas era comprar pizzas, de pronto cuando al encontrarnos en los departamentos estudiando los espacios se descubrió uno en donde hacían comida, así se optó por contratar comida para los dos días de producción, lo cual acrecentaba la perfección de la locación y reducía costos.

Según Peter Rea en su libro titulado Producción y

dirección de cortometrajes y videos, recomienda que se preparen menús diferentes para el periodo de producciones. Que elijas a los posibles proveedores haciendo que preparen un plato para probarlo y se debe de saber las necesidades dietéticas de los actores y del equipo de producción. Así como tener una máquina de café durante todo el día. Si es posible que se sirva comida caliente al medio día y que se prepare un lugar donde el personal se siente a comer y pueda descansar un rato a medio día. Ofrecer una segunda cena al personal en el caso de que el rodaje se prolongue mas de lo previsto.

Aunque el plan de trabajo marcaba que la hora de comida era para todos la misma, en la realización no lo era así, mas bien se contempló eso para dar una idea de a qué hora llegaría la comida a la locación, algunas partes del staff trabajaban mientras que una parte del equipo comía para terminar a tiempo con las tomas. Después las personas que ya se habían alimentado regresaban a sus labores mientras que los integrantes que no podían comer por acortar tiempos de producción lo hacían .





fotografías de la asesoría por Everardo Mora

12. Caracterización.

Tal y como dice el diccionario de la Real Academia Española, la caracterización es la acción de caracterizarse o caracterizar.

Caracterizar es:

1. tr. Determinar los atributos peculiares de alguien o de algo, de modo que claramente se distinga de los demás.
2. tr. Dicho de un actor: Representar su papel con la verdad y fuerza de expresión necesarias para reconocer al personaje representado.
3. prnl. Dicho de un actor: Pintarse la cara o vestirse conforme al tipo o figura que ha de representar.

En algunos casos se realizan caracterizaciones de actores con el afán de buscar un parecido fiel al del personaje que van a representar, esto quiere decir para que el personaje se materialice, gracias a la aplicación de técnicas de peluquería, trabajo prostético o implantes y maquillaje; estos cambios permitirán adaptar rasgos físicos del actor para lograr el parecido con el personaje que representarán. Realizan además otras caracterizaciones más sencillas, como envejecer o rejuvenecer a un actor. Esto es de suma importancia en la planificación de una producción ya que la elaboración y concepción de un maquillaje o caracterización requiere de una planeación previa, preparativos y realización que implican costos monetarios y tiempo de producción.

En las caracterizaciones se utiliza generalmente piezas de látex para dar una forma especial a la cara o el cuerpo de un actor.

A partir del encargo de la producción, donde se enlistan las condiciones de cómo debe ser el maquillaje, se desarrolla y completa el diseño de persona-

je, proponiendo materiales de realización según el comportamiento que se desee del maquillaje.

Para la fabricación de postizos, se realizan bocetos previos a su fabricación, tratando de buscar el mejor proceso de fabricación, y asegurando el mantenimiento.

Para desarrollar una buena caracterización lo primero que se hace es leer el guión, se traduce a través de las acotaciones y descripciones del texto, teniendo en cuenta factores como la ambientación, movimientos, iluminación y efectos especiales. Lo primero que se debe hacer es saber como se quiere el maquillaje, en la producción se llevo a cabo esto junto con la guionista y el director de arte; se fue elaborando un ente que evolucionaría en cuanto a su imagen a lo largo de su planeación. El maquillaje del ente necesitaba un trabajo especial ya que a causa del fuego se necesitaba un tratamiento en la cara que diera esta intención

Se determinan los rasgos del personaje como, edad, sexo, características físicas, sociales, culturales e históricos. De las primeras pláticas con Everardo, se planteó la historia del ente y el porque de las múltiples heridas que tendría, aspecto muy importante para la elaboración de un maquillaje.

Se buscan fuentes de referencia acerca del personaje, en libros, fotos, internet y otros medios. Lo primero que se sabía del personaje es que tenía que ser un monje, chaman o algo parecido, después de pensar detenidamente con el equipo creativo llegamos a la religión vudú en la cual existe un brujo poderoso llamado Bokor del cual el corto recibió el título. Se boceta ya sea en papel con diferentes técnicas o





en un medio digital. Salvador Almanza director de arte, junto con su equipo de arte comenzaron a realizar los bocetos del ente, estos bocetos mostraban la esencia de lo que esperábamos de el personaje, estaban realizados en diferentes técnicas; lápiz, acuarela y algunos fueron mixtos, computadora y una técnica encima como acuarela.

Se realiza una reunión con el director y productor en la cual se informa de las necesidades de materiales y presupuestos. Esta fue una parte fundamental en la producción ya que con un presupuesto restringido a 6 mil pesos se limitaba técnicamente la realización, sin embargo se contacto a Everardo Mora quien dió una cotización de 40 mil pesos para el maquillaje que se deseaba , se llevo a un acuerdo en el cual el nos asesoraría en el manejo del maquillaje y la aplicación de la mascara. Realmente el equipo se vio demasiado afortunado con esta asesoría.



Se programa una reunión con los actores para ver las características físicas y estudiar las adaptaciones que se necesitan para la adecuación a los personajes. Por la falta de tiempo de Darío Ripoll, actor que interpretaría el Ente, esta parte se tuvo que hacer con fotografías y planeación de parte del equipo creativo y de el departamento de arte.



tratamiento del traje del Ente

Se coordina y se adapta las posibles modificaciones con el director de arte.

Se toman medidas de los actores, sacando moldes de las partes del cuerpo de actores necesarias para la construcción de las prótesis, a través de vaciados de diferentes materiales como puede ser el alginato, yeso.

Se elaboran las prótesis y las pelucas en base al bo-

cetaje y los moldes de los actores. A la mascara se le adhirieron unos dientes con látex, estos fueron hechos por Everardo para economizar un poco de tiempo a la producción.

Se realizan pruebas de cámaras con los actores caracterizados y se estudian las posibles soluciones de problemas con el maquillaje, si estos suceden. Citamos a Darío Ripoll para hacer pruebas en las oficinas-taller de Everardo Mora, para que midiéramos la máscara en la cabeza de Darío y nos enseñaran a hacer la correcta aplicación de la misma, colocando el pegamento protético en las partes de la cara, frente pómulos y la nariz de tal modo que la el material pueda comportarse como una segunda piel, permitiendo que no se pierda expresividad a causa de material protético.

Pruebas de escena en donde incluyen vestuario completo e iluminación.

13Vestuario

En este proceso intervienen profesionales del diseño y la confección: estilistas, sastres y empresas de vestuario. Generalmente, se recurre a la contratación de un figurinista y de una supervisora de vestuario, que trabajan en los diseños originales, o en la selección de modelos ya confeccionados. El diseñador de vestuario trabaja conjuntamente con el director de arte. Juntos deciden el vestuario de la producción. En el cortometraje, el director de arte y su equipo adaptaron el traje a falta de presupuesto para contratar a alguien especializado que confeccionara los atuendos necesarios.

En función de la historia, las características del director y los intérpretes de la película, el trabajo de los





Dario Ripoll probándose el traje del Ente

diseñadores de vestuario puede ser muy variado. El director de fotografía comentará al responsable de vestuario, de acuerdo siempre con el director del film, cuáles son los colores o tonos más apropiados para conseguir la estética pensada para la cinta.

El equipo encargado hará que los actores se identifiquen por la ropa que llevan. Asimismo, deciden si el protagonista vestirá una indumentaria en tonos vivos y el resto de los actores en grises, pasteles o tejidos específicos, de manera que contribuyan a crear el ambiente adecuado de la historia.

El vestuario era un aspecto importante, ya que para el Ente se requería un vestuario muy trabajado, los demás personajes no requerían de un vestuario muy complicado dado que la historia tiene un contexto actual y solo se trató de conservar un poco de concordancia entre el vestuario y la psicología del personaje.

El vestuario de un actor proporciona información sobre el personaje que representa. Aunque sabemos que no se puede juzgar un libro por la portada, la audiencia se forma la primera impresión de los personajes por su vestuario, esto sin dejar a un lado la capacidad actoral de los interpretes.

El vestuario del ente fue el que requirió de mas trabajo de toda la producción, consistía en un traje, una camisa y zapatos, el traje fue quemado a mano cuidando que el fuego no se extendiera demasiado por la tela y arruinara el efecto. Se requería que se viera quemado y de uno de los lados más siguiendo el supuesto de cómo había muerto, a pesar de que se utilizó fuego no daba los resultados deseados y se perdería al momento de ser captado por la cámara,

de tal modo que se pintó con aerógrafo de color café para dar la apariencia de que la tela estaba realmente quemada y fuera captado por la cámara, de igual forma se hizo con la camisa.

14 Etapa final del guión.

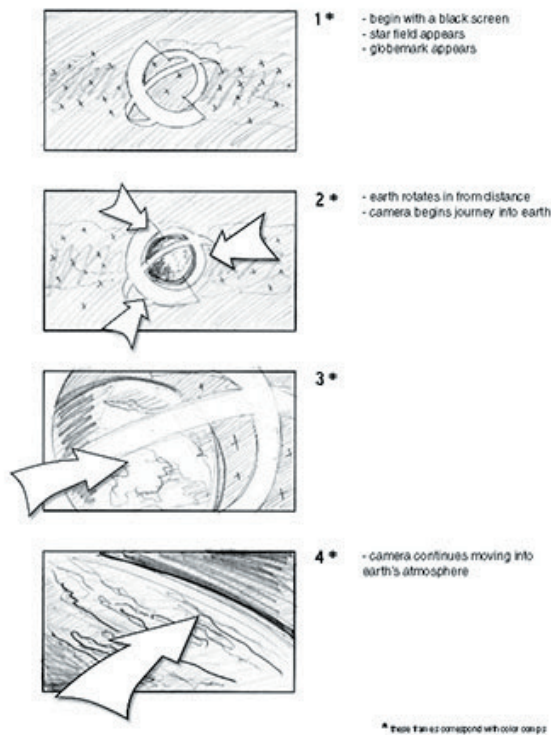
El guión es una parte muy importante para la producción ya que no puede empezarse un proyecto si no hay un guión en una versión cercana a la fase final, lo que quiere decir que el guión con el que se trabaje no debe de presentar cambios estructurales dentro de la historia si es que se le llegara hacer modificaciones posteriores.

Después de tener casi completo el guión se hizo una lectura con todo el equipo y se analizaron ciertos aspectos de la producción para que ya con esto se terminara de manera definitiva el tratamiento del guión con las nuevas observaciones, la unión de la historia y los personajes.

15 Storyboard.

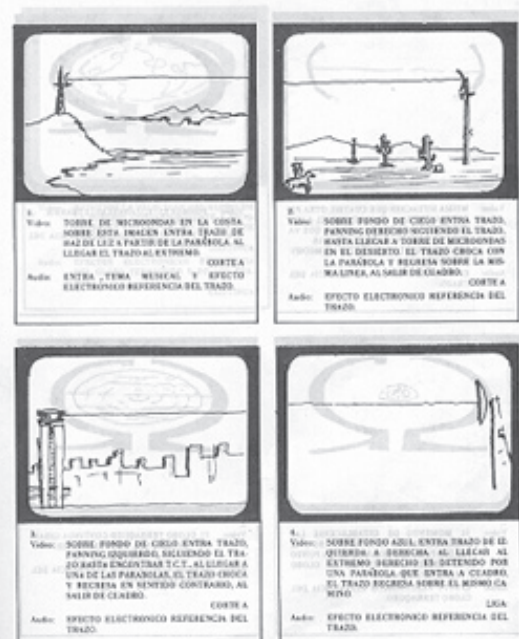
El storyboard es el proceso por el cual el director previsualiza los elementos que tendrá en un cuadro para grabar, de esta forma podrá hacer una mejor planeación de tomas complicadas o para evaluarlas y desarrollar su preparación. En las películas de animación se suele trabajar este proceso antes para evaluar detenidamente lo que se realizará y después comenzar con el arduo proceso de la animación, que puede ser animación tradicional, stop motion, o animación por computadora.

Los storyboards se escriben de un solo lado de la hoja. Hay dos tipos de storyboards que reciben sus

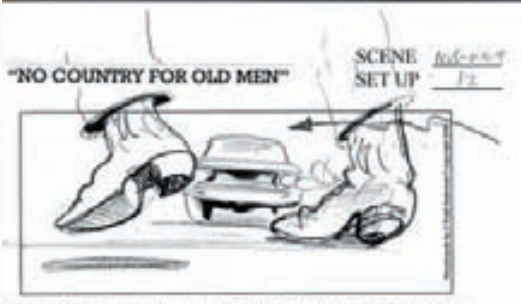


ejemplo storyboard a dos columnas





storyboard formato historieta



12. LOW ANGLE WIDE - THE TRUCK IN THE BG AS MOSS FEET ENTER AND HE RECEDES TOWARD THE TRUCK, BLEEDING ONTO THE STREET

ejemplo de storyboard y toma de una película

nombres por la forma en la cual están realizados, el storyboard de dos columnas y el storyboard de historieta.

Storyboard de dos columnas

El acomodo de este tipo de storyboard se compone de dos columnas. En el lado izquierdo de la hoja se ubican los recuadros que contendrán la historia en ilustraciones, el número de cuadros con dibujos estará determinado por la precisión que se requiera por el director, cuando se desea hacer acotaciones con referencia a la imagen se suelen poner al pie del recuadro. De lado derecho se encuentra la columna de los parlamentos o de las acotaciones de sonido, en esta columna se escriben parlamentos textos e indicaciones como lo pueden ser los efectos sonoros, la música que llevará.

Storyboard de historieta

La composición de este guión es de recuadros consecutivos de manera análoga a la de las historietas, de ahí que reciban ese nombre, las indicaciones de sonido o acotaciones se colocan al pie de los recuadros que contienen las ilustraciones.

Con el guión acabado nos reunimos el director de fotografía, Tania la guionista y yo con July; una ilustradora que traduciría todos los apuntes rápidos realizados por nosotros a imágenes concretas y bien elaboradas que tendríamos como base para realizar las secuencias y todas las escenas. Este storyboard tenía el formato de dos columnas después termine con la colaboración de Tania y July esta labor.

16 Plan de trabajo.

El plan de trabajo de producción indica el orden en que se rodarán las secuencias, primero es necesario, organizar o articular el rodaje basándose en los escenarios. Con esta opción, el desarrollo cronológico del guión se rompe, en películas, como en videos es muy raro que se graben las cosas secuencialmente, es decir de forma continua siguiendo el orden que tiene el guión, el plan de trabajo se elabora agrupando las secuencias ordenadas de forma que el tiempo, el personal y los recursos se utilicen de la manera más conveniente. Se intentara reducir al máximo el numero de días de rodaje con el fin de economizar.

Una producción eficaz es de suma importancia para sacar el mayor provecho al presupuesto; existe un vínculo directo entre este y el número de días necesarios para filmar la película.

(Rea, 1999 p. 95)

El plan de trabajo fue vital para que se pudiera grabar todo el cortometraje en solo dos días, ya que con la renta del equipo no se podría extender mas allá de ese plazo. Se comenzó la planeación por las necesidades de iluminación, ya que al tener escenas que serían por la mañana tarde y noche se debía saber exactamente a qué hora y en qué día grabaríamos cada secuencia, para no perder nada de luz valiosa, se comenzó a programar todos los llamados de actores, y las escenas que se grabarían durante cada uno de esos días con las pausas para comer tanto para el staff como para los actores.

Es muy costoso un retraso y desorganiza la planificación del proyecto por lo que siempre se debe de

ser flexible y tener alternativas secundarias por si se encuentra uno con problemas fuera del alcance del staff y de la dirección. Afortunadamente el clima favoreció, aunque un momento se creyó que se arruinaría todo, porque el primer día de grabación comenzó una leve llovizna mientras se grababa la escena del puesto de periódicos.

El productor ejecutivo es el que analiza el guión detenidamente y en base a sus conocimientos técnicos, estudiando los costos de cada proceso o fase y la efectividad de los mismos, busca alternativas para realizar la historia y con esto se escoge el mejor resultado al menor costo, sin olvidar que se realiza una obra de calidad. En cuanto a la cantidad de integrantes que compongan un equipo es muy variable, depende de cuantas personas se necesiten para realizar alguna secuencia o escena y estas pueden ser más o menos complicadas. En momentos de la planeación del corto se hizo una invitación a personas externas, para que participaran tanto en la planeación como en la realización del corto esto en base a los requerimientos de las escenas mismas.



Original **Remelle Continuo** Clave 1508

Día 1 Día 2

8	Portero Anselmo. (6)	1
9	Anselmo niño (2)(8)	2
10	Anselmo niño	3
11	Daria Anselmo (5)(9)	4
12		5
1	Daria	6
2	Comida	7
3	Anselmo Este. (3)	8
4	Periodico	9
5	Duro periodo en Anselmo Niño Este M.M. (14)	10
6	Gabriela	11
7	Gabriela Daria Anselmo	12
8		13
9		14
10		
11		

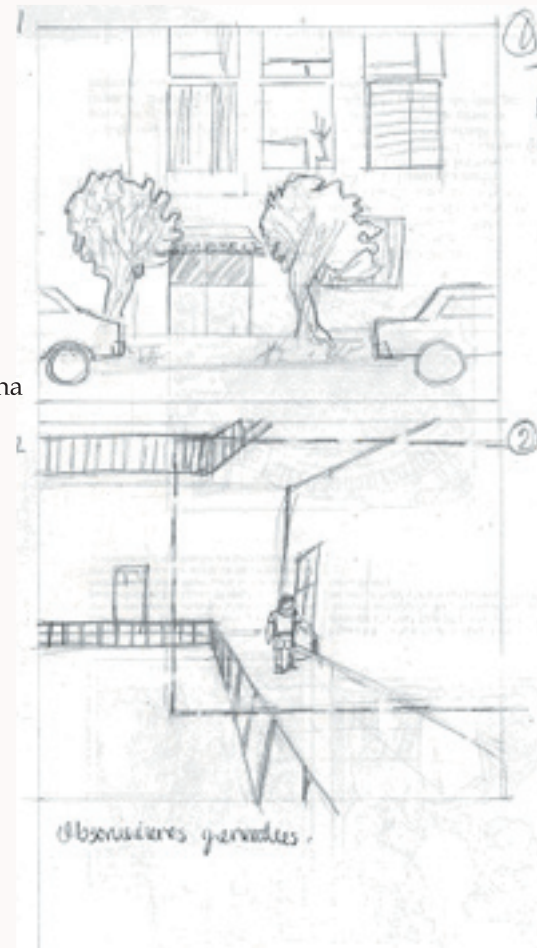
hora del día

número de la escena para grabar

hora de llamado

descripción de escenas

① fachada
 ② Portero día
 ③ Anselmo amuleto
 ④ flash back
 ⑤ Anselmo Amuleto 2
 ⑥ Periodico
 ⑦ Portero no suena
 ⑧ niño gritando
 ⑨ Anselmo afeitado
 ⑩ Portero
 ⑪ Exaltado
 ⑫ Niño pelota
 ⑬ Niño corre
 ⑭ mujer en mano



Observaciones:
 ESCENA 1
 Toma abierta.
 Delicada, 3/4
 Cercano o lejano.



storyboard del corto Bokor

Plan de trabajo del cortometraje Bokor

C. Producción

1 Transporte de equipo de iluminación.

Para iluminar una escena tenemos la luz de interiores y la luz de exteriores. El término exteriores quiere decir que se está trabajando fuera del estudio o de un set de grabación, ya sea en espacios cerrados o al aire libre. Esto siempre implica que se necesita transportar el equipo de iluminación hacia el lugar de exteriores, montarlo, usarlo, desmontarlo y volver a transportarlo.

Uno de los primeros problemas a la hora de comenzar con el rodaje fue el transporte del equipo desde las bodegas del CTT hasta la casa, para después al siguiente día volverlas a transportar hasta la locación.

Teniendo en cuenta que el tiempo cuesta muy caro, hablando en referencia a las rentas de equipo de iluminación, es mucho más razonable tener una gama de equipo de iluminación diseñados para operar en exteriores, que sean livianos, fáciles de transportar y de montar.

La lista del equipo de iluminación para el cortometraje de Bokor era de lo más sencilla y sólo lo esencial para poder iluminar, un dimmer para regular la cantidad de luz, lámparas, tripiés, banderas para absorber luz, entre otras. Lo importante es que se tuviera el equipo necesario para iluminar las diferentes áreas en donde grabaríamos.

2 Preparación de la locación.

Se llegó como a las 7:00 de la mañana a la locación, lo primero fue ver de dónde se obtendría la toma de corriente para iluminar y tener el monitor en la parte exterior del departamento, ya que no se pudo disponer de una planta de luz por cuestiones del presupuesto, después se dispuso a ver cuál de las escenas se grabarían primero según el plan de trabajo y la escaleta, preparar espacios mientras que otra parte del equipo transformaba el interior del departamento para las tomas subsecuentes que se realizarían, para acortar tiempos, mientras filmábamos se comenzaba a ver los preparativos de la siguiente escena.

3 Fotografía

El director de fotografía es una de las figuras más importantes en la creación de una película. De su entendimiento con el director debe crearse el ambiente y la atmósfera de las secuencias. Su mirada resulta definitiva en la creación de la textura, la calidad y la intensidad de la luz, del color o los grises que darán el tono determinado a los fotogramas.

Su trabajo tiene que ver con el director de arte y con el director de producción, que intentarán poner a su alcance los medios necesarios para conseguir el efecto lumínico que el director y el director de fotografía hayan resuelto crear. Para ello se apoya en el resto de su equipo, en el responsable del equipo de eléctricos e iluminadores, y en los maquinistas encargados de emplazar los rieles de los travellings, la dolly y todos accesorios necesarios para rodar el plano según los deseos del director. El director de fotografía y su asistente se encargaban de colocar la cámara, ver la exposición y colocar las luces para que se lograra ver



Director y asistente de arte planeando la siguiente toma





Director de fotografía revisando el encuadre a grabar



preparando la iluminación para la toma del pasillo

en pantalla lo que se había platicado y realizado en el storyboard.

El corto debía de tener una atmósfera un poco lúgubre de modo que en algunos momentos se trabajaba mucho el contraste entre luces y sombras, pero en otros momentos se utilizaban colores más brillantes sin llegar a los extremos para en general mantener un nivel estándar.

Es muy importante que los encargados de iluminación se den cuenta de que la luz blanca no existe. Al igual que cuando seleccionamos una determinada película sensible al color, debemos informar a la cámara de video de qué color es la luz a fin de que pueda reproducir todos los colores en forma correcta.

La iluminación de exteriores trata de imitar al sol, en este tipo de iluminación no se utilizaba mucha luz, en algunos momentos sólo se empleaban rebotores para suavizar algunas de las sombras causadas por la luz directa del sol. Se cuidó que no se trabajaran estas escenas cuando el sol estuviera en su cenit ya que dificultaría la iluminación, por las sombras de la cara en los personajes. En dado caso que se utilizaran lámparas para esta iluminación se debe poner mucha atención en la colocación de éstas para que vaya de acuerdo con la iluminación del sol ya que las sombras que se marcan deben de estar hacia el mismo lado.

La iluminación para interiores es más complicada, las lámparas deben de estar colocadas fuera de la visión de la cámara, si el lugar es muy estrecho esto puede causar serias dificultades, puede haber fuentes luminosas como lámparas que deben de encender y dar cierta cantidad de luz razonable con

respecto a la iluminación general de la habitación iluminada, siempre se deben de mantener zonas de luz y de sombras. Al iluminar el Ente necesitábamos dar énfasis en el maquillaje y dejar un poco fuera el lugar donde se encontraban. La iluminación más oscura permitió que el ente tuviera suficiente presencia en el corto.

El principio básico de la iluminación fotográfica es evitar la llamada iluminación plana, donde no existan volúmenes; así, se hace necesario un estímulo visual para dar la sensación de profundidad que falsee la profundidad de la imagen. Por lo que es de suma importancia una iluminación contrastante para crear una sensación de volumen visual. Para lograr esto, el fotógrafo puede recurrir a diferentes recursos, pero siempre debe de partir de una esquema básico de iluminación que son, una luz principal a la que se va a exponer y la de relleno que será la de contraste y la luz de fondo que separa al personaje de este.

4 Dirección de arte

La dirección de arte es el área de la cinematografía que se encarga de la apariencia plástica de una película, para cubrir una función dramático-narrativa, ayuda a crear la atmósfera adecuada para cada relato.

El director de arte es el responsable de dar unidad estilística y visual a una película, basado en el guión. Su misión consiste en crear la escenografía de cada una de las secuencias, darle continuidad y coherencia, un sustento a la historia haciendo un entorno creíble para los personajes que estén en la pantalla a lo largo de toda la película. Coordina áreas como

escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje así como el uso del color.

Para ello realiza bocetos de los decorados, según los desgloses del guión que los equipos de dirección y producción hayan realizado, siempre bajo la supervisión del director de la película y en la relación con el director de fotografía. El departamento de arte mantiene una relación directa con el director de producción, al que tiene puntualmente informado de cuales son sus necesidades materiales. El director de arte cuenta con un ayudante, que actúa como coordinador del departamento.

Durante la producción del cortometraje, el departamento de arte fue el responsable de la transformación de los espacios, así como la creación del ente los dos días de grabación. Gracias al trabajo de todo el equipo, se logró una buena imagen de los decorados en pantalla.

5 Actores

El mantener un contacto continuo con los actores y actrices que necesiten más ayuda por parte del director y las pruebas que realicen anteriormente al rodaje, facilitarán y mejorarán la productividad del mismo. En los ensayos se pueden solucionar los problemas derivados de aquellos actores que por su juventud o inexperiencia causen que la producción se llegue a prolongar.

Los actores juegan un papel importante dentro de un cortometraje ya que ellos son los encargados de que la historia se materialice. Los actores fueron citados para que no estuvieran inactivos durante la grabación y mientras el equipo de arte y dirección

de fotografía se preparaban para la siguiente toma, los actores lo hacían de igual forma, me reunía con ellos y les explicaba que es lo que queríamos conseguir en la escena y dejaba que algunos de ellos improvisaran ya que si se veía forzado entonces no sería creíble, por citar un ejemplo en la escena del conjuro de Ana los dos actores tuvieron la libertad de crear sonidos para los dos personajes.

“La obsesión por la fama que reina en la cultura de nuestro tiempo ha convertido a los actores en algo más que meras herramientas de marketing con las que vender películas al público. Los actores han ido erigiendo gradualmente en los portavoces de las películas en las que aparecen, a pesar de que en la mayoría de los casos su implicación en las mismas se limite estrictamente a su trabajo de interpretación en el rodaje”. (Goodridge, 2002 p.7)

La selección de los actores que aparecerán en una película o programa de televisión se llama reparto y es una parte muy importante, ya que el actor debe de poseer las habilidades dramáticas que el papel requiera y la similitud física con el personaje. Esta tarea queda en manos de un director de reparto o una agencia que se encargue de realizar el casting y escoger a los actores, algunas de las veces los mismos directores saben qué actor puede lograr lo que él desea obtener en pantalla y personalmente habla con ellos para proponerles el papel, otras veces se contacta con representantes que son los que negocian la aparición de los actores en determinados proyectos y serviría como un intermediario entre los actores y la producción de la película, existen también compañías que se dedican a manejar las carreras y contratos de algunos actores, en determinado caso se debe conocer perfectamente la psicología del personaje así como la apariencia física.



Dentro de este proceso está directamente relacionado el director, algunas veces ayudado por el productor ó por un director de reparto que ya conoce el guión. El director además de ver que el actor tenga las habilidades y el físico se debe fijar en la química que exista entre los personajes ya que si muestran empatía ésta se reflejara en la pantalla, si el director desea este ambiente en la película y si se necesita algún antagonico lo debe de reflejar en pantalla.



“la formación del reparto no consiste sólo en la mera tarea de encontrar el actor más adecuado para cada personaje. Es fundamental recordar como se relacionarán las diversas personalidades de cada individuo para llegar a formar un todo o una globalidad satisfactoria y de este modo mantener el equilibrio y el contraste incluso en lo que atañe a los tipos físicos”. (Marner, 1976 p. 194)

Luis Ibar dramaturgo mexicano, afirma que hay que conocer a los actores, saber como piensan, haciendo que el actor cree las ideas, las imágenes y la situación sin que el director sea el que imponga las suyas, sino que a partir de las ideas propias combinar las de ambos y de ahí llegar a una realidad conjunta, una tercera realidad como la llama Luis, una es la del actor y la otra es la del director para que juntos formen la tercera realidad.



Director de Arte aplicando el maquillaje del Ente

“El acto creativo siempre será una tercera realidad”
Luis Ibar. (Entrevista realizada a Luis Ibar el 21 de Noviembre de 2006 en Orizaba)

El director da un perfil a los actores y es el actor el que debe de crear al personaje conociendo la psicología de éste y además saber la historia del personaje.

6 Maquillaje Ente

Los maquilladores o peluqueros son los profesionales que se ocupan de la caracterización de los personajes de la historia. Su labor es muy importante, tiene que estudiar detalladamente los rasgos que identifican a los personajes en el contexto histórico en el que se desarrolla la acción.

El peluquero trabaja en coordinación con el equipo de maquilladores, y es el responsable de los peinados, las pelucas y todos los postizos necesarios para dar a los actores el tono deseado por el director, según la descripción del guión de la película. En el género de ciencia ficción aparece la figura del responsable de efectos especiales, personal especializado que utiliza materiales sintéticos para conseguir reproducir los efectos de sangre, mutilaciones.

El maquillaje del ente consistía en montar una máscara de foam latex sobre el rostro de Darío Ripoll que interpretaría al Ente; primero se limpiaba la cara par fijar la máscara con un pegamento especial, se coloca en algunas partes específicas de la cara para que cuando Darío hiciera movimientos la mascara se comportara de igual forma que su rostro.

Después de pegar la máscara se suavizaban los bordes con un poco de maquillaje, en la parte de la cabeza se colocaba un poco de algodón con sangre artificial para que el cráneo quedara maquillado; el traje se ponía después de que el maquillaje de la cara y de las manos estuviera listo y se le colocaba la sangre fresca para conseguir un mejor aspecto, se colocaban pupilentes de color rojo y dientes postizos para darle la apariencia deseada, el proceso completo de



transformación de Darío levaba aproximadamente una hora de trabajo.

Para desmaquillar era un poco mas rápido, aplicando removedor para el pegamento que se había aplicado, y se guardaban todos los elementos para que Darío se volviera a maquillar en el segundo día, claro, no sin antes tomar las fotos necesarias para que quedara igual y se conservara la continuidad.

7 Sonido

El encargado de la grabación de sonido de la película es el operador de sonido. Informa al director la calidad de sonido que hay y los posibles arreglos que se pueden hacer, dirige el control del registro de diálogos y sonido ambiental. A sus órdenes se disponen el microfonista, o encargado de la ubicación de las tomas de sonido correspondientes, y el operador del boom, responsable de mantener una entrada de audio, sujeta con ambas manos, sobre la escena, a una distancia determinada de los intérpretes.

Las grabaciones registradas se acoplarán después en el proceso de edición y postproducción, con otros sonidos procedentes de bibliotecas, con los doblajes oportunos y con la música, en la banda de audio con el film.

El sonido en una producción es muy importante, el público necesita involucrarse con la historia y esto lo podemos lograr con el sonido, por eso es de tanta importancia que sea bueno. Tanto el dialogo de los actores como el sonido ambiental, ya que dará muchísima información al espectador par construir parte de la historia que por falta del alcance de la cámara no podemos ver.

Cada una de las escenas debía llevar tres aprobaciones la primera era del director, la segunda era de el director de fotografía y la última de el encargado de sonido, este era supervisado por un elemento de nuestro equipo, él se ocupaba de escuchar qué sonidos entraban en la cámara, y entonces daba la aprobación, si los sonidos tanto ambientales como de los diálogos se entendían para tener un buen audio, que posteriormente se trabajaría en la postproducción.

Para poder captar todos los sonidos se necesita de un instrumento que permita captarlos, este instrumento se llama micrófono, reacciona a las ondas sonoras que se desplazan en el aire para transformarlas en energía mecánica primero y finalmente en energía eléctrica. Para lograr esto, todo micrófono posee una membrana o diafragma en su interior encargada de dicha tarea.

Los micrófonos están agrupados según su direccionalidad, alcance y funcionamiento. La direccionalidad de un micrófono se refiere al área de sonido a la que es sensible. Y estos se dividen en tres tipos principales de micrófonos.

Omnidireccional

Este micrófono tiene un rango sonoro muy amplio, capta sonidos provenientes de todas direcciones.

Cardioide.

Este tipo de micrófono debe su nombre precisamente a la forma de su rango sonoro muy similar a la de un corazón; acepta sonidos provenientes principalmente de los lados.

Hipercardiode o unidireccional.

Este micrófono es ideal para seleccionar y distinguir



Encargado de sonido supervisando la toma



un sonido en especial. Su rango sonoro proviene principalmente del frente y por lo mismo su alcance es bastante largo.

(Como... crear un buen audio. Guía MC del arte Digital Video. Ediciones MC. Pp.26-29)

8 Revisión del guión

La revisión del guión permite que no se dejen por accidente fuera aspectos del guión en la escena que se va a grabar. En las producciones hay una persona que supervisa el guión mientras se hacen las tomas.

Durante el rodaje del corto se realizaba una revisión constante del guión y del storyboard. El director de arte llevaba una copia para saber exactamente que se iba a necesitar. Los encargados de la continuidad lo tenían para saber si los diálogos exactos, aunque cada uno de los actores ya había estudiado previamente sus diálogos, se tenía siempre uno para que se pudiera saber exactamente lo que se debía aparecer en cuadro.

9 Continuidad

Cuando una película o video comienza a grabarse, no se hace de manera consecutiva de acuerdo con la historia, las tomas de cada escena tampoco son tomadas en orden. La continuidad es una parte muy importante en una producción, porque va ayudar a que la imagen conserve cierta concordancia no importando si se graba en diferentes momentos del día o en días diferentes. El tener fallas en este aspecto implica saltos de imágenes cuando la película o el video es montado o editado y en algunas ocasiones de no cuidar la continuidad afectará en gran medida

el resultado final del material, principalmente si no se cuenta con un amplio presupuesto.

El trabajo de continuidad provee un documento escrito de la toma, este documento es escrito mientras se hacen las tomas en la locación y es usado como referencia. Esto es también de interés para el editor en cuestión de información técnica.

(Rowlands. 1989. P 11)

La persona responsable de la continuidad provee un completo documento escrito de la toma. Debe ser muy detallado y conciso. Bokor llevaba un control de muchas cosas en base a fotografías, la encargada de la continuidad era Myriam Durán Sánchez, se encargaba de llevar un completo registro de lo que hacían los personajes al realizar una toma, y también de ayudar al departamento de arte para los decorados.

Esto significa que la mayor atención debe de ponerse en cada toma. Se debe hacer una descripción de cómo comienza y como termina la toma, la relación entre los personajes, acciones, diálogos, el estado de las prótesis, la posición de la cámara, etc. Se debe preguntar al camarógrafo información técnica como el lente, la distancia y los filtros especiales. Esto ayudará para unir tomas y planear retakes.

El no estar distraído mientras una toma se realiza es importante, el trabajo del continuista está en la acción. La continuidad requiere que se ponga suma atención a todo en todo momento. Nunca se debe dejar el set y tratar siempre de estar en la mejor posición donde se pueda ver toda la acción, aun cuando esto signifique estar agachado bajo el tripie de la cámara de no haber otro lugar.



Director revisando el historyboard y guión



foto de continuidad escena ente sala





Fotografía de continuidad del Ente

Un buen continuista no es el que solo observa detenidamente, es importante saber qué observar. En tomas cerradas es una pérdida de tiempo dar información del atuendo del actor o de las prótesis a menos, claro, que aparezcan en cuadro. En las escenas con poca acción cada detalle de continuidad es importante, pero cuando es una escena con mucha acción estar sobre todos los detalles no es tan vital, sólo pon atención a los personajes principales y tener una idea general de qué es lo que sucede en la toma.

Tomar fotos de vestuario puede ayudar a identificar pequeños detalles del vestuario para las siguientes escenas. Realizar diagramas del cuadro mostrando la posición de la cámara y de los actores es muy bueno al momento de usarse como referencia. Un ayudante de continuidad controla el cambio apunto de todo el vestuario, en el momento oportuno para cada secuencia, y será el encargado de que todos los interpretes aparezcan con su vestimenta apropiada.

D. Post-producción

1 Edición

La edición es una de las partes mas importantes del proceso de producción de una película. En la sala de edición es donde se ensamblan las diferentes secuencias que componen la cinta y se escribe definitivamente la historia.

El montaje es descrito por Eisenstein, primero como una actividad de orden temporal, que tiene lugar en la cuarta dimensión, la del tiempo.

(Aumont, 2004 p.27)

Los avances en las tecnologías de audio y video, es-

pecialmente la cinta digital y la revolución en la edición, han difuminado la separación existente entre la película y el video, la nueva tecnología hace que los realizadores filmen en película y editen en video.

El proceso de edición puede dividirse en dos etapas:
1) una etapa en la que se juntan las tomas en un corte rudo y
2) una etapa en la que el editor y el director ajustan o dan ritmo a ese corte grueso, y lo transforman en un corte fino. En esta ultima etapa, se les da un gran énfasis al ritmo y a la acentuación. El objetivo es un film editado que no solo es continuo sino también dramáticamente efectivo.

La claridad narrativa se logra cuando un película no confunde a los espectadores. Para eso es preciso combinar la acción de una toma a la siguiente y conservar un claro sentido de la dirección entre las tomas. Eso también implica proporcionar una explicación visual si se introduce una nueva idea o inserto. Para lograr claridad narrativa, es necesario dar pistas visuales y, en este punto, la habilidad del editor es el factor clave.

Los directores le dan al editor una variedad de tomas a partir de las cuales elegir. Por ejemplo, si una toma presenta un personaje en reposo, deberá rodarse un plano cerrado del personaje así como también un plano abierto. Si es necesario los elementos del decorado deberán moverse para asegurarse de que el plano cerrado tenga la misma apariencia que el plano abierto. El fondo y la iluminación deben apoyar la continuidad.

De manera similar, si una acción tiene lugar en una toma, deberá tomarse un plano general de toda la



acción y luego un plano cerrado de un aspecto importante de esa misma acción. Algunos directores filman toda la acción en plano general, en plano medio y en primer plano de manera que el editor disponga del máximo de flexibilidad al ensamblar la escena. Los primeros planos y los insertos contemplan el máximo posible de cobertura de la escena.

Si la escena incluye un diálogo entre dos personas, deberían filmarse enteramente desde el punto de vista de uno de los personajes y luego repetirse desde el punto de vista del otro personaje. Deberán filmarse primeros planos de las líneas importantes del diálogo y también primeros planos de la reacción correspondiente. Este tratamiento provee al editor con todo el material necesario para crear la continuidad.

EL CAMBIO DE LOCACION

Este principio de reducir cada toma a su esencia puede aplicarse para mostrar a un personaje cambiando de locación. En lugar de mostrar al personaje yendo de un punto A a un punto B, el editor frecuentemente muestra su partida. Si está viajando en automóvil, sería apropiado mostrar algún detalle sobre la geografía de la zona. A menos que haya algún objetivo dramático de la escena además de que el personaje vaya desde A hasta B, el editor puede cortar entonces a un cartel en la calle o alguna otra indicación sobre el nuevo lugar.

EL CAMBIO DE ESCENA

Para advertir a los espectadores sobre un cambio de escena, es importante proveer algún nexos visual entre la última toma de una escena y la primera toma de la siguiente. Muchos realizadores y editores cubren

esta transición con un cambio en el sonido o utilizando el mismo sonido sobre las dos tomas. Durante la grabación se hicieron tomas que ayudarían a dar lapsos de tiempo y para ubicar los lugares, sirven mucho para dar ritmo a la historia en pantalla.

La técnica tradicional de edición de cortar y empalmar ha experimentado una auténtica revolución en los últimos tiempos al desarrollo de los sistemas digitales de postproducción. En cualquier caso, sea cual sea la técnica que se utilice, el editor desempeña un papel definitivo en el producto final. El director se sentará a su lado en la sala, y el editor irá cumpliendo todas sus indicaciones, aunque los profesionales con experiencia son un valor añadido y sus sugerencias pueden ser de gran utilidad para el director.

Una vez terminada la grabación del corto el siguiente paso fué introducir el video a la computadora o hacer el corte rudo, para poder realizar la edición del material o corte fino. La edición se llevó a cabo en Final Cut, programa de edición profesional desarrollado por Apple y que corre sobre plataforma Mac.

El proceso llevó ciertas complicaciones al momento de armar las secuencias y unas dos semanas y media de edición junto con las diversas pruebas de efectos visuales, de igual forma la musicalización así como el tratamiento del audio para que tuviera una coherencia perfecta.

2 Efectos digitales

Los efectos especiales también conocidos como Special Effects y su contracción SFX se utilizan tanto en cine como en televisión, para desarrollar escenas que serian difícil de conseguir por medios

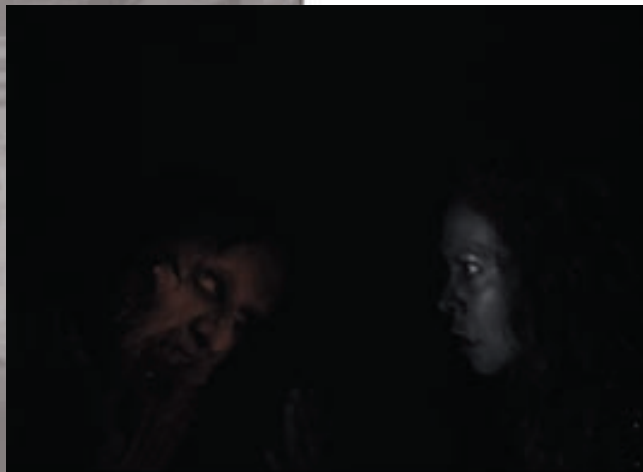


tradicionales, o algunas escenas que sean demasiado caras o que ponga en peligro la vida de los actores o la del staff. Estos efectos evolucionaron como lo ha hecho el cine desde los efectos ópticos o fotográficos, físicos hasta los hechos por computadora, en donde virtualmente se puede generar lo que sea.

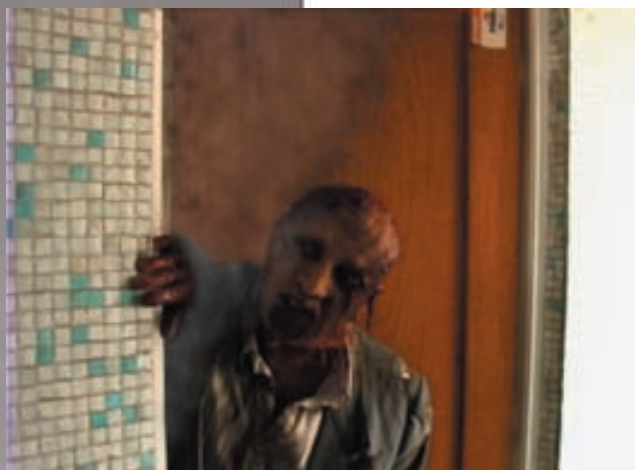
Dentro de la historia se tenía un Ente que en teoría podría hacer cuanto quisiera, el reto para el equipo consistió en ver si se podría materializar en pantalla lo que se imaginaba del ente, de esta forma se dieron algunos efectos de movimiento el cual haría que el movimiento ente se viera menos natural y nítido creando una imagen extraña que diera temor.

Se pensaron en algunos efectos digitales para el corto, algunos de ellos no se podían desarrollar por el poco tiempo que teníamos para la realización del cortometraje, así que algunos de ellos se quedaron en simples pruebas ya que al momento de realizarse el tiempo que sería invertido para que se pulieran sobrepasaba mucho la fecha en la cual debíamos entregar el trabajo finalizado.

La primera prueba consistía en hacer una modificación de color con mascarillas para que solo una parte del video cambiara radicalmente de color mientras que las demás áreas del video se conservaran con los colores originales, pero al realizar las pruebas se consideró que no se vería muy bien en pantalla, no serviría en el flash back se viera con una textura diferente a la del resto del video, otro de los efectos que se deseaba obtener era aparecer humo alrededor del ente, siguiéndolo por donde fuera, después de hacer pruebas no convenció así que solo quedo una pequeña prueba en una sola toma, y el tercero era una explosión que tendría humo y las flamas del



Prueba de mascarillas para cambio de color



Prueba de humo digital

fuego pero se veía poco creíble de modo que se omitió en la edición final.

3 Audio

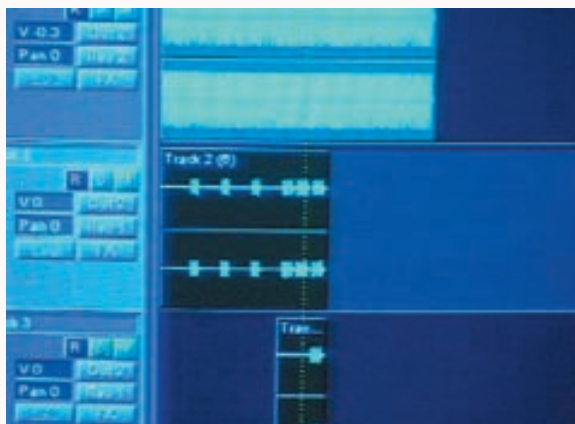
El sonido de una película requiere del mismo cuidado que la imagen pues es un medio audiovisual donde ambas son de mucha importancia, el sonido abarca aspectos como, diálogos, música, sonidos ambientales, el sonido debe de tener un manejo que enriquezca la narración

Como el sonido es procesado por el espectador más rápidamente que las imágenes, el problema de la credibilidad aumenta. Si el sonido no resulta creíble, las imágenes se verán perjudicadas y se perderá el compromiso emocional de la audiencia. Un sonido verosímil es, por lo tanto, fundamental en la experiencia del film. Por consiguiente, la tarea mas urgente de la edición sonora es crear un sonido creíble.

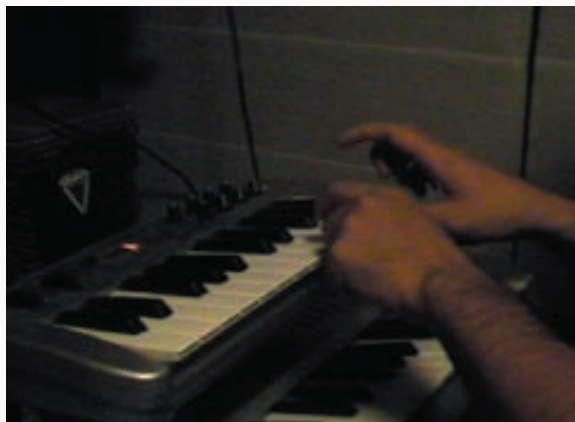
Si la imagen en el cine es importante de la misma manera lo es el sonido. En la actualidad no hay película completa sin una concepción sonora elaborada y cuidadosa. (Vega 2004 p.77)

La edición como parte del proceso creativo en la construcción de una película, no se limita al trabajo en la imagen. La combinación de sonidos y hasta ruidos puede marcar el rumbo de un film. El contexto sonoro maneja acentos y ambientes, sonidos externos (en off) y musicales que manipulan la conciencia del espectador para crear una situación deseada. La banda sonora o soundtrack de un film es la parte perfecta y complementaria de la imagen. Por ello su construcción requiere igualmente de un cuidado extremo y creativo. Para lograrlo recurrimos a un pro-





interfase de programa de edicion de audio



realizando la música del cortometraje

ceso complejo de montaje y edición de sonido.

El armado de la pista musical constituye una de las tareas más creativas del proceso de postproducción. El audio del corto era bueno, pero de momento se escuchaba muy nítido, lo buscado en el video era que el audio se escuchara distinto, un poco viciado, como si se estuviera en un sueño o más bien en una pesadilla, así que una noche desde la azotea y se apuntó el micrófono hacia arriba para atrapar los sonidos de la noche, perros y en general ese sonido nocturno de ciudad que se escucha a lo largo de todo el cortometraje, ayudado de un programa de edición de audio envíe el sonido sin que se perdiera la nitidez de los diálogos.

Una vez armada cada una de las pistas individualmente o por partes, se procede a una mezcla final en la que se unen todas para crear la banda sonora que acompañará al film.

Además del tratamiento se realizaron sonidos como la voz del ente que aparece también en el menú del corto, esta grabación por más terrorífica que parezca salió de una canción muy cotidiana que es “había una vez un barco chiquito” a un velocidad muy baja y a la inversa, lo cual dió un efectos sorprendentes y muy adecuado con lo que se quería lograr.

4 Música

La música es un elemento esencial en cualquier película. Los hilos narrativos que mantienen la atención del espectador hacia la historia pueden encontrar su equivalente en la banda musical. La música desempeña un papel importante en los estados de ánimo de los espectadores. La intriga, el suspense, el tono romántico o terrorífico que están escritos en el

guión, se verán reforzados con música.

El cine es en efecto, un lugar en que la música, sea realizada a propósito para el film o tomada de una fuente preexistente, se transforma desempeñando su papel dentro del conjunto. El músico es el creador de la banda sonora original, con amplia libertad aunque suele trabajar cerca del director, teniendo en cuenta sus indicaciones, y el ritmo de la película a la hora de componer.

Lázaro Murray fue el encargado de hacer la música de nuestro cortometraje, lo primero que hicimos fue darle una copia del guión final y en base a eso se hizo una selección de sonidos y rítmica que llevaría la música, dejando a su criterio la composición.

Después de esto se reunieron a grabar algunos de los sonidos que se utilizarían para realizar la música del corto, los instrumentos que utilizamos fueron guitarras eléctricas teclados y mucha imaginación, al tener los sonidos todavía se tendría que realizar la edición del corto así que se le dieron tiempos aproximados a Lázaro para las pistas que después serían montadas en las partes ya editadas. Una vez con la edición completada, la música lista se introdujeron las pistas y junto con el video se ensamblaron secuencias para el corto.

5 Créditos

Finalmente debemos considerar la información gráfica que debe llevar al principio y al final la película, es decir, los créditos. Durante todo el proceso se tomaban los nombres de todas las personas involucradas para que este cortometraje se pudiera realizar.



La elaboración de los créditos iniciales quedó a cargo de Carlos que realizó un excelente trabajo en flash y quedaron muy sincronizados con la música elaborada por Lázaro para el corto, estos créditos se movían haciendo un poco el mismo efecto que el ente al moverse y creando un efecto extraño en pantalla. La idea era que se unieran a la esencia del corto.

La redacción de los créditos finales quedo a cargo de Myriam Durán Sánchez que se encargó de recopilar todos los nombres de quien colaboró con nosotros, los créditos finales se realizaron en el mismo programa de edición Final Cut tratando de conservar un poco el aspecto inicial de los créditos.

El consejo más importante que da Carlos Vega en el manual de producción cinematográfica universitaria, aconseja que en la elaboración de los créditos es no olvidar a ninguno de los elementos del personal artístico y técnico, así como autoridades que de alguna manera colaboraron en la elaboración de la película.

Sin que sea un orden definitivo lo mas común es iniciar la película con una serie de los créditos correspondientes a:

Productor (es)
Director
Actores principales
Titulo de la película
Los créditos finales incluyen:
Director
Productores
Guionistas
Director de fotografía
Editor

Compositor de la música original
Operador de cámara
Ingeniero de sonido
Continuista
Asistentes (dirección, producción etc.)
Dirección de arte
Vestuario
Escenografía
Staff técnico (incluyendo electricistas, iluminadores, etc.)
Agradecimientos
Año de la producción.
Los créditos, iniciales y finales se integran durante el proceso de edición.

6 Elaboración del DVD

Una autoría es el proceso de crear un contenido interactivo con animaciones de gráficos y sonidos que nos servirá como introducción de un material audiovisual, de esta forma le podemos dar opciones de material adicional u opciones con las que el usuario interactúe con el contenido.

Para la elaboración del menú se uso el diseño de uno de los integrantes de otro equipo que realizó las invitaciones a la "3era muestra de cortometrajes. El miedo en corto" e introdujimos el track de la voz macabra del ente para dar una introducción a nuestro trabajo sin dar muchos adelantos de la historia.



E. El papel del director en la realización de un producto audiovisual.

La escuela es un lugar donde aprendemos parte de nuestro conocimiento específico, es allí donde construimos los conocimientos propios de nuestra profesión, guiados por una serie de personas preparadas en diversas áreas, que nos ayudarán a tomar mejores decisiones y nos motivan según sus técnicas particulares a desarrollar mejores habilidades.

Sin embargo parte del conocimiento en la escuela está limitado a los factores tanto de los planes de estudio como de los recursos y facilidades con los que dispone, así como de nuestros recursos tanto en conocimiento como en equipo. Es cuando nos enfrentamos directamente con el problema real y con el medio, cuando terminamos de aprender y desarrollar las habilidades para realizar nuestro trabajo, estos encuentros nos dan información valiosa de nuestra profesión, que puede ser desde lo más simple hasta lo más complicado. Es vital que tengamos encuentros previos con estos factores, ya que ayuda más al desempeño posterior de nuestra carrera.

La dirección de una obra audiovisual es un proceso complicado que al fin y al cabo termina en las manos de una persona, el director, que junto con el productor y su equipo creativo resuelven todas las áreas de la producción. Las principales funciones del director son de índole creativa y de ello depende el concepto de la obra y los rasgos visuales.

El director, interviene con el equipo de producción en la planificación y aporta su visión general desde el momento en que, él o ella, se convertirá en el autor

de la película. El éxito o el fracaso obtenidos con la película serán su responsabilidad. Las funciones del director en la preproducción son las siguientes:

Guión

El director estudia el guión, si este ya está escrito y si no lo trabaja el mismo, esto ayuda a obtener valiosa información de los preparativos de la obra audiovisual. El guión puede tener varios tratamientos dependiendo del tiempo y del grado de dificultad según el género y tiempos de producción. Los guiones son una materia prima y se modificarán a lo largo de la producción, tratando de mejorar en todos los aspectos. El diseño de los personajes parte de aquí, haciendo que la historia tenga mejores cimientos, entre más trabajados estén los personajes psicológicamente y visualmente la historia tiene más sustento.

Presupuesto

En esta etapa el director trabaja conjuntamente con el productor para llegar a acuerdos en cuanto a la forma de grabar y los recursos que se utilizan en las determinadas áreas de producción. Se debe ser muy cuidadoso y analizar detenidamente los costos de producción. Dentro de este proceso se redacta la escaleta, para saber lo que se necesitará en cada escena, esto ayuda a la resolución de problemas técnicos y artísticos.

Formación del equipo.

Una película se logra gracias a la colaboración de mucha gente creativa, que ofrece sus conocimientos al director, quien arma su equipo de producción según los resultados que desee en pantalla, trabaja con



colaboradores cercanos, como el director de fotografía, vestuario, guionistas, director de arte, y gente del staff que le ayudaran en tan grande empresa.

Casting.

Ayudado por alguien mas, un director de casting o el mismo escoge a los actores que van a participar en la obra audiovisual basándose en el guión y la historia del personaje, así como de las habilidades del actor y su parecido físico. El director debe tener buen ojo para apreciar el talento histriónico, los aspectos físicos y la química, esto ayudará a que sea más fácil que los personajes se materialicen.

Locaciones.

A la búsqueda de locaciones también conocida como scouting, el director debe efectuar un reconocimiento de todos los posibles lugares a donde se llevará a cabo la grabación o filmación. Es importante tener en cuenta los costos de la locación y ubicación así como de permisos y fuentes de energía. Una buena locación ayuda a la producción y facilita el levantamiento de imagen.

Maquillaje.

Dentro de esta etapa el director analiza las propuestas de maquillaje que pueden ser de lo más simples, hasta la utilización de prótesis y maquillajes especiales, así como las citas con actores para los preparativos del maquillaje, procesos con el caracterizador y la forma de grabarlos para tener mejores resultados en pantalla.

Vestuario.

Dentro de esta parte de la producción intervienen profesionales del vestuarios quienes aconsejan y crean el vestuario para las películas éste gracias a las anotaciones del director en cuanto a los resultados que desee de la apariencia de los personajes.

Storyboard.

El director junto con el director de fotografía y un ilustrador trabajan el storyboard para ayudarse a planear encuadres, determinar los procesos de grabación de la cinta o el trabajo audiovisual, además ayuda a planear tomas complicadas.

Fotografía e iluminación.

La luz es también materia prima para este tipo de trabajos, sin ella no se podría contar nada, el director trabaja conjuntamente con el director de fotografía, entre los dos fabrican un ambiente entre luces, sombras y texturas. Escogen luces y las formas de iluminar tomando en cuenta los movimientos de cámara y algunas de las especificaciones de las escenas. (Rea, 1999 p.249)

Plan de trabajo.

El director conjuntamente con el productor organizan el plan de trabajo basándose en las locaciones y la complejidad de las secuencias, éste indica el orden en el cual se grabarán las secuencias, un retraso resulta muy costoso de modo que el director debe ser flexible y junto con el productor y tener alternativas en caso de algún problema.



El director tiene un trabajo muy intenso y arduo en la preproducción, planea los procesos que materializarán todo lo que se necesite para que la historia pueda transformarse del guión a un material audiovisual. Con lo cual tiene un papel de suma importancia, es él quien va a visualizar todo el contenido conceptual y visual de la película, programa o audiovisual; dirigirá y se ayudará de las personas que estén a cargo de las principales áreas de producción, como son dirección de arte, fotografía y vestuario; juntos planearán todo el contenido del material. Si planea algo mal entonces no tendrá los suficientes elementos para poder generar lo que desea ver en pantalla. Todos los aciertos y fracasos serán responsabilidad de él.

Las funciones del director en la Producción son: Dentro de la preproducción se llevaron a cabo varios de los procesos para que departamentos tales como dirección de arte y fotografía, supervisados por el productor, se encarguen de tener los sets, las locaciones y todos los elementos listos para que el director llegue a preparar la escena para que se grabe. (Rea, 1999 p. 22, 23)

Dirección de actores

Generalmente se hacen pruebas de actuación, ensayos en los cuales los actores pueden introducirse más en el papel que van a representar, estos son ayudados por el director para que juntos construyan un personaje totalmente creíble, se convivan las dos visiones, tanto la del director como la del actor, es aquí donde el director debe saber que hilos jalar para que el actor de todo de sí y se vea reflejado en pantalla, ésta es una tarea compleja pues no se trata con una máquina sino con un ser vivo que siente y que tiene

que transmitir, para que las podamos ver reflejadas en pantalla. Así juntos construyen una tercera realidad no la realidad del director ni la del actor sino una conjunta que va a hacer que el personaje sea más real.

Dirección de arte

Bajo la dirección de arte se encuentran todos los decorados, esto es lo que ayuda a darle una atmósfera a la película, vestuario y maquillaje, todos estos elementos acordados precisamente con los departamentos correspondientes son supervisados por el director con el afán de conseguir una realidad alterna que pueda permitir el desarrollo de los acontecimientos que suceden en la historia.

Fotografía

Dentro de la planeación del proyecto el director junto con el director de fotografía abordaron muchas de las cosas a cuidarse para la grabación del material, en este momento el director sólo supervisa encuadres luces para que la escena tenga una coherencia con lo que se va a retratar. Una vez montado todo el equipo mira a través de la cámara para observar que todo este en orden. (Rabiger, 2003 p.395)

Continuidad

Al no seguir un orden al momento de grabar o filmar se necesita tener mucho cuidado con la continuidad, estos pequeños detalles que al momento de hacer la edición serán más evidentes, el director tiene un departamento específico quien se encarga de esos detalles, consulta con ellos para que al momento de



grabar se tengan en cuenta todos los detalles que se ha grabado de la secuencia y que es lo necesario para no perder la continuidad.

El director delega funciones en la producción, los encargados de las áreas de producción serán los que creen los elementos ya acordados entre ambos, en esta etapa el director se encarga de los toques finales, supervisando las diversas áreas y dando algunas indicaciones para que todo esté como se planeo previamente en la preproducción, ahora no tiene tantas tareas aparentes y es por eso que se puede llegar a pensar que no tiene tanta importancia en el proceso, en esta etapa debe concentrarse en hacer que los otros elementos importantes que son los actores transmitan sentimientos y actitudes creíbles, según el género que se trabaje, hasta puede que en la preproducción se hayan trabajado estos aspectos y no se necesario tanto trabajo en esta etapa. Se ayuda generalmente de un asistente de dirección quien estará en contacto con las áreas de Arte y Foto y demás departamentos, coordinará los elementos que no pueda trabajar el director. Así el director tendrá a un ejercito de personas para dirigir, todas con una serie de actividades importantes en la producción y es por eso una responsabilidad muy grande al tenerla a su cargo y encaminarla hacia una misma dirección.

Las funciones del director en la postproducción son:

Edición

La edición es uno de los elementos más importantes ya que este es el momento en el cual se le va a dar una claridad narrativa, el director trabaja conjuntamente con el editor entre los dos elegirán las mejores opciones narrativas de contar la historia.

Efectos especiales

Los efectos especiales se utilizan para conseguir escenas que no se puedan hacer por medios tradicionales, el director debe de planear en la preproducción todos los efectos digitales que se desarrollaran en la película, ya que en algunas de las escenas que se requieran con efectos especiales digitales se necesitaran grabar de forma especial. En este proceso se le entrega el material a los artistas en efectos digitales para combinar las tomas hechas con los efectos visuales para integrarlas, generando una imagen final que logre la visión del director.

Audio

Parte del material audiovisual lo componen los sonidos, algunas veces estos sonidos son creados especialmente para los materiales ya que desafortunadamente no siempre se cuenta con un los medios para registrar un buen sonido cuando se graba, estos efectos sonoros se planean y se adhieren a la cinta editada de manera que el audio se combine perfectamente con la imagen. El director analiza los sonidos y junto con los ingenieros en audio realizan desde las capturas de sonidos hasta la creación de los mismos.

Música

La música es un factor emotivo en un material audiovisual, nos permitirá cambiar el tono de alguna escena o darle más énfasis a un estado de ánimo, en esta parte el director trabaja la música con un director de orquesta o alguien que se dedique a la música, él le dará la información a quien trabajará la música, este desarrollara la pieza sonora con los requerimientos que exija el material.



Autoría

El director en algunas ocasiones supervisará la elaboración de la autoría en otras la compañía que se encarga de distribuir es quien se encarga de preparar este material, dentro de este material se utiliza parte del concepto general de la película y con ello se compondrán los menús que presentaran los diversos contenidos que llevará el DVD.

En la postproducción el director tiene que concretar todo lo que se fue preparando desde la fase de preproducción, es en esta etapa donde todo el material termina de unirse y de generarse como un producto, aquí el director vuelve a trabajar con encargados de área quienes tomarán el trabajo que ya ha sido registrado y le darán una unión general en cuanto a acabados, colores e integraciones de todo lo que haga falta, se edita el material para darle una coherencia narrativa, se mezclan los sonidos, la música que ha sido creada para el material, se adhieren los efectos digitales, para generar una edición final que tendrá todos los elementos para componer todo el material. Si en esta etapa las cosas no quedan como fueron planeadas entonces todo el esfuerzo hecho previamente se puede venir a bajo y hacer que el material no alcance los niveles deseados.

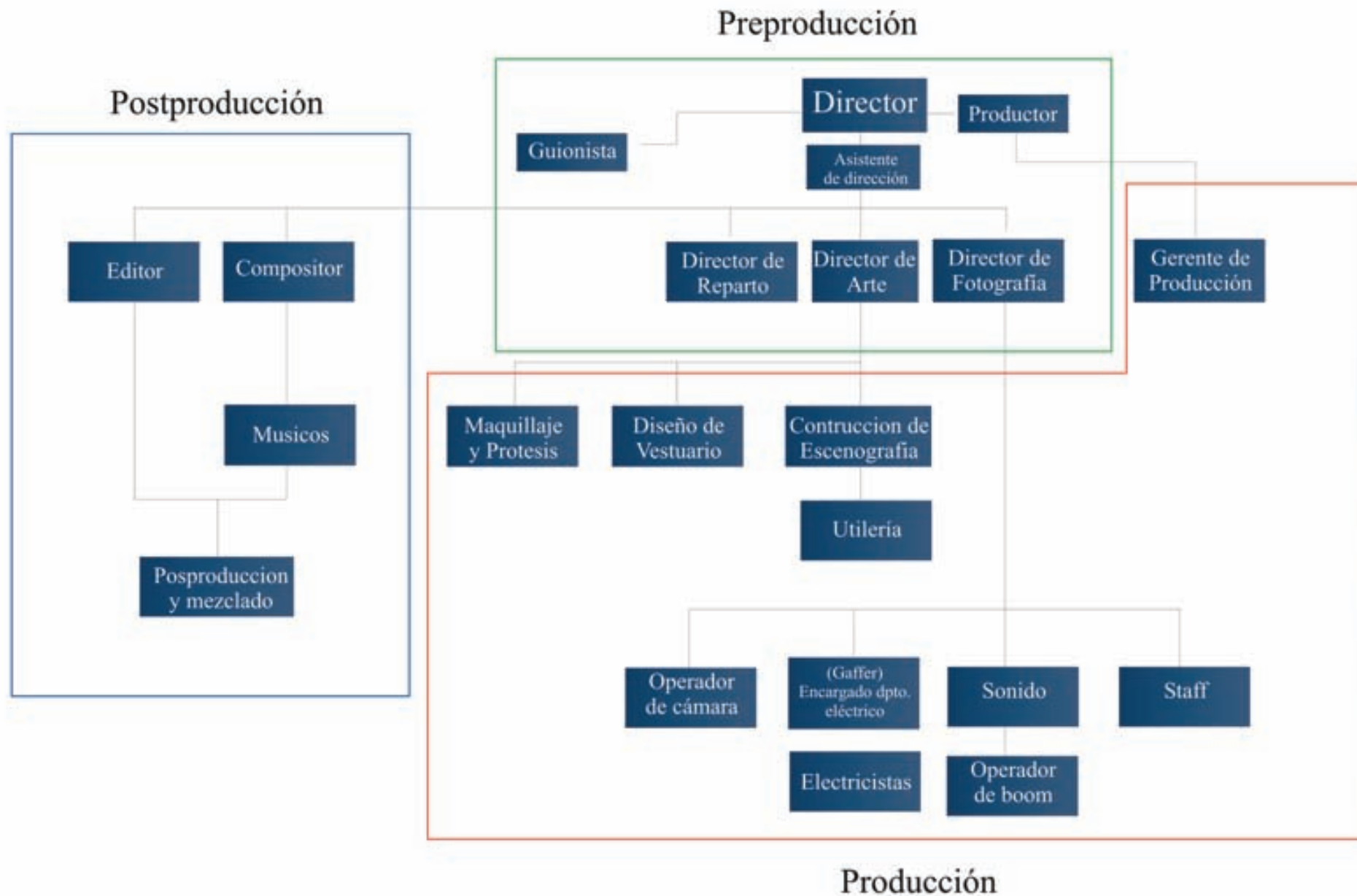
Cuando esta etapa ha finalizado todas las funciones que el director ha delegado finalizan es en este momento cuando debe de aceptar todas las responsabilidades de la obra que va a presentar, ha dirigido a un gran numero de personas para que un material audiovisual sea presentado, tal vez no estuvo detrás de cada persona diciéndole como hacer su trabajo pero si superviso que todo ese trabajo se hiciera como debía y que alcanzará los estándares deseados.

El presente trabajo demuestra la utilidad y beneficio de ejercicios prácticos para desarrollar habilidades que complementen al conocimiento teórico, para percatarnos de la complejidad y aplicar correctamente los conocimientos adquiridos en la realización de un producto audiovisual.

Este proyecto ha servido no únicamente para darse cuenta de todos los aspectos abordados al momento de iniciar el desarrollo del cortometraje, sino también darse cuenta que es sumamente importante que continúen con este tipo de proyectos, pensar en cada vez hacerlos más y más grandes, en la ENAP hay suficiente potencial y ganas para desarrollar este tipo de proyectos o tal vez proyectos más grandes y ambiciosos. Como estudiante se debe buscar apoyo de diferentes áreas para lograr metas, la escuela puede buscar asociaciones o convenios con empresas u otras instituciones para aportar más recursos y medios, con ello es posible lograr más proyectos como el que se ha desarrollado con miras a mejorar la formación de los estudiantes, además la escuela adquirirá cada vez más prestigio por la calidad y el alcance de sus expectativas académicas. De la misma forma podríamos pensar en eventos cada vez más grandes, con invitados de otras escuelas para retroalimentar a los estudiantes, o en su caso establecer relaciones con los medios de comunicación de este país para difundir lo que se esta haciendo en la escuela y se conozca de que son capaces los estudiantes, y promover oportunidades para los realizadores de estas obras.



El papel del director en la realización de un producto audiovisual



CAPITULO 3



A. Conclusiones

La escuela es un lugar donde aprendemos parte de nuestro conocimiento específico, es allí donde construimos los conocimientos propios de nuestra profesión, sin embargo la realización de proyectos reales amplía y completa las experiencias de aprendizaje y enfrenta al estudiante a situaciones reales académicamente productivas.

La dirección de una obra audiovisual es un proceso complicado que al fin y al cabo termina en las manos de una persona, el director, que junto con el productor y su equipo creativo resuelven todas las áreas de la producción. Las principales funciones del director son de índole creativa y de ello depende el concepto de la obra y los rasgos visuales.

El director, interviene con el equipo de producción en la planificación y aporta su visión general desde el momento en que, él o ella, se convertirá en el autor del producto audiovisual. El éxito o el fracaso obtenidos con la película serán su responsabilidad, además:

En la preproducción realiza un trabajo muy intenso y arduo, planea los procesos que materializarán todo lo que se necesite para que la historia pueda transformarse del guión a un material audiovisual, con lo cual tiene un papel de suma importancia ya que es él quien va a visualizar todo el contenido conceptual y visual de la película, programa o audiovisual.

Se auxilia de las personas que estén a cargo de las principales áreas, como son dirección de arte, fotografía y vestuario; juntos planearán todo el contenido del material, si planea algo mal entonces no tendrá los suficientes elementos para poder generar lo que desea ver en pantalla. Todos los aciertos y fracasos serán responsabilidad de él.



En la producción, delega funciones en los encargados de las áreas, quienes serán los que creen los elementos ya acordados entre ambos, en esta etapa el director se encarga de los toques finales, supervisando las diversas áreas y dando algunas indicaciones para que todo esté como se planeo previamente en la preproducción.

En la postproducción el director tiene que concretar todo lo que se fue preparando desde la fase de preproducción, es en esta etapa donde todo el material termina de unirse y de generarse como un producto, aquí el director vuelve a trabajar con encargados de área quienes tomarán el trabajo que ya ha sido registrado y le darán una unión general en cuanto a acabados, colores e integraciones para componer todo el material.

Si en esta etapa de postproducción las cosas no quedan como fueron planeadas entonces todo el esfuerzo hecho previamente se puede venir a bajo y hacer que el material no alcance los niveles deseados.

Este proyecto ha servido no únicamente para darse cuenta de todos los aspectos abordados al momento de iniciar el desarrollo del cortometraje, sino también darse cuenta que es sumamente importante que continúen con este tipo de proyectos, pensar en cada vez hacerlos más y más grandes, en la ENAP hay suficiente potencial y ganas para desarrollar este tipo de proyectos o tal vez proyectos más grandes y ambiciosos.

Como estudiante se debe buscar apoyo de diferentes áreas para lograr metas, la escuela puede buscar asociaciones o convenios con empresas u otras instituciones para aportar más recursos y medios, con

ello es posible lograr más proyectos como el que se ha desarrollado con miras a mejorar la formación de los estudiantes, además la escuela adquirirá cada vez más prestigio por la calidad y el alcance de sus expectativas académicas.

De la misma forma podríamos pensar en eventos cada vez más grandes, con invitados de otras escuelas para retroalimentar a los estudiantes, o en su caso establecer relaciones con los medios de comunicación de este país para difundir lo que se esta haciendo en la escuela y se conozca de que son capaces los estudiantes, y promover oportunidades para los realizadores de estas obras.

El presente trabajo demuestra la utilidad y beneficio de ejercicios prácticos para desarrollar habilidades que complementen al conocimiento teórico, para percatarnos de la complejidad y aplicar correctamente los conocimientos adquiridos en la realización de un producto audiovisual.



ANEXOS



1. Formato de guión cinematográfico.

1. Todas las escenas o secuencias se numeran consecutivamente a lo largo del guión, en el espacio correspondiente al golpe 10 2.5 cm. Cuando se trata de un guión técnico, la numeración corresponde a las tomas. (Algunos guiones)
2. El encabezado de las escenas se escribe con mayúsculas y se subraya; cuenta con tres elementos fundamentales:
Ubicación (interior o exterior, abreviándose por facilidad: INT, o EXT).
Locación (lugar en donde se lleva a cabo la escena)
Momento (día o noche).
Es conveniente que este encabezado quede escrito en un solo renglón.
3. La descripción de la escena con personajes, situaciones, atmósfera y acciones se escribe inmediatamente después del encabezado, en el espacio comprendido entre los golpes 15 (3.7 cm) y 78 (20 cm). Las acotaciones de sonido fuera de los parlamentos quedan en este mismo espacio.
4. Los diálogos se escriben en el espacio comprendido entre los golpes 30 (7.5 cm) y 65 (16.2 cm); se encabeza con el nombre del personaje escrito con mayúsculas. En caso de existir acotaciones de intención, inflexión o tono, éstas se escriben entre paréntesis, en el renglón inmediato al nombre del personaje.
5. Al terminarse una hoja y continuar una escena, se escribe continúa en el extremo derecho de la hoja. La siguiente hoja se iniciará con el mismo número de la escena y la palabra continuación.
6. Las indicaciones entre escenas como: DISOLVENCIA, CORTE A, FADE OUT, FADE IN, se escribe con mayúsculas.
7. Se escribe con mayúsculas los encabezados de las escenas, los nombres de los personajes (tanto en la descripción de las escenas como en los diálogos), indicaciones de cámara e instrucciones entre escenas.
8. Se usa doble espacio para separar:
El encabezado de una escena y el desarrollo de la misma.



El parlamento de un personaje y el encabezado de otro.

Una escena de las indicaciones de transición.

El final de una escena y el encabezado de la siguiente, cuando no existe entre ellas una indicación de transición.

9. Se escribe a renglón seguido: descripción de escenas, diálogos, movimientos, ángulos y emplazamientos de cámaras, sonido y efectos.

10. Las páginas se numeran en el espacio correspondiente al golpe 78 (20 cm), en el renglón 3.

11. El primer renglón de la página (después de las hojas de cubierta y reparto) se inicia en la línea 10 (todas las referencias de los renglones se hacen a partir del borde superior de la hoja). Las páginas subsecuentes se inician en el renglón 5.

12. La referencia de los golpes corresponde a máquinas que escriben 10 letras por pulgada.

13. Los guiones de cine se escriben por un solo lado de las hojas.

La referencia en la medida de los “golpes” es el borde izquierdo de la hoja”. (Linares, 1991 264pp.)

2. Realidad real y realidad cinematográfica

La vista del ser humano es selectiva, centra su atención en un aspecto, en un detalle. La cámara de video o de cine no tiene esa cualidad, comienza a grabar acciones y nunca podrá grabar todo lo que está sucediendo, es ahí cuando el director debe determinar que es importante en el encuadre y entonces hacer acercamientos o detalles de la acción u objetos; para que el espectador se percate de algunos detalles importantes dentro de la historia.

La realidad real y la realidad cinematográfica son elementos muy distintos; el director debe saber que lo que sucede en un film no es necesariamente lo que sucede en la realidad, es en este momento cuando nos enfrentamos a algo que debe de parecer real dentro de la lógica del film, pero que no necesariamente lo sea en el mundo real, y de esta forma podemos ver cosas como autos que explotan por cualquier cosa, algunos superhéroes que pueden volar o que tienen la fuerza para levantar toneladas, las cosas pueden verse más rápidas o más lentas de lo que en verdad son. A esto se le conoce como transponer la realidad. Esto aunado con que dependiendo de la cámara que usemos la película o los lentes que pongamos a esta nos darán una visión distinta en cada caso.

“Todas estas transformaciones y modificaciones son las que determinan una transposición de la realidad “real” a la realidad cinematográfica. La película terminada será el fruto de esa transposición, una suerte de microcosmos, en la que el realizador ha sintetizado su visión o la visión del grupo al que pertenece.”

“es fácil darse cuenta de que la realidad cinematográfica no se limita a seleccionar, ya que su propia naturaleza transforma los datos que recoge. Esto es así porque la imagen cinematográfica no reproduce la imagen de la realidad real. Las características de la emulsión fotográfica, las dimensiones y las proporciones del cuadro, las posiciones y movimientos de cámara, así como otra serie de factores técnico-psicológicos, modifican constantemente, en mayor o menor grado los aspectos visuales – y sonoros- de lo que se filma y graba”. (Linares, 1991)



GLOSARIO



Acercamientos: Es cuando cambia el ángulo de visión del espectador logrado por la acción de lentes de la cámara que permiten una visión mas cercana sin necesidad de mover la cámara.

Acotaciones: Nota que aparece en un texto teatral o en un guión cinematográfico con indicaciones y explicaciones sobre todo lo relativo a la escenografía, acción, movimiento de actores, posición de la cámara, etc.

Análoga: Que tiene una semejanza entre distintas cosas.

Ángulos: Es la posición de la cámara con respecto de lo que se este grabando. Se refiere a la distancia de la cámara de su objetivo.

Animación tradicional: Animación realizada con una sucesión de dibujos a 24 o 30 cuadros por segundo.

Animación por computadora: Animación que se hace modelando el lugar y los personajes por medio de programas de 3D en una computadora.

Antagónico: Personaje que esta en contraposición a el personaje principal de un proyecto audiovisual.

Banderas: Se refiere a pedazos de tela negros que están sujetos por los cuatro lados a varillas de metal y se utilizan para absorber luz de la escena.

Benshi: Narrador que explicaba al público lo que estaba sucediendo en la pantalla.

Breakdown: Desglose del guión por escenas, en el cual se enlistan los requerimientos para cada una de las escenas y secuencias.

Bobinas: Cilindro con dos discos laterales, en el que se enrolla la película cinematográfica.

Casting: Proceso por el cual se seleccionan a los actores que participarán en un proyecto audiovisual, dependiendo de los requerimientos que el guión especifique.

Cineastas: Biette denomina al cineasta como aquel que aborde con la máxima intimidad conjugando dos aspectos que son acentuado por las nociones de director (técnica) y de autor (temática).

Cine ficción: El cine ficción es el cine que cuenta historias ficticias, de hechos que pue-



den o no suceder en la realidad, y que son contru-
idos para ser captados por la cámara.

Corte a: Cambio instantáneo de una escena a otra.

Cuadro: imagen fija de la que se compone un video;
el video en el cine corre a 24 cuadros por segundo,
mientras que el video corre a 30 cuadros por segun-
do.

Death line: Fecha límite para entregar un proyecto
audiovisual.

Decorados: Este término se refiere a la dirección de
arte, los decorados son todo aquello que va a dar in-
formación acerca del personaje, los decorados deben
dar el contexto del tiempo, el espacio, ya sea campo
ciudad o un lugar en específico y es muy importante
para hacer una historia creíble.

Didáctico: Que facilita la enseñanza o el aprendiza-
je dentro de un contexto educativo, estimulando la
función de los sentidos para acceder de manera fácil
a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes
o destrezas.

Dimmer: Es un aparato que regula el voltaje eléctri-
co, de esta forma regular la intensidad de la luz.

Disolvencia: Es cuando se desvanece gradualmente
una imagen para llegar a otra.

Dolly: esta palabra designa a un aparato que consiste
en unos rieles sobre los cuales se coloca un carro que
se desplaza sobre ellos llevando la cámara sobre él.

Dubbing de audio: En cine, mezclar y componer las
pistas de audio a partir de varios elementos balan-
ceando su nivel, proporción y ecualización.

Edición: Consiste en la selección y disposición de
tomas con base en su lugar según la narrativa, su
contribución a la atmósfera de una escena particular
o de la película como un todo. inserción de efectos
especiales y la introducción de sonidos o música.

Efectos especiales: son aquellos que se crean de ma-
nera tradicional o digital para realizar acciones es-
pecíficas en la escena que se necesiten dentro de la
historia.

Encuadre: Son los límites de la imagen que aparece
en pantalla, estos se determinan por la posición de la
cámara, su distancia y los lentes utilizados.

Emplazamiento de cámara: colocación de la cáma-
ra.

Equipo de producción: Se le denomina al equipo de
trabajo que desarrolla todo el proceso de produc-
ción.

Escena: Es un grupo de planos con una acción con-
tinua.

Estudios: Son las grandes empresas que se dedican a
la realización de películas y materiales audiovisua-
les.

Exposición: Es la cantidad de luz que llega a un ma-
terial fotográfico para actuar sobre él.

Fade in: Transición en la cual la imagen viene gra-
dualmente de un negro o un blanco, narrativamente
sirve como introducción.

Fade out: Transición en la cual la imagen va hacia
el negro gradualmente y sirve para finalizar una ac-
ción dentro de la narrativa.

Film: Se refiere una material capturado en película
fotográfica ya sea de 16mm, 35mm o 70mm.

Filmar: Fotografiar o tomar video que quede regis-
trado sobre una película, en cualquiera de los forma-
tos o tamaños de la película.

Final Cut: Programa de edición profesional en plata-
forma Mac OS X

Flash: Diminutivo o contracción del programa lla-
mado Macromedia Flash MX 2004 o versiones ante-
rior que sirve para animar en 2D entre otras fun-
ciones, muy usado por diseñadores.



Flash back: Es un elemento narrativo del medio audiovisual que tiene como función el mostrar acontecimientos del pasado para que la trama a contar tenga sentido y coherencia.

Foco: Punto en el cual se forma con nitidez y buena definición la imagen del sujeto a grabar.

Foamlatex: Es un material con el cual se hacen moldes o elementos diversos, este material al secar y adquirir la forma deseada tiene las cualidades de ser muy flexible sin perder su forma.

Golpes: espacio que deja la máquina de escribir o en computadora al presionar la barra espaciadora.

Grabar: Se refiere a la acción de recopilar información ya sea de video o de audio en cinta magnética.

Gran angular: Lente de fotografía que abarca un ángulo de toma más amplio que el objetivo o lente normal,

Gore: Son películas que tienen en su contenido mucha sangre y violencia.

Locación: Es el lugar donde la producción graba en exteriores, este lugar puede ir desde un parque a un recinto específico, el cual le dará más realismo que el que se llegaría a crear en un set.

Logística: La logística (del inglés Logistics, a su vez del francés Logistique y Loger), es definida por la RAE (Real Academia Española de la Lengua) como el Conjunto de medios y métodos necesarios para llevar a cabo la organización de una empresa, o de un servicio, especialmente de distribuciones.

Luminaria: Se llama luminaria al aparato donde se coloca la lámpara.

Mac: Abreviatura de Macintosh, este termino en esta tesina se refiere a el sistema operativo que viene cargado en las computadoras de esta marca distribuidas

por Apple.

Marketing: Conjunto de técnicas que a través de estudios de mercado se desarrollan para obtener un máximo beneficio en la venta de un producto o servicio.

Movimientos de cámara: Son desplazamientos de la cámara buscando la acción en una escena.

Musicalización: Proceso en el cual se le adhieren pistas musicales a un trabajo, ya sea auditivo o audiovisual.

Objetivos: Se refiere a los lentes de la cámara.

Obra audiovisual: Se compone de imágenes o video que van acompañadas con elementos auditivos tales como música o sonidos que le complementarán.

Perspectiva: Consiste en dibujar objetos tridimensionales en una superficie bidimensional, para recrear la profundidad y posición de los objetos.

Planos: Término referente a las diferentes distancias focales en una escena.

Postproducción: La edición del material pregrabado, incluyendo la utilización de efectos especiales y dubbing de audio.

Previsualizar: una vista rápida o de detalle de algún proceso, efecto o toma.

Preproducción: Proceso en el cual se planea todo el desarrollo a seguir en una producción

Prestidigitador: Un ilusionista prestidigitador o mago es la persona que realiza juegos de magia, creando ilusiones en uno o más de los sentidos (visual, auditivo, etc.) y la mente, haciendo parecer realidad lo imposible.

Producción: Es la etapa en la cual se filma o graba un material audiovisual. La producción audiovisual requiere de la especialización, la adquisición y el dominio de diversas técnicas, que van desde lo ele-



mental hasta conceptos más complicados.

Puesta teatral: Es una obra presentada en un teatro, consiste en todos los elementos propios de una obra teatral.

Realizadores: Son las Personas que tienen la responsabilidad de crear un elemento audiovisual, ya sea programa de televisión o películas.

Rebotadores: Son elementos utilizados por el departamento de fotografía para reflejar la luz sobre la escena o personajes a fotografiar o grabar, son de diferentes materiales como tela, unicel, etc.

Retakes: Son tomas que repiten por que el director considera que son necesarias para la trama de la historia, y no quedaron como se esperaba, por diversos factores.

Rodar: Se refiere a la filmación de cine, al tener una película fotográfica ésta tiene que girar dentro de los carretes para que se tenga un exposición de la película, por eso se le llama rodar.

Secuencia: es un grupo de escenas que forman una unidad autocontenida que con frecuencia es comprensible en si misma.

Set: Se refiere al espacio cerrado en donde se graban o filman algunas secuencias

Staff: Equipo técnico compuesto por varias personas, y se encargan de la realización de la película.

Storyboard: Es una serie de dibujos que describen lo que sucederá en pantalla, esto ayudara a los realizadores a planear encuadres y los elementos que se necesitaran en pantalla, así como de las técnicas para materializar los trazos en imágenes.

Stop motion: Proceso de animación el cual consiste en fotografiar un modelo que puede estar hecho de diferentes materiales, para que al paso de estas

fotografías a 24 o 30 cuadros por segundo den una ilusión de movimiento.

Teleobjetivos: Lente que hace que la imagen del sujeto aparezca más grande que lo que se logra con un lente normal. Un teleobjetivo tiene una distancia focal mayor y un campo de visión más pequeño que un lente normal.

Toma: Es lo que se registra en una sola operación de la cámara desde el momento en el que empieza a funcionar hasta el momento en que se detiene.

Transición: Elementos que sirven como conectores entre tomas dentro del video.

Travelling: O toma de cámara en movimiento es una toma realizada con una cámara colocada sobre alguna clase de vehículo porta cámaras (dolly, camión, etc.).

Track: Una parte predefinida de un medio de grabación, fotográfico o magnético, que contiene información.

Tripié: Soporte de tres patas que se emplea para mantener fija la cámara.

Utileria: Son elementos físicos que representan objetos, son utilizados por los personajes o aparecen en escena para interactuar con el personaje y dar mas información del lugar.

Western: Género cinematográfico que se refiere al oeste, trata de películas de ambientación del antiguo oeste estadounidense.

Zoom: Ampliar un área elegida de la imagen por medio de un objetivo zoom (un objetivo con una longitud focal variable). La cámara parece acercarse al sujeto.



BIBLIOGRAFÍA



- ALBOUKREK Aron. Diccionario Enciclopédico Larousse. 11ª edición. Editorial. México 2005
- ADELMAN Kim. Como se hace un cortometraje. Ediciones Robinboock. Barcelona España 2005. 249 pp.
- ALTMAN Rick. Los géneros cinematográficos. Editorial Paidós. España. 2000. 332 pp.
- AUMONT Jacques. Las teorías de los cineastas. Editorial Paidós. España. 2004. 203 pp.
- BERNAL Francisco. Técnicas de iluminación en fotografía y cinematografía. Editorial Omega. España. 2003. 157 pp.
- BAYGAN Lee. Make-up for theatre, film & television. Editorial. BAS Printers Limited. Gran Bretaña. 1994. 182 pp.
- BAYGAN Lee. Three- Dimensional Makeup. Editorial. Watson-Guptill Publications. Estados Unidos. 1982. 183 pp.
- CABEZON Luis Alberto. La producción cinematográfica. segunda edición. Editorial Catedra. España. 2003. 265 pp.
- CASAS Armando. Producción cinematográfica Cuadernos de estudio cinematográficos 3. editado por el CUEC. México 2005. 134 pp.
- CARRO Nelson. Antología de cortometrajes. Ediciones El Milagro. México 1997. 270pp.
- COOPER Pat. Writing short film. 3ra. Edición. Editorial Focal Press. Estados Unidos. 2005
- DICK Bernard F. Anatomía del film. NOEMA editores. Primera edición. México 1981 183 pp.
- FELDMAN Simón. El director de cine. Editorial Gedisa. 2da ed. España. 1993.191pp.
- FERNÁNDEZ Diez Federico. La dirección de producción para cine y televisión. Barcelona. Paidós. 169 pp.
- Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Editorial Reader's Digest. México. 1972
- GOODRIGE Mike. Directores cine. editorial Océano. España 2002. 176pp.
- LINARES, Marco Julio. El guión. Editorial alhambra. Cuarta edición. México. 1991 264pp.
- McGRATH Declan. Guionistas cine. Editorial Océano. España 2003. 175pp.
- POGUE David. IMovie & iDVD. Pogue Press O REILLY. Estados Unidos. 2004
- RABIGER Michael. Directing film techniques and aesthetics. 3ra edición. Editorial Focal Press. Estados Unidos. 2003



REA Peter W. Producción y dirección de cortometrajes y videos. Ediciones IORTV. España.1999.
ROWLANDS Avril. La continuidad en cine y televisión. 2da. Edición. Editorial Centro de Formación RTVE. España, Madrid. 1989
SWAINSON Graham. La iluminación en video: Principios básicos. Editorial Gedisa. España. 1997. 206 pp.
VEGA Escalante Carlos. Manual de producción cinematográfica universitaria. Editado por la UAM. México. 2004. 147 pp.
VERA Cecilia Como hacer cine (creación y dirección del proyecto). Editorial fundamentos colección arte. Primera edición. España 2003. 221pp.
VERDÚ Eduardo. El cine contado con sencillez. Editorial Maeva, 3ra. Edición. España 2001. 290pp.
WOHL Michael.Advanced Editing and Finishing tecnic in Final Cut Pro HD. Peachpit Press. Estados Unidos. 2005
ZAVALA Juan. El cine/Lo que yo te diga. 3ra edición. Editorial MAEVA. España. 2001

Otras fuentes

PEÑA Gutierrez Rodrigo de la. La producción de un cortometraje de ciencia ficción y bajo presupuesto en México. 2006
Curso de fotografía en blanco y negro. Kodak Profesional. México. 2000. 88pp.
JACKSON Peter. El señor de los anillos, Las dos torres (versión extendida). Discos 3, 4. New Line Cinema

Internet

<http://mx.encarta.msn.com/>
<http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>
<http://www.rae.es/>
<http://www.cuec.unam.mx/> (consultada 14/11/07)
<http://html.rincondelvago.com/generos-cinematograficos.html> (consultada 15/11/07)
<http://www.espanolsinfronteras.com/Lengua%20Castellana%20-%2004%20Md.%20de%20C.%2003%20-%2005%20-%20G%E9neros.htm> (consultada 15/11/07)
http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_terror (consultada 26/11/07)
<http://www.albohl.com/images/storyboards/tales%20storyboards%20pg%206.jpg>
http://www.jonmccallum.com/images/samples/storyboards/vct_storyboards_03.jpg
http://www.myamericanartist.com/images/2008/05/20/0805ande1_533x600_4.jpg



Entrevistas

Asesoría de maquillaje por Everardo Mora El arte del maquillaje. Mayo 2006.

Entrevista realizada a Luis Ibar, Carmen Baque, Luis Fernando Peña y Sergio Argueta, realizada el 21 de Noviembre de 2006 en Orizaba Veracruz.

