



¡Silencio! Se rueda un cortometraje

**Sara Baño
2º Batxillerat
Escola Meritxell
12-11-2012**

1. Introducción

Mi trabajo habla de los cortometrajes, la manera en que se desarrollan, cuáles son sus elementos, quién toma parte en el proceso de realizar un corto, se analiza cada una de sus partes, describe qué es, enumera todo el material necesario para llevar uno a cabo, cómo se escribe su guión, cómo se organiza, cuáles son los miembros del equipo que es imprescindible tener, cómo conseguir buenos actores, cómo encontrar buenos escenarios, analiza el tipo de iluminación necesaria, describe cómo rodar un corto de la manera correcta y cómo conseguir un buen sonido, cómo montar y distribuir la película, etc. En general, mi trabajo explica cómo hacer un cortometraje sin fallecer en el intento.

El objetivo de mi trabajo es explicar, de manera fácil y sencilla, cómo lograr hacer un cortometraje y demostrar que, con iniciativa y un poco de imaginación, todo el mundo puede hacer uno.

De todos los temas sobre los que podría haber hecho mi trabajo, el que más me llamó la atención fue este. Desde pequeña me llamaron la atención las películas y los vídeos y, desde que tenía siete años, que siempre me planteaba como conseguían hacer películas tan maravillosas. Yo disfrutaba viendo las escenas eliminadas de las películas porque podías oír como hablaba el director y me gustaba ver los contenidos adicionales porque veías como se habían grabado las escenas. Incluso ahora, siempre me quedo la última en la sala del cine porque me gusta leer los créditos ya que veo cuánta gente ha participado en la película. Desde hace un tiempo que dejé de fijarme en lo que la película muestra y empecé a fijarme en los movimientos de la cámara. Siempre trato de descubrir cómo consiguen hacer ciertas escenas o aplicar diferentes efectos a la imagen. La mayoría de las veces fracaso y ya podéis verme sentada en el sofá repasando los contenidos adicionales para ver cómo se grabó aquella escena que no supe descifrar. El cine en general me llama la atención. Me parece un medio fantástico para expresar sentimientos con imágenes y reivindicar lo que no nos parece correcto. Las películas son una fabulosa manera de pasar el tiempo y en ellas descubres cosas que no sabías, te enamoras de los personajes, te enfadas con el villano, te pones tenso cuándo el protagonista lo está, lloras si es una escena trágica y ríes si la escena es cómica. Las películas tienen algo mágico en ellas que hacen que nos llegue a lo más profundo del corazón y es por eso por lo que he querido hacer mi trabajo sobre los cortometrajes. El mundo de los largometrajes es demasiado extenso y complicado para alguien como yo que todavía no sabe lo suficiente, haga un trabajo sobre él. Así que me resulta imposible realizar mi trabajo sobre largometrajes. De manera que acabé hablando de los cortometrajes ya que son películas cortas y experimentales que no todo el mundo conoce. Hice mi trabajo sobre los cortometrajes porque quiero darlos a conocer y porque espero que algún día mientras miras una película en el sofá leas los créditos finales y aparezca mi nombre.

Mi trabajo se divide en dos partes: “los cortometrajes” y “mi proyecto”. El primer grupo es la parte explicativa y teórica sobre los cortometrajes. Explica paso a paso el método que debemos seguir para realizar uno. El segundo grupo es la parte práctica que, siguiendo las normas del primer apartado, me permite realizar un cortometraje original. Los dos grandes grupos están subdivididos en 4 apartados: “introducción”, “preproducción”, “producción” y “postproducción”.

1. 1. El cortometraje

Un cortometraje es una producción audiovisual o cinematográfica que no tiene duración determinada. Normalmente, los cortometrajes van dirigidos a festivales de cine, por lo tanto, su duración no es de más de quince minutos porque así lo requieren las normativas de los festivales. Como ya he dicho, esa es la duración estimada pero no todos los directores siguen el mismo patrón. Podemos encontrar cortometrajes de más de treinta minutos que hayan ganado numerosos premios reconocidos. Pero eso son excepciones. La duración media de un corto es de quince minutos.

A menudo, se cae en el error de confundir los cortometrajes con los largometrajes. Un corto te da mucha más libertad que un largometraje. Un corto te permite experimentar y crear una película a tu manera sin las ligaduras que supone grabar un largometraje. En una película de dos horas tienes que ser preciso y pulcro (nadie quiere pasar 120 minutos desconcertado con una película caótica), en cambio, en el cortometraje puedes hacer lo que quieras porque el tiempo de duración es tan corto que a la gente no le importara si la grabación es estrambótica, es más, en muchos casos les gustará debido a la innovación que eso supondría.

Otra de las ventajas que tiene grabar un cortometraje es que todo el mundo puede hacer uno, todos y cada uno de nosotros podría dirigir un cortometraje. Lo único que necesitas es imaginación y motivación. En los largometrajes se necesita mucho más que eso: se necesita dinero, tiempo, imaginación, alquiler de material, alquiler de personal, estudios, *atrezzo*, permisos... No estoy diciendo que grabar un corto sea pan comido, pero no es tan complejo como grabar una película de 120 minutos. La grabación de un corto se puede llevar a cabo de una manera, digamos, más casera. Desde luego que existen cortos que se han llevado a cabo con un presupuesto envidiable, pero esos casos son escasos. Esos son casos de directores reconocidos que han tenido el capricho de grabar un cortometraje para experimentar y en el cuál han invertido algo de dinero. Además, las empresas que financian este tipo de proyecciones confían más en los largometrajes ya que son notablemente más populares que los cortos.

En conclusión, los cortometrajes son como los largometrajes excepto en la duración, el presupuesto y la popularidad. Grabar un corto tiene sus ventajas: como, por ejemplo ser creativo y usar un estilo de dirección completamente distinto al de los largometrajes, y tiene sus inconvenientes: como, por ejemplo, que no son nada comerciales y su difusión es complicada.

1. 2. Historia del cortometraje

En el pasado, las cámaras se utilizaban exclusivamente para grabar documentales sobre máquinas locomotoras, trenes y otros medios de transporte. Estos documentales captaron rápidamente la atención de la gente, pero pronto empezó una demanda pública por películas un poco más creativas. En ese momento, las cámaras pasaron a manos de los artistas y empezaron a realizarse cortometrajes. Los cineastas experimentaron todo



lo que pudieron con las grabaciones, ya que era algo totalmente nuevo para ellos. Algunas de las técnicas y efectos especiales que se crearon entonces son utilizadas todavía (como, por ejemplo, los primerísimos planos). La gente quedó maravillada con esas grabaciones entretenidas de poco tiempo y,

pronto, empezaron a reclamar más y mejor. Los directores continuaron creando cortometrajes pero hubieron algunos pocos que se atrevieron a aumentar el tiempo de duración de sus películas. Esa nueva modalidad se hizo rápidamente popular entre el público que pareció dispuesto a pagar para ver largometrajes más profundos. No obstante, al principio de la década de los 20, los cortometrajes se hicieron notar por encima de las películas largas. Un mercado encabezado por Walt Disney, Charles Chaplin y Laurel y Hardy, entre otros, llevaron al cortometraje en los primeros puestos de la lista de popularidad. No obstante, con el paso de los años, la sociedad y la televisión han ido alabando el largometraje, cosa que ha hecho que los cortometrajes queden en segundo plano, reduciéndolos al ámbito publicitario, solo. De todas maneras, nuestros antepasados nos han dejado en herencia algunas perlas como *El viaje a la Luna* (*Le voyage dans la lune, 1902*) de *Georges Méliès*, los famosos cortometrajes cómicos del Gordo y el Flaco (Laurel y Hardy) y los míticos cortos que consagraron a Chaplin como a un maestro del séptimo arte.

Lo más importante antes de empezar a rodar cortometrajes es ver cortometrajes, documentarse. Antes de empezar a redactar mi trabajo, hice una pequeña investigación sobre los cortos que eran más populares en la red y me dediqué a ver algunos de ellos. De los cortometrajes que ví, decidí seleccionar los que me parecieron más interesantes y analizarlos.

1. 3. Análisis de cortometrajes

1. An Occurrence at Owl Creek Bridge/ Un incidente en el Puente del Búho

Director: Robert Enrico

Año: 1962

Duración: 25 minutos

Nacionalidad: Francia

En medio de una Guerra Civil, un soldado está a punto de ser colgado en el Puente del Búho a manos de tropas francesas. El hombre se prepara para morir cuando la cuerda se rompe y cae al río. Después de quitarse las ataduras de las manos y los pies, nada río abajo hasta llegar a la orilla, herido y exhausto. El hombre empieza a correr entre los árboles para encontrar a su amada. Finalmente, llega al jardín de la casa de la mujer y corre a abrazarla pero, antes de tocarla, muere. Todo había sido una ilusión. La cuerda nunca se rompió.

Este corto (adaptación de un libro con el mismo nombre de Ambrose Bierce) me ha parecido bastante lento. De 25 minutos que dura el cortometraje, 13 minutos son imágenes estáticas del paisaje o de los soldados preparando la cuerda para colgar al hombre. Por otra parte, me pareció que estaba muy bien hecho. Hay una escena en que el soldado cae río abajo por unos rápidos y la cámara lo sigue en todo momento. Esa escena me dejó preguntándome como hizo Enrico para conseguir esas imágenes si el protagonista iba nadando a gran velocidad y en las orillas del río solo había piedra y arbustos. Me dejó bastante asombrada. En el corto no hay casi diálogo. El director subraya los sonidos del ambiente, como el ruido del río, el cantar de los pájaros o el sonido del viento y las hojas moviéndose. Cuando el hombre sale a la superficie después de caerse al agua suena una canción que, según mi opinión, no podría haber

sido mejor elección. La letra dice algo como “*soy un hombre vivo*” mientras la cámara se fija en pequeños detalles del paisaje. La combinación de la canción y los ruidos ambientales es perfecta y aporta dramatismo a la situación ya que, en ese momento, entendemos la inmensa alegría del protagonista al salir con vida de aquella situación. Me gustó mucho la manera en que el director representa la muerte del soldado. El hombre está a punto de tocar a su querida, con una sonrisa en la boca, cuando sufre una convulsión y la siguiente imagen que vemos es a ese mismo hombre colgado del puente. Es entonces cuando entendemos que ha sido todo una ilusión del hombre que solo quería ver a su mujer por última vez. El final del corto es dramático y transmite cierta tristeza por lo que, una vez terminado, te sientes triste y te compadece del protagonista.

Nota: 8,5

2. Cosmo’s Tale/ El cuento de Cosmo

Director: Adam Shankman

Año: 1998

Duración: 20 minutos

Nacionalidad: Estados Unidos

Cosmo es un bailarín espectacular y mientras está en el trabajo, en una cafetería, entran “los gemelos” (un grupo de tres hermanos gemelos que causan sensación en la ciudad). El compañero de trabajo de Cosmo se queda profundamente prendado de una de las gemelas, una asiática morena que baila muy bien. La chica le indica al compañero que esa noche asistiría a un baile. El compañero le pide a Cosmo que le de clases de danza para poder impresionar a la chica, Cosmo acepta e intenta enseñar a su amigo pero al final, desesperado, se da por vencido. El chico no sabe bailar. Entonces, Cosmo idea un plan. Los dos se visten igual y llevan una máscara que les cubre la cara en el baile. Cosmo se hace pasar por su amigo y empieza a bailar para impresionar a la chica. Al final, consigue impresionarla bajo la atenta mirada de su amigo, que se esconde debajo de la mesa. La chica le pide que la vaya a ver por la noche a su casa pensándose que Cosmo es, en realidad, el amigo. Cosmo y el amigo asisten a la cita y se esconden a la sombra de un árbol debajo del balcón de la chica. Cosmo baila para la chica, que queda enamorada del bailarín misterioso y baja al patio para encontrarse con él. Cosmo se esconde rápidamente y su compañero sale a la espera de la chica. Ellos dos se van y Cosmo se queda solo en el patio. En el balcón aparece el hermano gemelo de la chica que le hace entender a Cosmo que le gusta. Al final, Cosmo se va con el hermano.

Este corto musical mudo es muy alegre y colorido. El corto, que no tiene diálogos, se basa en coreografías que van contando la historia, lo cual es una manera muy creativa de describir los acontecimientos. Me sorprendió que, a pesar de que el corto está lleno de baile y música, la historia se comprende muy fácilmente. El cortometraje también tiene un toque de comicidad que hace que sea más ameno. Cosmo’s Tale fue el primer cortometraje de Shankman, un bailarín con el sueño de convertirse en director. Este proyecto muestra totalmente la personalidad del director y por esa razón, entre otras, lo catapultó a hacer películas de mayor duración. Un ejemplo que nos demuestra que nuestro primer cortometraje debe ser, primero de todo, un espejo del director.

Nota: 6

3. The lunch date/ La cita a la hora de comer

Director: Adam Davidson

Año: 1990

Duración: 10:30 minutos

Nacionalidad: Estados Unidos

Una mujer corre por la estación porque está punto de perder el tren. Desafortunadamente, lo pierde. La mujer, resignada, compra otro billete y se va a una cafetería a comer. Pide una ensalada y se sienta en la mesa cuando se da cuenta que no tiene cubiertos. Se levanta de nuevo y cuando vuelve encuentra a un vagabundo sentado en la mesa comiéndose la ensalada. La mujer, incapaz de negociar con él, come de su mismo plato. Entre los dos se acaban la ensalada y el vagabundo trae cafés para los dos. La mujer se da cuenta de la hora que es y empieza a correr para no perder otro tren cuando se da cuenta que se ha dejado las bolsas en la mesa de la cafetería. Vuelve atrás corriendo y descubre su ensalada, intacta, junto a las bolsas, sobre la mesa. Se echa a reír al comprender que confundió su ensalada con la del vagabundo.

Este corto en blanco y negro es muy entrañable. La historia es realmente bonita y Davidson la cuenta de manera muy sentimental. El hecho que esté hecha en blanco y negro hace que sea más cercana. El corto, en general, no tiene mucho diálogo porque aquí las palabras sobran. Esta historia se cuenta sola. Los escenarios están muy bien conseguidos y las actuaciones son interesantes. El sonido es lo único que le falla al cortometraje. Hay veces, que el sonido no parece real. Como, por ejemplo, en la escena dónde están comiendo la ensalada, cada vez que mastican se oye el ruido que hacemos al masticar pero no parece creíble y hay un momento que no está sincronizado con la imagen. Pero eso es tan solo un pequeño detalle. Los movimientos de la cámaras son suaves y firmes. En resumen, un corto sobrio que cuenta una historia preciosa.

Nota: 9,5

4. (An exercise in discipline) Peel/ (Un ejercicio de disciplina) Cáscara

Director: Jane Campion

Año: 1982

Duración: 9 minutos

Nacionalidad: Australia

El protagonista de esta historia es un niño de unos ocho años que va de copiloto en un coche conducido por su padre y acompañado por su tía. El niño está pelando una naranja y está tirando las cáscaras por la ventana. El padre le advierte que no lo haga pero el niño, haciendo caso omiso, continúa tirando la cáscara al arcén de la carretera. El padre, enfadado, para el coche y le dice al hijo que vuelva andando hacia atrás a recoger las cáscaras que ha tirado. El niño se va y el padre se queda en el coche con la tía, que no ha dejado de quejarse durante todo el cortometraje. El niño se demora, así que el padre va en su busca. Cuando vuelven se encuentran a la tía pelando una naranja y tirando las cáscaras al suelo.

Este cortometraje es... interesante. Es raro por que no pasa nada relevante en los nueve minutos que dura pero la historia es intensa. Como su subtítulo indica este corto "un ejercicio de disciplina". Ninguno de los tres miembros de la familia tiene normas ni sabe cómo imponerlas. El padre se desespera al no poder controlar a su hijo y una vez lo

ha castigado a recoger todas las cáscaras que ha tirado, se arrepiente y va a buscarlo. La tía, un tanto maleducada, ignora al niño por completo y sólo se ocupa de criticar las decisiones del padre. El niño, mientras tanto, no conoce qué es la disciplina. Al principio, desobedece a su padre y tira las cáscaras al suelo, después, cuando las tiene que recoger, escapa corriendo y se tumba en el suelo, hecho un ovillo. Más tarde, de regreso al coche, encuentra a su tía tirando las cáscaras al suelo y, sin ninguna autoridad, le exige que las recoja. La tía, obviamente, lo ignora. El corto acaba con el niño saltando encima del techo del coche, la tía tirando cáscaras y el padre sentado en el parachoques del automóvil. El cortometraje es un tanto sicodélico, con los colores propios de la época de los ochenta, la familia pelirroja, un coche no demasiado nuevo, el campo y los bosques que se ven en los alrededores... La manera de rodarlo también es muy característica: hay pocos planos generales, muchos primer planos y la cámara se fija mucho en los detalles. Personalmente, tuve que ver este corto dos veces porque la primera vez me pareció demasiado irreal y no entendí muy bien cuál era el mensaje que la directora quería transmitir. La segunda vez, capté el juego de desobediencia que esconde el corto y capté el mensaje: la mala educación viene desde arriba. Aunque es un corto estrambótico y sin demasiado sentido superficial (su sentido es más profundo), me ha gustado.

Nota: 8

5. More/ Más

Director: Mark Osborne

Año: 1999

Duración: 6 minutos

Nacionalidad: Estados Unidos

El muñequito animado protagonista de este corto es un chico joven que vive ofuscado y en depresión en un mundo futuro en que todas las ciudades están llenas de rascacielos altísimos y en que no hay ni una pizca de color, todo es blanco, gris y negro. El chico trabaja en una fábrica y su jefe no hace más que gritarle todo el día. Pero el protagonista tiene un proyecto secreto: unas gafas virtuales que te permiten ver la realidad de manera distorsionada: en cuánto te las pones lo ves todo en color y más feliz. El chico pone el proyecto en marcha y las empieza a comerciar. Entonces la historia da un vuelco. Él se convierte en el jefe amargado de una gran fábrica que no hace más que gritar a sus empleados. Cuando su vida está llegando al final se da cuenta que ha vivido una vida de fantasía y que ha malgastado todos sus años.

Este corto mudo animado ha sido uno de mis favoritos. El corto está básicamente hecho con muñequitos de plastilina que se mueven. La parte artística de este corto es espectacular, desde la creación de los personajes hasta los decorados pasando por la banda sonora. Es una verdadera obra de arte. Este corto se rodó con una 70 mm, la cámara de más resolución que existe, y el resultado es excelente. Osborne dijo que empezó a rodarlo como un video musical para una canción pero que, al final, resultó ser algo mucho más grande. ¡Y vaya si lo fue! Este corto ganó el premio al mejor cortometraje en el Festival de Sundance en 1999, fue nominado a los Oscar y se emitió en los cines Imax.

Nota: 10

6. Bad Animals/ Animales Malos

Director: David Birdsell

Año: 2001

Duración: 5 minutos

Nacionalidad: Estados Unidos

Un señor espera en la parada del autobús y se da cuenta que en el otro lado de la calle hay un hombre disfrazado de gallina mirándolo fijamente. El hombre le da la espalda pero la gallina cruza la calle para llegar hasta él. Afortunadamente, el hombre puede escabullirse porque ya ha llegado el autobús. Una vez está en el autobús, se da cuenta que hay un ratón gigante que lo mira fijamente. El ratón tiene la desfachatez de, incluso, sentarse a su lado. El hombre, asustado, salta fuera del transporte en cuánto éste para, pero el ratón lo sigue. En la calle, el ratón se encuentra con un oso gigante y los dos se pelean y empiezan a perseguir al hombre. De repente, aparece la gallina montada en un descapotable. Entre los tres animales dejan inconsciente al señor, lo meten en el maletero del coche y se van.

Este cortometraje fue una idea espontánea del director que pidió prestada una cámara mini-DV (sí, este corto está grabado en DV), y rogó a tres amigos que se disfrazaran de animales gigantes (¡en verano!). Este corto no es nada espectacular pero es muy creativo y divertido. En este cortometraje se aprecia la diferencia entre grabar con una cámara de negativo y una cámara digital. La resolución y calidad de imagen es horrible comparada con otros cortos, aquí se notan los movimientos de la cámara. No hay conversación alguna, solo se oyen los sonidos de la calle y los gemidos de los animales peleándose. Lo que más me sorprendió de la realización de este corto es que el director estuvo un día entero subiéndose a diferentes autobuses para comprobar sus rutas y decidir cuál era la mejor para su cortometraje. La preproducción de este corto no es nada ostentosa pero está envidiablemente preparada.

Nota: 8

7. Un passeig abans del migdia/ Un paseo antes del mediodía

Director: Ricard Vives

Año: 2010

Duración: 15 minutos

Nacionalidad: España

Un hijo pasea a su anciano padre en silla de ruedas por el jardín de una casa en ruinas. El padre no parece diferenciar entre presente y pasado y está constantemente hablándole al hijo sobre las rosas del jardín y del olor de la comida que está preparando su mujer. La casa está destruida y el jardín, desierto. El hijo no tiene más remedio que darle la razón y hacer caso de las ariscas órdenes del viejo. El padre le pide que lo lleve a ver la piscina (que ahora está vacía y llena de ramas y piedras) y el hijo obedece. El anciano insiste en qué hay un pájaro en la piscina y que el joven debe sacarlo. Después de discutir y gritarse mutuamente, el hijo se quita la ropa y se lanza a la piscina de cabeza.

Este cortometraje catalán es un ejemplo magnífico de locura. Es realmente sobrio y sencillo pero muy completo. La parte de decoración es muy apropiada a la historia: todo sucede alrededor de una finca vieja abandonada. No hay ningún tipo de música, ni

sonido paralelo a los ruidos dentro de la pantalla. El corto no es completamente en color pero tampoco está en blanco y negro, es un punto medio cómo si llevara un filtro *sepia*. Los personajes son extremos: el padre es un anciano maleducado y arisco y el hijo es un hombre inocente y papanatas. La historia, en general, es muy intensa. El viejo no deja de hablar de su mujer y de lo bonito que está el jardín, mientras el hijo tan solo asiente. El momento culminante del corto viene cuándo el hijo se suicida mientras el padre se ríe sonoramente. Es muy intensa. Los movimientos de la cámara son correctos y suaves pero, a veces, resultan demasiado simples. Los planos son predecibles, muy seguros.

Nota: 7

8. The Spirit of Christmas/ El espíritu de Navidad

Director: Trey Parker y Matt Stone

Año: 1995

Duración: 5 minutos

Nacionalidad: Estados Unidos

Unos niños discuten en un parque sobre el significado de la Navidad cuando se les aparece Jesús y les cuenta que la Navidad se celebra en su honor para recordar su nacimiento. Los niños no se lo acaban de creer y Jesús les dice que tiene una cuenta pendiente con Santa Claus, ya que él ha arruinado el espíritu de la Navidad, convirtiéndola en algo material. Jesús va en busca de Santa Claus y los dos se enredan en una divertida pelea bajo la mirada de los niños. Los chicos, después de un rato, detienen a Santa y a Jesús y les dicen que la Navidad es la época para estar juntos y que no deben pelearse. Al final, los adultos reflexionan y quedan cómo amigos decidiendo que pueden compartir la Navidad.

Este es, probablemente, el corto que más dinero ha recaudado. Este vídeo de 5 minutos inició el mito de *South Park*, una famosa serie animada estadounidense que cuenta las aventuras de cuatro chicos de barrio maleducados y groseros. Nada en este corto es espectacular, ni las animaciones, ni la historia, ni la calidad de imagen, ni nada. Pero lo que lo ha hecho tan famoso fue el éxito mediático que obtuvo. La única cosa interesante que tiene es la creatividad de los hechos. Es muy arriesgado hacer un corto sobre una pelea entre Jesús y Santa Claus y que, encima, tenga tanto éxito.

Nota: 5

9. 405

Director: Bruce Branit y Jeremy Hunt

Año: 2000

Duración: 4 minutos

Nacionalidad: Estados Unidos

Un hombre conduce su todoterreno por una autopista de los Ángeles cuando un avión debe aterrizar forzosamente en esa misma carretera. El hombre, que circula hundido en sus pensamientos, mira por el retrovisor y ve a un inmenso avión que se aproxima rápidamente. El hombre conduce lo más rápido que puede para no ser arroyado por el aeroplano. En un punto de la autopista el hombre pasa al lado de una anciana que conduce su pequeño coche a velocidad reducida para no tirar las bolsas de la comida. El hombre intenta desesperadamente hacerles señas a la señora para que se aparte, pero no

puede y continúa avanzando. El coche de la anciana se salva miraculosamente al pasar entre el ala derecho del avión y las ruedas de frenado que chirrían contra el suelo. El hombre continua acelerando pero el avión le alcanza en el mismo momento en que está frenando. El avión se detiene y el coche queda atrapado debajo de la barriga del avión, delante de las ruedas de frenado. El hombre suspira aliviado en su coche parado cuando ve pasar a la anciana por su lado haciendo un gesto obsceno con la mano.

Este corto fue muy innovador. En su grabación nunca se utilizó ningún tipo de avión sino que se hizo todo por ordenador. Obviamente, una vez los directores presentaron este corto, ambos fueron inmediatamente admitidos en una conocida empresa de efectos especiales. Este cortometraje tiene un poco de todo, está muy equilibrado. Al principio, nos pone en extrema tensión al ver al hombre que intenta desesperadamente huir del avión. Después, nos sentimos incluso más tensos cuándo vemos a la pobre abuelita en su pequeño coche. La tensión pasa a ser nerviosismo ya que el hombre intenta avisar a la anciana por todos los medios y la anciana no se da cuenta de nada. Al cabo de un rato, cuando el avión para, nos sentimos aliviados de ver como el hombre ha salido ileso del terrible acontecimiento. El punto álgido del corto llega en el momento de comedia cuando la anciana pasa al lado del vehículo del hombre y ésta se regocija ya que su coche va más rápido. Este pequeño corto me ha gustado todo y que la interpretación de los actores deja bastante que desear ya que no se trata de un corto drámatico sino de un corto de comedia dónde los directores pudieran mostrar su talento en efectos digitales.

Nota: 7

2. Preproducción

El proceso de preproducción comprende desde el momento en que nace la idea hasta el momento en que se empieza a grabar la película. Es una de las partes más importantes del proceso de producción de un cortometraje ya que es el momento en que se prepara, organiza y determina todo. En esta fase se escribe el guión, que buscan actores, se alquila todo el equipo, se contrata al equipo técnico, se resuelven dudas y problemas que puedan surgir, se buscan escenarios dónde grabar y se piden los permisos pertinentes, se diseña el vestuario y se define el tipo de maquillaje, se piden permisos para utilizar ciertas piezas musicales, se busca el atrezzo y los complementos necesarios, se confecciona el plan de rodaje, se establece el presupuesto... En general, en esta fase se organiza absolutamente todo para que, una vez lleguemos a la fase de rodaje, no tengamos que preocuparnos por nada.

El primer paso después de tener la idea es desarrollar el guión de nuestra película.

2. 1. Guión

El guión es el recogido de todos los diálogos que los personajes pronuncian durante la obra o filmación, más los aspectos técnicos de las escenas que habrán de convertirse en imágenes posteriormente. El guión es estático, es un mensaje fijo que el espectador puede recibir de diferentes formas pero que no puede cambiar ni alterar. El guión, junto con la imagen, es el factor más importante dentro de una película, ya que es el que capta la mayor parte de la atención del espectador.

La estructura de un guión tiene que ser sencilla, simple y accesible, de manera que cualquier persona que mire o escuche nuestra obra pueda entender de que trata. El trabajo de elaborar un guión es uno de los más importantes y laboriosos de todo el proceso ya que un guionista tiene el reto de contar todo lo que es necesario en tan solo unas pocas escenas, ya que el tiempo de una película no es ilimitado y tiene que asegurarse que el mensaje principal llega a los espectadores.

Funciones del guión.

- Los diálogos caracterizan al personaje. Cada personaje tiene su propia forma de hablar, tiene expresiones únicas que lo diferencian de cualquier otro personaje de la obra.
- Los diálogos nos presentan al personaje. Nos muestra sus ambiciones, sus sueños, su estado emocional, la relación que guarda con otros personajes, etc. Nos invitan a revelar las características psicológicas del personaje.
- Los diálogos aclaran el sentido de las imágenes. Existen imágenes que se podrían confundir con facilidad y la función del guión es ayudarnos a interpretarlas de manera correcta y adecuada.
- Los diálogos completan las imágenes. Hay escenas que no vemos pero que sabemos que existen gracias al diálogo. Por ejemplo, una discusión pasada o lo

que ha pasado mientras el protagonista (y la cámara) estaba en el baño. No podemos volver al pasado, ni podemos estar en dos sitios a la vez pero a través de lo que los personajes dicen podemos conocer que ha ocurrido.

- El diálogo modera la tensión de las escenas. Si el diálogo es relajado y tranquilo somos conscientes que todo está bien. Si el diálogo es agitado y rápido la tensión del espectador aumenta.

Tipos de guión

- Diálogo. Intercambio de palabras entre dos o más personajes.
- Soliloquio. El personaje habla solo.
- Monólogo. El personaje también habla solo, pero a diferencia del soliloquio no mueve la boca, sino que se escuchan, por así decirlo, sus pensamientos, con la voz en off.
- Coro. Un grupo de personajes habla a la vez. Hoy en día, este recurso ha perdido popularidad, tan solo se usa en el musical.
- Narrador. Una voz nos cuenta una historia.

Elaboración de un guión

Lo primero que se necesita para empezar con la redacción de un guión es tener una historia clara y concisa, y unos personajes sólidos, con carácter y emociones.

- Hacer una sinopsis general de nuestra obra para determinar la historia.
- Tratar nuestra sinopsis. Explicar de manera más amplia, con más detalles, la sinopsis.
- Redactar los diálogos de cada personaje.
- Reposo y revisión: es aconsejable leer lo que escribimos el día anterior para ver si nos sigue pareciendo tan brillante.
- Si nos parece bien lo que hemos escrito significa que tenemos una escena terminada, y así hasta terminar todas las escenas que compondrán nuestro guión.

Consejos para un buen guión

- El guión debe comunicar emociones.
- El guión ha de ser conflictivo, no puede ser pasivo, tiene que haber movimiento, acción.
- Los diálogos deben ser sencillos. Deben ser cortos y fáciles de entender.
- El guión ha de resultar natural, el espectador debe creerse que está asistiendo a una conversación real.
- El guión tiene que ser rápido. No en todas las escenas, claro. Pero en la mayoría de escenas predomina el guión rápido y astuto, ingenioso, irónico a veces, que capte al espectador, que lo mantenga atento.

Indicaciones generales¹

Tipo de página: DINA 4

Tamaño de letra: cuerpo 12 u 11

¹ Hay que tener en cuenta que esto no es un patrón universal. Cada director tiene su propia forma de escribir un guión. Es tan solo una idea aproximada de cómo sería correcto.

Interlineado: doble o 1,5

Separación: dejar una línea en blanco entre descripción y diálogo y entre diálogo y diálogo. Dejar dos líneas entre escena y escena.

Paginación: numerar las páginas para facilitar las labores de localización.

Duración: la referencia estándar es de un minuto por página, pero depende de las características del guión.

Escritura de una escena

Una escena está formada por:

- Título: todas las escenas están encabezadas por un título, en mayúsculas y en negrita. En el título debe aparecer el número de escena, la localización, si es interior o exterior y la indicación de luz (momento del día en que se desarrolla la acción). Ej: ESC. 009. CASA DE JUAN. INT. MEDIODÍA.
- Descripciones: cuándo sea necesario el guionista describirá la situación en la que se desarrolla la acción. Ej: La casa está sucia y las ventanas cerradas. JUAN se deja caer sobre el sofá, cansado. Llega MARÍA con una escoba en la mano derecha y un recogedor en la mano izquierda.
- Diálogos: Estarán en el centro de la página e irán encabezados por el nombre del personaje. Ej:

JUAN

Llevo trece horas trabajando. No me voy a poner a limpiar ahora.

- ACOTACIONES: son indicaciones que se escriben entre paréntesis dentro de los diálogos, en cursiva. Pueden ser dietéticas (si indican una acción del personaje), escénicas (si informan sobre aspectos técnicos, como el espacio) o dramáticas (si aclaran la actitud del personaje) Ejs:

MARÍA

Yo también estoy cansada (*se sienta en el sofá*) pero esto está hecho unos zorros.

JUAN

(*Juan la mira con desprecio y finge una sonrisa*)

Vamos a limpiar la casa.

Ejemplo completo:

ESC. 009. CASA DE JUAN. INT. MEDIODÍA.

La casa está sucia y las ventanas cerradas. JUAN se deja caer sobre el sofá, cansado. Llega MARÍA con una escoba en la mano derecha y un recogedor en la mano izquierda.

JUAN

Llevo trece horas trabajando. No me voy a poner a limpiar ahora.

MARÍA

Yo también estoy cansada (*se sienta en el sofá*) pero eso está hecho unos zorros.

JUAN

(*Juan la mira con cara de desprecio y finge una sonrisa*)

Vamos a limpiar la casa.

Análisis de guiones

Hay diferentes géneros de cine, por tanto, el guión debe adaptarse al género de la película, teniendo en cuenta, claro, que el guión queda sujeto al estilo del guionista y/o director. Un guión de drama va a ser completamente distinto al de una comedia. Ahora vamos a analizar cómo son los guiones en cada género.

- Thriller. El Cisne Negro: Los guiones de un Thriller se centran mucho en la escenificación, los movimientos de la cámara, las luces y la posición de los actores ya que su objetivo principal es buscar el miedo y la tensión en el espectador. Se habla mucho de todo lo que se ve en la pantalla y de como debe ser exactamente cada escenario. El diálogo es lento y en cada línea hay bastante información, todo y que se esconde un misterio detrás de los diálogos. Siempre se dejan cosas por decir, u ocultan detalles, o hablan de una situación como si el espectador la hubiera vivido pero, en realidad, no. Ese estilo se usa para intrigar al espectador, para hacerle querer saber más sobre la historia. Hechos irreales, imaginarios, imposibles y, a menudo, escalofriantes suceden para poner en tensión al espectador. Por ejemplo,

BLACK SWAN

Escrito por Mark Heyman, Andres Heinz y John McLaughlin

5 INT. METRO – DÍA 5

Nina sube a un metro lleno de gente, mientras observa distraída su tenue reflejo en la ventana del tren.

De repente, otro tren ruge desde la vía opuesta, despertándola.

En el otro vagón, ella ve la espalda de una BAILARINA de pie en medio de la gente. Su cabeza bailotea siguiendo el compás de la música que suena desde los auriculares de su iPod.

Nina se aparta un mechón de pelo de los ojos, y en ese preciso instante, la chica en el otro tren se mueva de la misma forma. Imitándola.

Desconcertada, Nina lentamente baja su brazo. Lo mismo sucede con la otra chica. Aunque Nina no puede llegar a ver su cara, la otra chica parece IDÉNTICA a Nina, desde su punto de vista.

El tren se sacude en una parada ya que está llegando a la estación. Nina ve que la chica se dirige a la puerta. Ella estira el cuello para verle la cara, pero le resulta imposible.

Las puertas se cierran y el tren sale. Nina ve como la plataforma se agita, mantiene sus ojos abiertos pero no consigue ver a la chica.

En este pequeño fragmento de la película *El Cisne Negro (Black Swan)* se pueden ver la mayoría de características del guión de thriller. Se observa que es muy descriptivo, tiene muchos detalles, se entretiene en la posición de la cámara y en el que tienen lugar hechos paranormales.

- Drama. La lista de Schindler: El guión dramático está lleno de acotaciones dramáticas, dan mucha información sobre el personaje, sobre sus reacciones, sus expresiones e, incluso, van más allá de lo que se ve en la pantalla y entran en detalles psicológicos del personaje que es difícil captar en pantalla. Por ejemplo:

SCHINDLER
Kits de campo, utensilios de cocina...

Él espera una reacción y malinterpreta el silencio de Stern como una falta de comprensión.

SCHINDLER
Contratos armamentísticos.

Pero Stern lo entiende, lo entiende demasiado bien.

En este fragmento se observa como el guionista introduce una acotación (en la última línea) que habla de la actitud de Stern, una actitud que no se va a poder captar del todo en la pantalla, ya que la comprensión es difícil de representar. Los diálogos del género dramático son intensos, impulsivos, para dar la sensación de tensión sentimental, para despertar sentimientos en el espectador y a menudo usan leyes morales. El objetivo principal de las películas de drama es despertar sentimientos en el público así que el guión debe adaptarse a ese objetivo. Por ejemplo:

SCHINDLER
Si tú o cualquiera que trabaje para ti viene a mi fábrica otra vez, te arrestaré.

INVESTOR
Fue un error.

SCHINDLER
¿Fue un error? ¿Qué fue un error? ¿Cómo sabes de que estoy hablando?

INVESTOR
Está bien, no fue un error. Pero lo fue un día.

SCHINDLER
Teníamos un trato y lo rompiste. Una llamada telefónica y tu familia entera está muerta.

En este fragmento de *La Lista de Schindler (Schindler's List)* podemos observar la intensidad de los diálogos y el impulso con el que se dicen.

- Comedia. Mejor, Imposible : Los guiones cómicos contienen muchas líneas de diálogo y muy poca descripción, ya que la comedia se caracteriza por su frescura y su espontaneidad. El guionista no se entretiene en describir escenarios y la actitud de los personajes, sino que se centra en la comicidad del guión. Muchas veces sentimos que las líneas son descabelladas y que, a veces, incluso pierden el sentido ya que una línea no tiene por que tener relación con la anterior. Ese método se utiliza para provocar la risa en el espectador. Por ejemplo:

CAROL
¿Qué haces aquí con un perro?

MELVIN
Hacer el bobo. Me han tendido una trampa.

CAROL
¿No te preocupa que alguien pueda llevárselo?

MELVIN

Bueno, no hasta ahora – por el amor de Dios.

CAROL

Lo siento.

MELVIN

Está bien – Me sentaré aquí.

Él se cambia de mesa por primera vez en toda su vida para así poder vigilar a Verdell. Carol está impresionada.

CAROL

¿Sabes? Es un perro pequeño. Otro día, si Brian no está, puedes entrar con él.

MELVIN

¿Cuántos años tienes?

CAROL

Oh, por favor. . .

MELVIN

Por tu mirada, diría que tienes 50.

Carol lo mira.

CAROL

Y si yo tuviera que adivinar por tu mirada, diría que eres amable. Pero ya que has sacado lo de la edad. . . ¿Cuántos años tienes?

MELVIN

(rápidamente)

Por otra parte, no eres fea.

Este fragmento del film *Mejor, Imposible (As good as it gets)* muestra la poca relación que hay entre línea y línea, la frescura del diálogo, los cambios repentinos y la comicidad acompañada del uso de ironía.

- Romance: Las películas románticas son, o bien, dramáticas, o bien, de comedia. Así que van a tener las características del cine dramático o de comedia pero centrándose, mayoritariamente, en la historia de los dos personajes principales y el romance que nacerá entre ellos. Los guiones son lentos y sensibles, hablando el uno del otro, dándose a conocer y dando especial importancia a los sentimientos. En caso que se trate de un drama, los guiones son, a menudo, son demasiado lentos e, incluso, cursis así que en medio de la trama de la película se introduce un hecho que cambie el giro de los acontecimientos y que introduzca un momento de tensión en la película. En caso que se trate de una comedia, el guión se centrará igualmente en los dos personajes principales pero de una manera más ligera, no tan intensa. El diálogo será más ágil, rápido e ingenioso. Aquí tenemos un ejemplo de guión romántico dramático de la película *Crepúsculo (Twilight)*:

INT. INSTITUTO. VESTÍBULO. UNOS MOMENTOS MÁS TARDE.

Bella sale sosteniendo la cebolla dorada y, prácticamente, se encuentra con Edward, que está directamente frente a ella.

EDWARD

¿Porque no te quedaste con tu madre y tu padrastro?

Edward espera su respuesta, estudiándola, como si tratara de descifrarla. Ella se siente atraída por su atención, curiosamente obligada.

BELLA

Está bien, Phil juega para la liga menor de béisbol, así que viaja mucho. Mi madre se quedaba en casa conmigo pero era infeliz. Así que decidí pasar más tiempo con mi padre.

EDWARD

Pero ahora tu eres infeliz.

BELLA

No... Yo – Yo sólo...

Bella se da la vuelta – avergonzada, vulnerable.

EDWARD

Sólo estoy tratando de entenderte. Eres muy difícil de leer.

Edward está claramente tratando de leerla. Sus ojos se vuelven a encontrar, pero ahora ella lo mira más detenidamente.

Y aquí un fragmento de guión de comedia romántica de la película *17 otra vez (17 again)*:

INT. OFICINA DE LA DIRECTORA DEL INSTITUTO FITCH – DÍA

Ed se sienta delante de Julie y pone su mejor cara de "padre preocupado".

JULIE

Mire, si fuera tan solo una pelea no me preocuparía tanto. Los chicos son chicos. Pero me ha llamado la atención que Mark haya pegado un chico a su silla.

Ed reprime un risa, pone una cara seria.

ED

¿Mi hijo? ¡Mark! ¡Ven aquí ahora mismo! ¡Ahora!

Mike entra y toma asiento.

ED

¿Has pegado un chico a su silla?

MIKE

No.

Ed levanta las manos exasperadamente.

ED

¿Lo ve? Este chico está fuera de control. Se comporta mal en casa. ¡No quiere comerse la verdura!

MIKE

Él se afeita la espalda.

ED

Él se chupa el dedo.

MIKE

Él lleva ropa interior de mujer.

ED

Él moja la cama.

- Acción. 2012: Las películas de acción se caracterizan por ser rápidas, así que el guión también es rápido. Los guiones de las películas de acción son, por decir de alguna forma, los más equilibrados. Tienen, casi por partes iguales, la misma cantidad de descripción que de diálogo. La descripción sirve para poner al espectador en lugar, ya que las películas de acción una de las cosas más importantes es el escenario (un tiroteo no puede tomar lugar en un campo silvestre). El diálogo sirve para informar al espectador de lo que está pasando, la razón de tanta pelea. El diálogo no contiene demasiada información y tan solo sirve para enlazar un hecho con otro para dar sensación de rapidez.

EXT. BASE DEL EJÉRCITO VACÍA/PARQUE NACIONAL DE YELLOWSTONE- DÍA

El teléfono de Kate suena.

LILLY

Hola mama . . .

KATE

¿Dónde estás, cariño!?

INT. FURGONETA/PARQUE NACIONAL DE YELLOWSTONE- DÍA

Jackson oye el estrés en la voz de Kate. Le susurra a Lilly.

JACKSON

(SUSURRANDO)

Dile que regresaremos en 10 minutos.

LILLY

(EMOCIONADA)

Estamos buscando un mapa secreto, mami.

Jackson hace gestos.

EXT. CENTRO DE INVESTIGACIÓN/PARQUE NACIONAL DE YELLOWSTONE - DÍA

Kate trata de estar tranquila por Lily.

KATE

Déjame hablar con papá, cariño.

LILLY

Papá no puede hablar ahora mismo, está conduciendo muy, muy rápido...

INT. FURGONETA/PARQUE NACIONAL DE YELLOWSTONE - DÍA

La furgoneta tropieza con una roca. Lilly se pega con el techo.

LILLY

Ouch!

KATE

¡LILLY!

De fondo Kate oye la voz de Charlie Frost.

VOZ DE CHARLIE

... Os lo digo chicos, en cualquier momento...
en cualquier momento los fuegos artificiales empezarán...

KATE

¿Quién está en el coche contigo? ¿Quién está gritando?

LILLY

No está en el coche. Está en una montaña esperando los fuegos artificiales.

Lilly divisa a Charlie en lo alto de una cordillera. Él ha erguido su radio a la espalda con una bandera ondeando en lo alto.

LILLY

(a Jackson)

¡Allí está! ¡En lo alto!

JACKSON

Eres la mejor, cariño. Dale el teléfono a papi. . . (en el teléfono)
Kate, lo siento. No puedo hablar.

La carretera termina justo debajo de la cima de la montaña.

KATE

¡Devuélveme a mi niña, Jackson! ¡AHORA!

Jackson ve a Charlie en lo alto, retransmitiendo. Cuelga el teléfono y sale de la furgoneta.

JACKSON

¡Me esperas aquí! Tú vigilas el barco mientras el capitán Curtis busca al pirata. ¿Vale?

LILLY

(INSEGURA)

Vale...

Jackson sube a buscar a Charlie.

En este fragmento del film de acción *2012* observamos que hay más o menos la misma cantidad de partes descritas que las de partes dialogadas. Los diálogos son rápidos y uno dirige ágilmente a otra línea para que la acción continúe en marcha.

- Cine Musical. Mamma Mia : El guión del cine musical es como cualquier otro guión con la excepción que en éste el diálogo es reducido y se introducen canciones y coreografías. La descripción es escasa y el diálogo muy simple ya que todo el peso de la obra recae en la parte musical del film.

Acto II, Escena 8. La Playa. Día.

Sam: ¿Donna?
Donna: Ahora no, Sam.
Sam: Sophie me ha dicho que tú la llevas al altar..
Donna: Sí. ¿Quién si no?
Sam: ¿Que tal su padre?
Donna: Su padre no está aquí.
Sam: Es lo que ella quiere. Me ha dicho que quiere a su padre aquí.
Tal vez su padre también la quiera.
Donna: ¿Qué? No me hagas esto ahora, Sam. ¡No quiero oír esto ahora!
Sam: Donna, Donna, escucha. Esto va de nosotros.

"The Winner Takes It All"

Donna:
I don't want to talk / No quiero hablar
About the things we've gone through /de las cosas por la que hemos
pasado
Though it's hurting me / Aunque me hiere
Now it's history / Ahora es historia
I've played all my cards /He jugado todas mis cartas
And that's what you've done too / Y tú has hecho lo mismo
Nothing more to say / Nada más que decir
No more ace to play / No más ases que jugar

The winner takes it all / El ganador se lo lleva todo
The loser standing small / El perdedor se queda pequeño
Beside the victory / Aparte de la victoria
That's her destiny / Ese es su destino

I was in your arms / Estuve en tus brazos
Thinking I belonged there / pensando que allí pertenecía
I figured it made sense / entendí que tenía sentido
Building me a fence / construirme un cerco
Building me a home / construirme un hogar
Thinking I'd be strong there / pensando que allí sería fuerte
But I was a fool / Pero fui una estúpida
Playing by the rules / jugando según las reglas

The gods may throw the dice / Los dioses pueden tirar los dados
Their minds as cold as ice / Sus mentes frías como el hielo
And someone way down here / Y alguien aquí abajo
Loses someone dear / Pierde a alguien querido
The winner takes it all / El ganador se lo lleva todo
The loser has to fall / El perdedor tiene que caer
It's simple and it's plain / Es simple y claro
Why should I complain? / ¿Por qué debería quejarme?

But tell me does she kiss / Pero, dime, ¿te besa ella...?
Like I used to kiss you? / ¿... como te besaba yo?
Does it feel the same / ¿Sientes lo mismo...?
When she calls your name? / ¿...cuándo ella dice tu nombre?
Somewhere deep inside / En algún rincón de tu interior
You must know I miss you / debes saber que te añoro
But what can I say / Pero, ¿qué puedo decir?
Rules must be obeyed / Las normas deben obedecerse

- Animación. La sirenita: El cine de animación normalmente (no siempre) va dirigido al público infantil, así que acostumbra a introducir canciones y melodías para hacer más llevadera la obra. Las películas de animación no son demasiado

intensas así que los guiones tampoco lo son. El diálogo es sencillo y simple. En las películas de animación no hay descripción alguna porque el film se hace con un ordenador y no hay cámaras que necesiten descripción de escenarios o actores que necesiten acotaciones sobre sus actitudes y expresiones. En las películas de animación no hay actores ya que en la mayoría de ellas se utilizan dibujos y “*sketches*” para crear las imágenes en movimiento. El diálogo del guión es necesario para que los actores de doblaje puedan poner voz a los personajes de la obra.

Ursula: ¡Ahora! ¿Tenemos un trato? (Triton firma el contrato.) Ha!
Está hecho, entonces.
(Ariel queda libre y Triton se ha secado mientras Ursula ríe.)
Ariel: No . . . ¡Oh, No!
Sebastian: Oh, su majestad . . .
Ariel: ¿Papá? . . .
Ursula: (Levanta la corona.) Al fin, es mío. Ho, Ho . . .
Ariel: Tú – Tú ¡Monstruo!
Ursula: ¡No juegues conmigo, mocosa! Contrato o no- AAAHH! (Eric pega a Ursula con una arpón el cabeza.)
Ariel: ¡Eric! ¡Eric vigila!
Ursula: ¡Perseguidle! (Flotsam y Jetsam lo atacan.)
Sebastian: ¡Vamos! . . .
Ursula: Dile adiós a tu amor. (Ariel hace que Ursula falle y que le de a Flotsam y Jetsam.) ¡Cariños! ¡Mis pobres, pequeños cariños!
Ariel: Eric, tienes que irte de aquí.
Eric: No, no voy a dejarte.
Ursula: (Ahora muy grande.) ¡Tú penoso, insignificante, estúpido!
Eric: ¡Vigila!
Ursula: ¡Ahora soy la jefa del océano! ¡Las olas obedecen todos mis caprichos! ¡El mar y todos sus despojos se inclinan ante mi poder! (Ella causa estragos, crea un remolino y levanta algunos naufragios.)
Ariel: ¡ERIC! (El sube a una de las tablas de un naufragio mientras Ariel cae en el centro del remolino. Ursula intenta aplastarla.)
Ursula: (riéndose perversamente.) ¡Cuánto amor! (Mientras Ursula intenta matarla, Eric dirige la nave hacia ella. Ursula es empalada y muere de manera horrible. Eric se derrumba en la orilla. El tridente retorna a Triton y todo vuelve a su estado normal.)

En este fragmento de *La sirenita* (*The Little Mermaid*) se puede apreciar las pocas descripciones. Tan solo hay las acotaciones justas para que los actores de doblaje sepan darle la entonación y la intensidad que la escena requiere.

2. 1. 1. Guión en los cortometrajes

Los cortometrajes, debido a su poca duración, prescinden de diálogo la mayoría de las veces. No todos los cortos son mudos pero la mayoría se bastan de gestos, miradas, imágenes, música, coreografías, etc. para transmitir el mensaje al espectador. El diálogo en los cortometrajes no es tan importante como en los largometrajes. Debemos recordar que los cortometrajes son películas cortas experimentales.

En los cortometrajes con diálogo, el guión suele ser muy simple: tan solo se usa si es estrictamente necesario usarlo. Eso ocurre ya que los directores de cortos no son directores de largometrajes, no tienen grandes presupuestos para rodar su película, el presupuesto sale de su bolsillo y no se puede perder ni un segundo ya que eso supone perder dinero.

Cómo escribir un guión de cortometraje

- Establece lo antes posible la situación. Un cortometraje es tan corto que no hay ni un segundo que perder. Por ejemplo, en el storyboard realizado por Lauren Beaumont para su corto llamado *5 perritos a la carrera*, la primera imagen que aparece son 5 perritos enjaulados. Nadie necesita saber cómo llegaron allí los perros, qué hacen ahí dentro, quién los puso, etc. La situación es que hay 5 perros enjaulados, a partir de ahí debe empezar la acción. Para entenderlo, un cortometraje no puede empezar nunca con alguien caminando por la calle, el personaje ya debería de haber llegado.
- Haz avanzar la trama. Debemos suprimir escenas superfluas, que no sean de extrema necesidad. Quedémonos solo con las escenas necesarias para que el espectador entienda el cortometraje. Y sobretodo, seamos rápidos, avancemos.
- Establece una situación de urgencia. Si el corto transcurre a velocidad lenta lo mejor que podemos hacer es darle un empujón: introducir una emergencia. En el ejemplo anterior de los perritos de Beaumont hay dos adultos que tienen que encontrar a los cinco perritos. Esa ya es una situación de urgencia, ya hay un propósito: los adultos deben encontrar a los cachorros sí o sí.
- Termina la historia con una bomba. Para acabar de rematar nuestro cortometraje necesitamos un final épico y sorprendente. Un final que los espectadores no se esperen, que les desconcierte y les deje con buen sabor de boca. Un buen ejemplo es el del corto *Un incidente en el Puente del Búho* en que el protagonista está muerto durante todo el corto pero nadie lo sabe hasta el final. En el caso de los perritos, Beaumont los mató. Un final trágico y sorprendente.

Una vez hemos escrito nuestro guión y estamos totalmente satisfechos con él debemos dar otro paso: toca confeccionar el storyboard.

2. 2. Storyboard

Un storyboard es, por así decirlo, un guión gráfico. Es como un cómic, una gran serie de viñetas que ordenan los hechos de las escenas de una película. En el storyboard debe figurar todo lo que va a aparecer en la escena, cómo se va a desarrollar y dónde se posicionará la cámara, igual que si leyéramos un cómic. ¿Por qué es importante hacer uno? El storyboard da una idea bastante aproximada al personal de cómo debe grabarse la película. Por ejemplo, en el caso de que haya un director de fotografía, el storyboard le ayudará a saber exactamente cómo queremos que sean los movimientos de la cámara. En el caso que tengamos productores, el storyboard nos ayuda a hacerles entender el corto en general, cuáles serán las escenas, dónde estarán ambientadas, etc. más que si sólo les entregáramos un guión escrito.

El storyboard es perfecto para los largometrajes, pero en los cortometrajes no es lo mismo. En los largometrajes, el storyboard es estático, raramente se modifica y el director y todos los que trabajan para él deben ceñirse mucho a lo que dice. En los cortometrajes, en cambio, hacer un storyboard no es algo tan importante, debe hacerse, por supuesto, pero no es tan estático como en los largometrajes. En los cortos, simplemente, no puedes ceñirte excesivamente al storyboard. En un corto lo que tenemos que hacer es innovar, crear, probar cosas nuevas, experimentar, y si seguimos al pie de la letra lo que dice el storyboard, nuestra creatividad va a quedar reducida y vamos a perder unos planos preciosos que podrían haber aparecido sin aviso ninguno.

El storyboard puede confeccionarse a mano o hacerlo con la ayuda de un programa de ordenador. Si lo hacemos a mano el storyboard tendría un aspecto más trabajado ya que dibujando podemos hacer y deshacer lo que queramos, podemos añadir o quitar detalles, podemos dejarlo en blanco y negro o colorearlo, etc. Por otro lado, si lo hacemos con la ayuda de un programa informático tendría un aspecto más de película animada, de cómic ya que serían imágenes en 3D coloreadas, además estos programas son muy fáciles de usar. Todo depende de cómo queremos que sea nuestro storyboard y si estamos dispuestos a pagar para adquirir un programa de confección de storyboards, como el *Storyboard Quick*, *Storyboard Artist Pro* o el *FrameForge 3D*.

Con el guión y el storyboard acabados deberíamos empezar a pensar en el material que necesitaremos para grabar nuestro corto, basándonos en las características del guión y del storyboard. El primer requisito indispensable que necesitamos es la cámara.



Storyboard hecho a mano en el cuál aparecen las escenas en forma de cómic y la explicación de qué pasa en cada una de ellas en el pie de las imágenes.



Storyboard hecho con ordenador en el que aparecen las escenas de un cortometraje publicitario.

2. 3. Cámara: DV o Película²

Una de las primeras cuestiones que debemos plantearnos antes de empezar a grabar es qué tipo de formato queremos usar para nuestro corto. Los directores de cortometrajes, a diferencia de los directores de largometrajes, tienen una gran variedad dónde elegir. Otra ventaja más de las películas cortas. Tenemos dos opciones básicas dónde elegir: DV o no DV.

Película: Este formato es el más complejo ya que tiene muchas opciones de uso. Empecemos.

- 70 mm. El formato más grande que existe, tiene la resolución de imagen más alta de todas. Es perfecto si tu corto va destinado a festivales de cine ya que

² El formato DV (en inglés, Digital Video) es un formato de vídeo de gama doméstica como el que encontramos en las cámaras de vídeo que tenemos en casa. A diferencia del DV, la película graba sobre una cinta en negativo que después necesita ser revelada.

tiene grandes posibilidades de comercialización. Es perfecto para directores obsesionados con imágenes logradas y de buena calidad. Pero no todo son ventajas, el formato de 70 mm es extremadamente caro, la cámara es difícil de manejar y hay poca gente que sepa trabajar con él ya que no es muy accesible.

- 35 mm. Este es el formato más popular ya que es el que se usa en todas las películas de hoy en día. Es el formato más usado. Puede parecer una tontería, pero en un plató las apariencias cuentan mucho y tener una cámara de 35 mm le da un aire de profesionalidad a tu rodaje. Esa profesionalidad se difundirá por todo tu equipo y se verá plasmada en la pantalla. El revelado de las películas de 35 mm es muy fácil y su difusión también. De todas maneras, las cámaras son caras, poco manejables y consumen mucho negativo. Si grabas en este formato necesitarás un equipo numeroso (una sola persona no puede grabar con este tipo de cámaras) y equipamiento auxiliar (filtros, lentes, *dollys*³, cargas de cámara...).
- 16 mm. Algunos coinciden que el 16 mm tiene las mismas ventajas que el 35 mm y que, encima, es más barato pero la realidad es que el 16 mm está por debajo del 35 mm. Sino, ¿por qué alguien usaría el 35 mm si es más caro que el 16 mm? De todas formas, la cámara es bastante más manejable que la de 35 mm, para rodar no necesitas un equipo numeroso, el revelado es barato y el ratio encaja en televisión. Por otro lado, el 16 mm utiliza un negativo más pequeño por lo que se pierde resolución de imagen y su capacidad de sonido es pobre.
- 8 mm. El formato más querido por los directores. El 8 mm es como un viejo amigo, ya que fue muy usado antes de que aparecieran todos sus descendientes. La calidad del 8 mm es inferior a la del 70 mm, 35 mm o 16 mm, pero ¿por qué hay directores que aún usan el 8 mm si existe el vídeo digital? La respuesta es un poco técnica: se trata de la latitud, la diferencia entre imágenes claras y oscuras. Imaginémos esta escena: hay un hombre dentro de una habitación en frente de una ventana en verano. Si grabamos la escena en DV podemos hacer dos cosas: podemos hacer que la silueta del hombre sea completamente negra y que el exterior de la ventana sea nítido y brillante o podemos enfocar al hombre y dejar que la ventana se funda en blanco. Si grabamos esta escena con la 8 mm podemos hacer las dos cosas a la vez. Esa es la razón por la que muchos directores renuncian a desprenderse del 8 mm. Además, el 8 mm le da un estilo muy característico a las imágenes y aporta belleza artística. Las cámaras son muy accesibles y es barato pasar la película a formato DV. Por otro lado, el 8 mm es un formato artístico y no comercial, las películas no tienen sonido y el negativo es muy pequeño.

DV: Este es el formato menos profesional y menos comercial que puedes utilizar para hacer un corto, pero es el más manejable i accesible. Las cámaras digitales son extremadamente fáciles de conseguir. Si queremos adquirir una, no nos costará un ojo de la cara y si, simplemente, queremos alquilarla podemos pedírsela prestada al vecino de al lado. Con el DV no necesitas gastarte dinero en películas en negativo ya que la cámara guarda la grabación en tarjetas de memoria. Con el DV tampoco tenemos que invertir en el embarazoso proceso de revelado. No necesitamos un grupo numeroso de personas para llevar a cabo el corto ya que las cámaras digitales son pequeñas y manejables, tampoco necesitaremos alquilar equipamiento auxiliar.

³ El dolly es una pieza especializada destinada a realizar movimientos suaves de cámara. La cámara se monta en el carro y el operador se sube a la plataforma para grabar.

Si grabamos con DV la postproducción es sumamente fácil debido a todos los programas de autoedición que existen actualmente. La parte negativa de las cámaras digitales es que no son profesionales y los festivales no admiten cortometrajes grabados en DV ya que el sonido y la imagen no son comparables a los de las cámaras de negativo.

En conclusión, un director ya formado que quisiera hacer un corto para sacar beneficios de él utilizaría una 70 mm ya que al tener la mayor resolución de imagen de todas habría salas de cine (Imax, sobretodo) que pagarían por exhibirla. Un director que quisiera presentar su cortometraje a un festival probablemente usaría la 35 mm por todas sus facilidades a la hora de visionarlo en un festival de cine. Además, en el caso que éste no tuviera suficientes fondos para comprar o alquilar una 35 mm, podría pedirla prestada a alguien debido a su popularidad. Alguien que no pudiera permitirse una 35 mm, ni pudiera conseguirla de ningún modo, usaría una 16 mm para filmar su corto asumiendo los riesgos que eso supone. El formato de 8 mm enamora a tanta gente que cualquiera de los mencionados arriba podría usarla. Normalmente, la 8 mm la utilizan directores experimentales que quieran darle un toque artístico a su corto. El 8 mm es incluso usado para grabar videoclips o anuncios ya que las imágenes parecen de época. Finalmente, el DV puede ser utilizado por cualquiera pero, mayoritariamente, lo utilizaría alguien que no graba cortos habitualmente y que no tiene ninguna intención de presentarlo a ningún festival.

Está claro que la cámara es el elemento principal y más importante para grabar un corto, pero los complementos de ésta son casi tan importantes como la cámara misma.

2. 4. Complementos de cámara DV

Los complementos más importantes son:

- Trípode. El trípode es, probablemente, el complemento más importante de la cámara ya que evita movimientos duros y sacudidas de la cámara. El movimiento de la cámara es algo que se nota a simple vista cuándo estamos viendo una película y un movimiento caótico de la imagen se puede convertir en una verdadera pesadilla, ya que nadie quiere ver una película con imágenes que se sacuden y tiemblan. Hay muchos tipos de trípodes entre los que elegir: pueden tener cabezales fluidos (para que el movimiento sea estable si tienes que mover la cámara), cabezales fijos (los que van con rosca), burbuja de nivel (para cerciorarte de que la imagen está completamente recta), pies extensibles, pies fijos, bola para panorámicas verticales y horizontales, contrapeso, etc. También existen los *monopods*, que son trípodes con sólo una pata.
- Estabilizador. Las cámaras más nuevas ya llevan un estabilizador incorporado pero nunca está de más usar uno para suavizar aún más, los movimientos de la cámara. El estabilizador se utiliza sobretodo para grabar escenas con movimientos bruscos como cuándo tenemos que andar o correr. Como su



Técnico sujetando un steadicam.

nombre indica este instrumento sirve para estabilizar las vibraciones o tembleques de la mano. Los profesionales que trabajan en largometrajes utilizan los arneses de steadicam que, básicamente, son un estabilizador con contrapesos pegado a un arnés que llevas para que te sea más cómodo manejar la cámara. Eso sería sin duda alguna, uno de los mejores complementos que podemos usar pero, desgraciadamente, son extremadamente caros. Y eso es un precio que un director novato de cortometrajes no puede permitirse. Así que nos conformaremos con el estabilizador sencillo.

- Claqueta. La claqueta no es estrictamente necesaria pero da un aire de profesionalidad que siempre sienta bien. Tan solo es necesaria si grabas la imagen y el sonido por separado, pero las claquetas son caras. Claro que siempre podemos utilizar una pizarra blanca tipo Vileda y hacer una casera.
- Luces. La iluminación es esencial a la hora de grabar una película. Está claro que la luz natural es la mejor que hay, pero los focos y la luz artificial te ayudan a darle un toque especial a tu película, a fijar la atención del espectador en un punto concreto, a eliminar sombras o crearlas si son necesarias... El equipo de iluminación es muy importante.
- Sonido. Si usamos una cámara DV para grabar nuestro corto seguramente necesitaremos un equipo de sonido complementario. Obviamente, la cámara lleva un micrófono incorporado pero no tiene calidad. El micrófono de la cámara no grabará un sonido de primera, no eliminará el ruido del viento, se oirán múltiples sonidos ambientales que tan solo tapan la voz del actor, las voces se oirán flojas y, a veces, distantes... Por esas razones, es recomendable usar un equipo de sonido. No hablo de un equipo como el de los largometrajes, sino algún micrófono alternativo con más calidad que podamos conectar a nuestra cámara. Un corto con mal sonido recibirá malas críticas.
- Ordenador. Dejando de lado todos lo demás, sin ordenador no hay película. El ordenador es más que necesario. Necesitamos el ordenador para escribir el guión, hacer presupuestos, montar la película, añadir el sonido, hacer los retoques necesarios, crear los carteles publicitarios, etc. El ordenador es lo primero que debes adquirir antes de empezar ni siquiera a escribir una película.

Si tenemos todo eso (principalmente, una cámara, un ordenador y un micrófono) ya podemos empezar a pensar en comenzar a grabar nuestro cortometraje. Pero grabar un cortometraje no es trabajo de uno solo, así que deberíamos buscar un buen equipo técnico en el que apoyarnos y pedir ayuda cada vez que sea necesario.

2. 5. Equipo técnico

Toca dar uno de los pasos más difíciles de todo el proceso: elegir al equipo de personas que nos ayudarán a crear nuestra película. Este es un paso complicado que hay que pensar bien. Tener un mal equipo técnico sería nefasto para nuestro cortometraje. De todas formas, es importante saber que no necesitas a todo un séquito para grabar un cortometraje. En realidad, una sola persona bastaría pero nunca está de más tener ayuda:

- **Director.** El director, como la palabra indica, es el que lo dirige todo. Está a cargo de todo y todo debe pasar su examen. Es la figura que goza, por así decirlo, de más *glamour*. La figura de director es una figura respetada, que infunde tranquilidad y profesionalidad. El director organiza y se asegura que todo esté preparado para decir "¡Acción!".

- **Productor.** El productor está al mando de todo, principalmente, de lo económico. Es el que financia la película. Es el responsable de los aspectos organizativos y técnicos de la elaboración de la película, complementando la actividad creativa del director. Está a cargo de la contratación del personal, de la financiación de los trabajos y del contacto con los distribuidores para la difusión de la obra. Básicamente, el productor de encarga de todo.
- **Director de fotografía.** El director de fotografía es quién controla la cámara, pero no es simplemente un operador de cámara sino que tiene que trabajar codo con codo con el director para conseguir los planos que él quería. El director de fotografía debe ser capaz de conseguir los planos, el ángulo, la iluminación, los movimientos de cámara, etc. que el director le exija.
- **Asistente de dirección.** Los asistentes de dirección son la mano derecha del director, hacen todo el trabajo tedioso mientras que el director se encarga de que las tomas sean las correctas. Son imprescindibles en los sets grandes para evitar dolores de cabeza, pero superfluos en los sets pequeños.
- **Foquista.** El trabajo de esta persona es asegurarse que la lente de la cámara está completamente limpia, que no hay ni una mota de polvo. Este problema no ocurre con el DV.
- **Microfonista.** El microfonista es la persona que posee la fuerza suficiente para sostener la caña con un micrófono articulado durante las tomas. Se encarga que el micrófono esté lo bastante cerca como para que se oiga a los actores pero lo bastante lejos como para que quede fuera del encuadre. No es un trabajo tan sencillo como parece. Es vital para la realización de una película.
- **Continuista/Script.** El trabajo del continuista, como su nombre indica, es controlar la continuidad, procurar que haya coherencia entre plano y plano, toma y toma. Es, tal vez, el miembro del equipo más importante después del director.
- **Asistente de producción.** El trabajo de este miembro es parecido al del productor. El asistente de producción se encarga que todo esté en su sitio en el momento correcto y que sea lo más barato posible. Es, posiblemente, una de las personas más atareadas de todo el set.
- **Director artístico.** El director artístico es el encargado de la decoración y el atrezzo de los sets, de que todo luzca tal y como el director lo había imaginado en su cabeza.
- **Vestuario y Maquillaje.** Son las personas que se encargan de caracterizar a los actores para que la película sea mucho más realista. Vestuario diseña el vestuario que el director quiere que sus personajes lleven y maquillaje crea el maquillaje (o retoca) a los actores para que salgan perfectos en pantalla.
- **Maquinista.** El maquinista es el operario que conduce el mecanismo que sujeta la cámara (una *dolly*, una grúa, etc.).
- **Montador.** El montador se encarga de la fase final de la realización de nuestra película. Es el encargado de montar (ósea, juntar las escenas de la grabación, para que tenga un sentido cronológico, que no se salten escenas o de saltos temporales.)
- **Gaffer.** Es el jefe de los electricistas, el encargado de la iluminación durante el rodaje.
- **Claquetista.** Escribe los detalles en la claqueta, el que usa la claqueta.
- **Maquinista.** Es la persona que instala y transporta el equipo y los accesorios.
- **Montador de decorados.** Trabaja con el director artístico, su trabajo consiste en montar los decorados.

- **Localizador.** Su trabajo consiste en localizar los escenarios para la película. También se encarga de obtener los permisos para poder grabar.

Estas son todas las personas que pueden trabajar en el set de una película, pero los cortometrajes son diferentes y no necesitamos a tanta gente, ya que tienes que pagarles la comida y el transporte a todos ellos. Para grabar un corto, como he dicho antes, con una persona bastaría pero nunca está de más un poco de ayuda. En un corto el director ejercerá de muchos otros papeles: el director será el productor, director de fotografía, el continuista, el asistente de producción, el director artístico, el montador, el montador de decorados, localizador... Básicamente, en un corto el director lo hace todo. En un corto, lo mejor que se puede hacer es contratar a amigos o amigos de amigos que hagan gratis el trabajo. Pero tampoco se trata de contratar completos inútiles con tal de ahorrarse unas monedas. El trabajo tiene que estar bien hecho, pero mejor si es gratis. El director puede pedir ayuda en lo que a vestuario y maquillaje se refiere. Está claro que no vamos a contratar a un diseñador para que diseñe el vestuario pero podemos contratar a un/a amigo/amiga que le guste la moda y que esté dispuesto a rebuscar en los armarios del personal para encontrar prendas que se ajusten a los que buscamos. Por otra parte, hay miembros del equipo técnico que no hacen falta para nada como, por ejemplo, el foquista, el microfonista, el maquinista (ya que dudo que vayamos a usar una dolly en un cortometraje sin presupuesto), el gaffer, el asistente de dirección, el claquetista...

El equipo técnico nos será de mucha ayuda en el proceso de rodaje, pero para rodar nos falta el elemento más importante del cortometraje: los actores y actrices.

2. 6. Actores

Ha llegado el momento de escoger a la pieza más importantes de nuestro puzzle: los actores. Los actores son la conexión directa entre el espectador y el director. Un mal actor en una buena película será un desastre, mientras que un buen actor en una mala película será un acierto. Los actores lo son todo. En lo primero que se fija el espectador es en la actuación de los actores, y por eso debemos darle una máxima importancia. Además un buen actor hará que nuestros sueños se hagan realidad, se meterá de lleno en la piel del personaje que nosotros hayamos creado y eso nos hará trabajar con más ánimo y alegría al ver que la película funciona de verdad. El papel del actor es decisivo, es el que se encuentra en el punto de mira: si una película recibe malas críticas un 60% será culpa del actor. Debemos extremar las precauciones cuándo se trate de contratar actores. Algo que jamás nos han contado es que los actores poco conocidos están dispuestos a trabajar en películas de bajo presupuesto para conseguir más experiencia, aprender cosas nuevas, experimentar y ampliar el material de sus curriculum. Así que no debemos tener miedo de apuntar alto y hacer un casting fuera de nuestro círculo de amistades.

Lo primero que debemos hacer para encontrar actores es hacer un casting. Podemos publicar un anuncio en una página Web o en un diario, o comentárselo a gente de nuestro alrededor si pensamos que alguien tiene la capacidad suficiente para meterse en el personaje. Una vez tengamos a los candidatos que reclamen el puesto, pasaremos a hacerles el examen. Primero de todo, nos basaremos en los atributos físicos y en las fotografías que ellos nos enviarán para saber si dan el perfil, si son lo que andamos buscando. Una vez hayamos seleccionado a aquellos que dan la talla, debemos hacerles

saber cuáles son los requisitos para hacer el papel, es decir, comentarles las características especiales (hacer un desnudo, saltar desde una altura considerable, montar a caballo...) antes de que acepten hacer la prueba de casting. Una vez tengas a los candidatos definitivos es hora de hacerles el casting final dónde ellos demostrarán sus dotes como actores. Hay diferentes maneras de hacer un casting, pero esta es la manera más o menos estándar:

1. Se manda un fragmento de una escena que pretendamos grabar al candidato para que se aprenda el texto y se ponga en situación. De esta manera, se observa si el candidato puede darle vida adecuadamente al personaje y si tiene capacidad para memorizar el diálogo.
2. Una vez han hecho la escena que les habíamos enviado se les da una escena nueva para que la lean sin haberla preparado bajo nuestras directrices. Eso nos permite ver la capacidad de adaptación del actor y cómo se comporta bajo las órdenes del director.
3. Finalmente, si hay alguna escena que requiera una habilidad especial o tenga alguna característica fuera de lo común, los actores tendrían que representarlas en frente de la cámara.

Si hay algún candidato que haya superado la prueba con facilidad y que sea de nuestro agrado, entonces, es el elegido. Lo que significa que es la hora de comunicarles a los demás candidatos que han sido rechazados. Este es el momento más delicado de todo el proceso de casting. Tenemos que ir con sumo cuidado cuándo se trate de rechazar a los demás actores porque, aunque estén acostumbrados a recibir palos, puede que en un futuro su colaboración nos sea de ayuda. Para darles la noticia podemos enviarles un e-mail, una carta o llamarlos a su número de contacto. Debemos ser educados, decirles que han hecho un gran trabajo pero que no es lo que buscamos y comunicarles que guardaremos sus datos para próximos proyectos. No obstante, hay veces que el actor ha sido admitido pero no para el papel para el cuál adicionaba. En ese caso, le comunicaremos que no ha encajado en el personaje que él quería pero que puede encajar perfectamente en otro personaje, de esa manera le dejaremos decidir si quiere participar o no en nuestro proyecto.

Ya casi esta todo listo, pero aún no hemos terminado. Para poder rodar necesitamos un sitio dónde hacerlo: un escenario, un estudio, una casa, en la calle... Ha llegado el momento de buscar localizaciones.

2. 7. Localización

Rodar en localizaciones y no en un estudio tiene muchos inconvenientes (el clima, la luz, la gente, el público, una serie de permisos especiales, etc.) pero es la única opción para alguien que graba un cortometraje, ya que el precio del alquiler de un estudio es algo que no podemos permitirnos. Así que ahora toca buscar localizaciones que se adapten a nuestras escenas.

Lo más seguro es que acabemos rodando al aire libre y en el espacio público, así que lo más aconsejable sería pedir permisos para evitar malentendidos o que la policía nos confisque el equipo, pero es un proceso pesado y lento. Supongo que grabar de manera "clandestina" solo aportará más emoción al rodaje, así que podemos saltarnos este paso. Otra de las opciones para aquellos que se nieguen a desafiar a las leyes es rodar en

interiores y evitar los espacios públicos. Si decidimos rodar en interiores también vamos a tener que pedir permiso al dueño de la propiedad y adaptar el rodaje a sus horarios. De todas formas, sigue siendo más sencillo que pedir un permiso a las autoridades.

Aunque no tengamos presupuesto para alquilar un estudio, podemos encontrar lugares realmente bonitos si investigamos un poco dentro de nuestra ciudad. No hace falta dinero para conseguir un sitio que se adapte a las exigencias de nuestro guión, aunque todo depende de las características de nuestra historia. De todos modos, grabar con una cámara DV te aporta ciertas ventajas a la hora de grabar en un sitio público ya que los transeúntes pueden pensar que somos turistas visitando la ciudad.

Las ganas de empezar a rodar están cada vez más a flor de piel, pero todavía no hemos terminado con la preproducción. Falta realizar los últimos preparativos.

2. 8. Últimos preparativos

Antes de empezar a rodar definitivamente, es necesario dedicar un poco de tiempo a estas dos fases.

2. 8. 1. Diseño de producción

El diseño de producción consiste en preparar los escenarios, ambientarlos para que se adapten completamente a nuestra historia. En esta fase de la preproducción se diseñan decorados, se consigue atrezzo y todo lo necesario para “disfrazar” nuestros sets de rodaje. Normalmente, se vacía la sala y se llena con nuevo mobiliario. A veces, incluso, se pintan las paredes, pero todo tiene que quedar como estaba al principio. En nuestro caso, todo eso no será necesario. Nos intentaremos adaptar a las localizaciones que encontremos sin la necesidad de pintar las paredes o mover muebles. La distribución de los objetos en el set tienen que estar destinados única y exclusivamente a satisfacer las exigencias del guión.

2. 8. 2. Vestuario y maquillaje

De la misma forma que hemos arreglado el set de rodaje, también tenemos que “disfrazar” a nuestros actores para que se adapten al personaje al 100%. Obviamente, el vestuario y maquillaje deben ser acordes a nuestra historia para darle un aire más realista. No es necesario tener a profesionales a nuestro cargo, ni grandes cantidades de ropa o maquillaje, con cositas que encontremos en casa bastará. No es necesario diseñar nosotros nuestro propio vestuario porque, además, no podríamos permitirnoslo. A lo que maquillaje se refiere no vamos a necesitar grandes profesionales en nuestro equipo, todas las mujeres saben maquillarse y con eso bastará ya que solo necesitamos algunos polvos para matificar la cara de los actores y alguna sombra para acentuar sus rasgos, nada fuera de este mundo. Lo más importante es tenerlo todo listo antes de empezar a grabar. El vestuario y maquillaje es algo que deberemos llevarnos a todas nuestras localizaciones por si el guión exige un cambio de vestuario y/o maquillaje.

Finalmente, llegamos a la última fase del proceso de preproducción que nos conducirá directamente a empezar nuestro rodaje. Antes de cada negocio siempre hay ciertos documentos que rellenar y el mundo del cortometraje no va a ser distinto.

2. 9. Documentos

Los dos documentos más importantes que es imprescindible preparar son el presupuesto y el plan de rodaje. Si confeccionamos ambos documentos aseguraremos un rodaje organizado y ordenado.

2. 9. 1. Presupuesto.

No nos vamos a engañar: el presupuesto de una película es lo que más llama la atención. Si una película ha costado 100 millones de euros le lloverán las buenas críticas y seguro que iremos a verla al cine. Pero si una película tiene un presupuesto reducido, vamos a dar por sentado que no va a ser tan buena como “aquella película de los 100 millones”. Lo primero que debemos saber antes de empezar es que no vamos a obtener subvenciones ajenas, todo el dinero va a salir de nuestro bolsillo. Somos directores jóvenes y sin experiencia, nadie se quiere arriesgar a invertir dinero a menos que el proyecto sea realmente bueno. Partiendo de la base que va a ser nuestro dinero el que gastaremos, debemos llevar un exhaustivo de control de cuáles son nuestros gastos, a dónde va dirigido el dinero y cuánto va a costar todo. Por esa razón, y como somos principiantes, debemos empezar a hacer hojas de presupuesto dónde todos y cada uno de los gastos van a estar especificados, ya que lo que intentamos es aprender al máximo todos los aspectos de la cinematografía. Calcular un presupuesto te ayudará a que no nos engañen el día de mañana. Si sabemos cuánto cuesta todo, no tendremos que pagar más por ello.

La mejor manera de hacer un presupuesto es usando un programa informático como el ya conocido Excel. Es mucho más fácil que si lo hacemos a mano y queda mucho más pulcro. Lo que tenemos que hacer es poner el nombre del producto en una columna, la cantidad del producto en otra, los precios en otra y el precio final en otra. Aquí hay un ejemplo ficticio:

Una de las cosas más importantes es saber dónde invertir el dinero y dónde hacer recortes para no arruinarse. Debemos recordar siempre que el dinero es nuestro. Los primeros gastos inevitables se emplean en el equipo y el material. Sin estas dos cosas no es posible hacer un cortometraje. Una recomendación es que no escatimemos en gastos en cuánto a

material se refiere. Un mal equipo y material produce un mal corto con malas críticas. Otro aspecto en el que debemos invertir es en el equipo artístico (actores) y el equipo técnico. Posiblemente, siendo este nuestro primer corto, contratemos a amigos o conocidos que lo hagan gratuitamente pero debemos correr con los gastos de la comida y el transporte. Más cosas de las cuáles no podemos prescindir son los accesorios, atrezzo, vestuario, maquillaje, iluminación, coste del estudio (en caso que usemos uno),

Concepto	Cantidad	Coste uni.	Total	Notas
PREPRODUCCIÓN				
Publicidad para la captación	1	0.00	0.00	
Espacio para audiciones por día	2	10.00	20.00	
Cintas de vídeo para audiciones	3	2.00	6.00	
PRODUCCIÓN				
Alquiler de la cámara	1	0.00	0.00	
Alquiler del micrófono	1	0.00	0.00	
Alquiler luces	0	0.00	0.00	
Reservas de cintas DV	3	2.00	6.00	
Guión	10	0.50	5.00	
Fotocopias				
Accesorios	3	5.00	15.00	Pistolas j.
Vestuario	0	0.00	0.00	
Maquillaje	1	5.00	5.00	Sangre art.
Catering para 8 por día	3	20.00	60.00	
Efectivo para emergencias			20.00	
GASTOS DESPLAZ. POR DÍA				
Actor 1	3	7.00	21.00	
Actor 2	3	5.00	15.00	
Actor 3	3	5.00	15.00	
Actor 4	3	5.00	15.00	
Cámara	3	5.00	15.00	
Técnico de sonido	3	5.00	15.00	
Maquillaje	3	5.00	15.00	
Director	3	5.00	15.00	
POSTPRODUCCIÓN				
Montador	1	0.00	0.00	
DVD-R	20	1.00	20.00	
Mercadotecnia/ RRPP	10	2.00	20.00	
Total			303.00	

... Como he dicho antes, seguramente muchos de estos aspectos nos saldrán gratis ya que contrataremos a conocidos, pero hacer el presupuesto con todos y cada uno de los gastos es una buena manera de aprender a organizarse y prepararse para futuros proyectos más grandes. Todo este proceso es uno de los más engorrosos de toda la preproducción. Si sentimos que nos viene grande siempre podemos contratar a alguien que lo hiciera por nosotros, aunque eso supusiera gastos adicionales innecesarios.

2.5.2. Plan de rodaje

El plan de rodaje es muy importante. Nos ahorra tiempo y dolores de cabeza innecesarios. Si las cosas no están bien planificadas perderemos mucho tiempo que se convertirán en nervios y derivarán en escenas horribles. Así que es esencial preparar un buen plan de rodaje, para nosotros y para todo el equipo, ya que le ahorraremos tiempo a todo el mundo.

Lo primero que tenemos que hacer es desglosar nuestro guión, dividirlo en partes iguales para saber cuánto tiempo ocupará cada escena. Una vez el guión esté desglosado, tenemos que sincronizar horarios como si se tratara de una agenda. Hay mucho factores a tener en cuenta, como por ejemplo si los actores están disponibles ese día, si el estudio no está ocupado, si el escenario es de día o de noche, si el transporte es oportuno, etc. Una vez hayamos conseguido cuadrar horarios con todo el mundo, deberíamos hacer una tabla con diferentes apartados (día, escena, personaje, página del guión, int./Ext., atrezzo, etc.).

Antes de empezar a rodar tenemos que asegurarnos que todos los miembros del equipo tienen el plan de rodaje.

Para que todo salga redondo, lo importante es tener mucha organización. Al ser nuestra primera película nos va a tomar más tiempo de la cuenta

acostumbrarnos, pero debemos tener en cuenta que si grabábamos menos escenas de las que hay en el plan de rodaje ese día vamos a tener que recuperarla otro día. Ósea, que habremos perdido tiempo. Por eso es mejor trabajar sin pausa pero sin prisa. Una vez más, si nos parece que no vamos a poder organizarnos bien hay programas informáticos que nos ayudan a cuadrar las agendas, como el *GorillaPro* o el *MovieMagic Scheduling*.

HOJA DE RODAJE		DÍA 1					DÍA 2				
TÍTULO: Crisis											
DIRECTOR: Alan Smithies											
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Mario Chiaroscuro											
AYUDANTE DE DIRECCIÓN: Anna Nuddating											
LOCALIZACIÓN/ESTUDIO		L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
INT / EXT		I	I	I	I	E	I	E	E	I	I
DÍA / NOCHE		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
NÚMERO DE ESCENA		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
NÚMERO DE PÁGINA		8/8	1/8	1/8	3/8	7/8	1/8	1/8	1/8	2/8	8/8
REPARTO:											
Actor 1: Matt		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Actor 2: Ami		2				2	2	2	2	2	2
Actor 3: Laura		3	3			3	3	3	3	3	3
Actor 4: Andy		4	4			4	4	4	4	4	4
Actor 5: Transeúnte						5					
ACCESORIOS:											
Cereal (C)			C	C							
Utiles de afeitado (A)				B							
Periódico (N)					N						
Monovolumen (M)						M	M	M	M	M	M
Asientos niños (AN)						CS	CS	CS	CS	CS	CS
EQUIPO DE CÁMARA:											
Steadycam (SC)		SC	SC	SC	SC						SC
Soporte coche (SC)								CM			CM
Grúa (G)											CR

Ejemplo de una hoja de rodaje sacada del libro *Debutar en el Cortometraje*.

Después de todos los preparativos, estamos ansiosos de empezar a rodar nuestra película cuánto antes. Adentrarnos dentro del mundo del rodaje puede ser un tanto caótico ya que hay muchas cosas que podrían salir mal. Pero seamos positivos y confiemos en que hemos hecho una buena preproducción.

3. Rodaje

El rodaje consiste básicamente en transformar el guión en imágenes, es decir, grabar las escenas de nuestra película, hacer la película propiamente dicha. El rodaje, como todo en el proceso de hacer un cortometraje, va paso por paso. El primer paso: las luces.

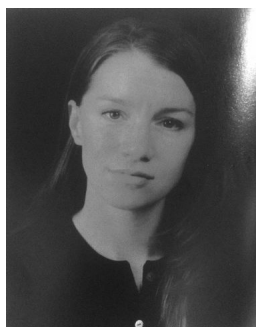
3. 1. Iluminación

Una película mal iluminada es como un mal guión o un mal sonido, es un desastre. La iluminación no solo sirve para iluminar sino para dar otro aspecto a la imagen y, por eso, es tan importante tener una buena iluminación. Con la luz podemos crear diferentes efectos. Si usamos una luz azulada conseguiremos una estancia fría e impersonal, en cambio, si usamos una luz anaranjada conseguiremos una escena cálida e acogedora. Y, de esta forma, combinando diferentes luces y objetos podemos conseguir imágenes muy distintas. Las luces, no obstante, son caras y tal vez nuestro presupuesto no puede cubrirlas. Pero siempre podemos buscar otros recursos. Por ejemplo, los focos que utilizan los paletas en las obras: son buenas y baratas, pero quizá demasiado potentes, aunque siempre podemos cubrirlas con una tela fina que filtre la luz. Otra opción es utilizar la luz artificial de los tubos fluorescentes, pero muchas veces será un poco floja y no conseguiremos el efecto deseado. También podemos usar bombillas de alto voltaje que se adaptan fácilmente a las tomas de corriente y que podemos encontrar en tiendas fotográficas, pero tampoco nos daría el efecto que queremos conseguir. La última opción, totalmente gratuita, es utilizar la luz natural del sol. Se debe tener en cuenta que utilizar la luz natural puede traer muchos inconvenientes: la luz varía en poco tiempo así que tendríamos que grabar muy rápido para evitar cambios bruscos de iluminación, la luz no es constante: algunas veces resultará floja y otras demasiado potente. Si la luz natural nos parece potente podemos utilizar una tela fina que filtre la luz más suavemente y si la luz nos parece insuficiente podemos utilizar un reflector para dirigir la luz dónde queremos.

Otro de los temas a tratar es la disposición de las luces. El efecto que la luz produzca será diferentes dependiendo del lugar dónde se encuentre:



1 luz. Si tan solo usamos una luz, el contraste va a ser muy acentuado, también se resaltarán muchas sombras. Es perfecta para crear ambientes.



2 luces. Al usar más de una luz se revelarían más detalles y se reducirían las sombras, también se suavizarían los contrastes.



3 luces. Con la tercera luz lo que conseguiríamos sería destacar al sujeto por encima del fondo y subrayar detalles pequeños.



4 luces. Normalmente, la cuarta luz se enfoca hacia el fondo y sirve para alumbrar a la pared del fondo para resaltar y darle profundidad al sujeto.

El siguiente aspecto a tener en cuenta cuando rodamos es la composición. La composición es la forma en que se colocan los elementos dentro del encuadre, el espacio que hay entre ellos y su posición.

3. 2. Composición

Rodar una escena es como tomar una fotografía: si no está bien encuadrada no vale nada. Hay ciertos trucos para conseguir que la composición de los elementos sea adecuada. Se debe tener en cuenta que los elementos dentro del encuadre deben tener, más o menos, el mismo espacio que el otro, el espacio debe estar bien equilibrado entre todos los elementos de la pantalla. La posición de la cámara también juega un papel decisivo en el proceso de composición. Por ejemplo, si enfocamos al sujeto desde abajo le otorgamos un aire de superioridad y si lo enfocamos desde arriba le quitamos poderío. Lo mismo ocurre si enfocamos al sujeto ya que le damos una mayor importancia destacándolo por encima de lo que lo rodea. En cambio, si utilizamos un objetivo de gran angular enfocaremos al sujeto y al fondo de manera equitativa, lo que hará que el sujeto pierda importancia y transmita un sentimiento de soledad (ya que no habrá diferencia entre lo que le rodea y él). Otro de los errores más comunes se cometen cuándo se está grabando un diálogo entre dos personas. La cámara no puede estar a un lado con un sujeto a la izquierda y el otro a la derecha mientras se hablan ya que daría la sensación de no pertenecer en la acción, de quedarse fuera. La cámara debe situarse en el hombro de cada uno de los sujetos, de esta forma el espectador siente que los sujetos le están hablando a él, crea un sensación de integración en la escena. Se puede rodar situando la cámara en el mismo hombro de los dos sujetos (si en el sujeto A la cámara está situada en el hombro izquierdo, en el sujeto B la cámara también estará situada en su hombro izquierdo) o cambiando de hombro, dependiendo del efecto deseado.



Las películas no son estáticas, son imágenes en movimiento. Así que, como es lógico, la cámara también se mueve para conseguir perspectivas desde diferentes puntos y seguir a los actores por toda la escena.

3.3. Movimientos de la cámara

Los principales movimientos que realiza una cámara son la panorámica (la cámara realiza un plano muy extenso, sin detallar), horizontal (la cámara sigue la acción horizontalmente desde un punto fijo) y vertical (la cámara sigue la acción verticalmente desde un punto fijo). Aunque hay muchos más que podemos usar para experimentar.

Los movimientos de una cámara han de ser, por supuesto, suaves y no accidentados y temblorosos. Para conseguir que sean suaves hay ciertos instrumentos que funcionan de maravilla, como la dolly, los raíles o las grúas. Pero eso es algo que los cineastas de guerrilla (principiantes) no podemos permitirnos. Una de las opciones es conseguir una dolly casera: podemos construir una con madera o podemos subirnos a una silla de ruedas y dejar que alguien nos empuje. Este tipo de soluciones son baratas y dan resultado. Por supuesto, deberemos usar un trípode, un instrumento barato y de primera necesidad. Está muy bien experimentar con los movimientos de la cámara y probar cosas nuevas, pero si cambiamos de técnica en cada escena tendremos un problema enorme cuando llegue el momento de montar la película. Ya que tendremos muchas escenas que intentaremos ligar y hacer que queden bien las unas con las otras pero no podremos porque la técnica será diferente en cada una de ellas y la película tendrá un toque muy extraño. Por ese motivo, deberíamos hacer movimientos estáticos y seguros.

El ángulo desde el que grabaremos la película tiene mucho a ver con la historia, depende de si la historia es contada en primera persona, en tercera persona, en si la cámara forma parte de la acción o no, etc. Igual que pasará con los tipos de plano: utilizaremos uno u otro dependiendo del tipo de escena que grabemos. Hay diferentes tipos de plano entre los que elegir:



PPD/PD: primer primerísimo plano o plano detalle. El detalle llena toda la pantalla.



GPP: gran primer plano. Un primer plano de muy cerca.



PP: primer plano. Solamente se ve la cara del sujeto.



SPP: semiprimer plano.
Aparecen la cabeza y los
hombros.



PMC: plano medio corto. De
la cabeza a la cintura.



PGC/PA: plano general corto
o plano americano. De la
cabeza a las rodillas.



PG/ PE: plano general o
plano entero. De pies a
cabeza.



PGL: plano general largo. El sujeto se encuentra a cierta
distancia.

El sonido juega un papel muy importante en una película, ya que es una proyección totalmente audiovisual. Un sonido de mala calidad puede arruinar una película por muy buena que sea, es por eso por lo que tenemos que prestarle especial atención al audio.

3. 4. Sonido

El primer objetivo que debemos cumplir es que los labios se sincronicen con el sonido que se emite. Si eso no ocurriera tendríamos una imagen que va a destiempo, descompasada, que no va concorde al sonido que escuchamos. Sería catastrófico. Por eso, debemos centrarnos principalmente en la voz de los actores. Debemos intentar grabar sus voces claras y nítidas, sin ruidos, ni sonido ambiente. Para ello necesitamos un micrófono adecuado. El micrófono que viene incorporado en las cámaras de vídeo no está mal pero no es nada adecuado para nuestro trabajo. Es recomendable adquirir un micrófono adicional que se pueda conectar a nuestra cámara y que obtenga una buena calidad de sonido. Evidentemente, para conseguir un sonido excelente necesitamos enfocar el micrófono en la dirección correcta. Si el sonido sale mal en una toma, vamos a tener que repetir toda la toma entera ya que el sonido va incorporado en la imagen.

En el caso que se trabaje con película (16 o 35 mm) el proceso es diferente. Se debe grabar el sonido en un aparato independiente (como si fuera una grabadora) y después, en el proceso de montaje, asegurarse que el sonido ha sido bien grabado y está sincronizado con la imagen.

Una de nuestras prioridades es reducir a cero el sonido ambiente y hay ciertos trucos (de sentido común) para lograrlo: pide a la gente que hay en escena que se mantenga en silencio mientras se rueda, pide que se apaguen todos los dispositivos móviles, no hay que grabar en espacios públicos con mucha gente (escuelas, centros comerciales), ni en lugares con mucho ruido ambiente (autopistas, aeropuertos). Aunque, una vez más, depende del efecto que se quiera conseguir. Hay sonidos que debemos eliminar, pero hay otros que debemos conservar y recrear si no existen, como por ejemplo, el ruido del motor del coche, las pisadas, el abrir y cerrar de una puerta... Si omitimos esos sonidos lo que conseguiremos será una película antinatural y nada creíble.

El rodaje no sería posible sin la tarea del director. Él se encarga de supervisar todo y de llevar a cabo lo que es propiamente dicho rodaje.

3. 5. Dirección

El director controla y da órdenes, básicamente. Existen dos clases de directores: los que escriben el guión y luego lo dirigen o los que compran el guión y luego hacen una película sobre ello. El primer grupo es el más frecuente. El director debe mantener a todo el equipo a raya, pero especialmente a los actores, ya que es él el que va a dirigirlos y sacar lo mejor de ellos. El director emplea más tiempo con los actores que con cualquier otro miembro del equipo debido a que los actores son una pieza fundamental, son aquello que el espectador va a ver directamente. El trabajo de un director con un actor empieza desde que se realiza el casting hasta que la película se exhibe en los cines o festivales. Hay tres tipos de directores: el exigente y controlador,

el que fluye con la situación y el que se encuentra en un punto medio. El exigente hará que los actores se mueva y digan exactamente lo que él había planificado, si algo sale mal se repetirá mil veces si hace falta. El que fluye con la acción dejará que sus actores improvisen y les dará libertad para que experimenten. Finalmente, el director de punto medio (el más adecuado) se ceñirá a su plan de rodaje y a su guión pero también dejará un pequeño espacio a la improvisación, ya que las mejores escenas surgen por sorpresa.

De lo que se trata en todo este proceso es en obtener una buena interpretación de los actores y eso se consigue a base de complicidad, una buena relación actor-director y el respeto mutuo. Una vez el director saque la actuación que desea de los actores, será el momento de decir “¡Acción!” y empezar a rodar escenas que el mismo supervisará. Y así, sucesivamente, hasta llegar a la última escena.

4. Postproducción

El proceso de postproducción consiste en preparar la película para su posterior visión. En esta fase se monta la película, poniendo en orden el material rodado, se añade el sonido, la música y los efectos especiales deseados, se introducen los títulos y los créditos finales (que son muy importantes) y, en definitiva, se ajusta todo para que se pueda ver y distribuir nuestra película.

Una planificación organizada y adecuada nos ayudará a quitarnos mucho trabajo de encima y a hacer todo el proceso más ameno, ya que suele ser un trabajo largo y, a veces, algo tedioso. Hoy en día con la ayuda de la tecnología todo es más fácil. Así que el proceso se centrará, básicamente, en el trabajo digital mediante un ordenador.

En el inicio de este proceso tenemos un montón de escenas desorganizadas que más tarde formarán parte de un conjunto, que será nuestro corto. Por eso, el primer paso de la postproducción es el montaje.

4. 1. Montaje

El montaje, como su propio nombre indica, consiste en montar la película. Es como armar un puzzle: tenemos que coger las piezas desordenadas y ponerlas en su sitio para conseguir un conjunto armónico y con sentido. En el cine, tenemos que organizar las escenas desordenadas y juntarlas todas para que la película tenga sentido y no haya vacíos en la historia o saltos temporales.

El proceso se lleva a cabo con la ayuda de un programa digital de montaje. Nosotros mismos montamos la película, a no ser que podamos contar con la colaboración de un montador profesional, cosa que haría que nuestro trabajo se redujese y tendríamos un resultado final más profesional que el que nosotros pudiéramos conseguir. Pero como no es el caso ya que no tenemos presupuesto, nosotros mismos realizaremos el montaje de nuestra película. Antes de empezar a montar se debe hacer un esquema con la duración y la posición de cada escena para facilitar el trabajo de montaje y para que las escenas concuerden y tengan sentido. Lo que se hace, principalmente, es reproducir la película y cortar las escenas que nos parezcan innecesarias para ajustarnos al tiempo marcado. Cuanto más corta sea la película más difícil será el proceso, ya que se van a tener que eliminar más escenas.

Como he mencionado anteriormente, los créditos y los títulos son una parte esencial de nuestro cortometraje ya que transmiten información al espectador y nos ponen en situación.

4. 2. Créditos y Títulos

Los títulos y los créditos son una parte importante de nuestra película ya que establece una relación importante con el espectador y le da una idea bastante aproximada de la base de nuestro corto.

El primer paso es empezar por la tipografía. La tipografía es el tipo de letra que se usará. Lo más normal es rehuir de los estilos clásicos que nos ofrecen todos los programas de texto, ya que son muy comunes y poco interesantes. La mejor opción es crear la tuya propia (si sabes como hacerlo) o investigar hasta encontrar un tipo de letra que nos guste y se adapte a nuestras expectativas.



La tipografía que escojamos será la que usaremos durante todo el proceso de postproducción (desde el montaje hasta los carteles publicitarios). Nuestro cortometraje, como su propio nombre indica, será corto así que no vamos a escribir títulos excesivamente largos. Tan solo tendremos que poner el título al principio de la obra y el nombres de los participantes al final brevemente.

Ejemplo de diferentes tipos de tipografía En el caso que queramos unos créditos y títulos algo más trabajados, será necesario usar algún programa de edición como el *Adobe After Effects*, el *Macromedia Flash* o el *LiveType*. El precio de estos programas no es que sea barato pero el resultado es muy profesional. En el caso que no podamos permitirnos pagar por la ayuda de un programa de edición, podemos utilizar la inventiva. Hay muchas maneras de crear títulos y créditos trabajados y originales sin la necesidad de gastar dinero.

Una película no-muda sin sonido ¿que es exactamente? Nada. Para que una película parezca real y natural hace falta que haya sonido y efectos que le aporten más naturalidad, como si el espectador estuviera presenciando una escena en directo y no grabada en una sala de cine. El siguiente paso es, evidentemente, el sonido.

4. 3. Sonido

Lo mejor que podemos hacer es buscar a alguien especializado en este tema que sepa de que se trata y que domine el tema, pero si nos resulta imposible tendremos que buscar alternativas y hacerlo nosotros solitos.

Lo que recomiendan los profesionales es utilizar un estudio de grabación y reproducir los sonidos más cotidianos (pasos, golpes, crujidos de puertas...) y luego integrarlos en la película, pero, obviamente, si no disponemos de esos medios tendremos que arreglárnoslas como podamos. Podemos utilizar un micrófono y reproducir los sonidos necesarios delante de éste y después añadirlo al corto o descargar efectos de sonidos de Internet o de iTunes, que hay muchos.

Otro aspecto que debe tenerse en cuenta es la música. La música es muy, muy importante para el resultado de la película. La música, por encima de todo lo demás, transmite muchísimo sentimiento y ayuda a establecer una relación íntima con el espectador que ayuda integrarlo en la obra. En realidad, nos hemos acostumbrado a escuchar música constantemente en nuestra vida cotidiana (en las películas, en el supermercado, en el coche...) que un corto sin música nos resultaría extremadamente extraño y antinatural. Así que el siguiente paso es añadirle la banda sonora.

4. 4. Música

La opción más cara es contratar a un compositor o músico que componga una banda sonora original para la película, o pedirle a un amigo o conocido que sepa tocar que te preste alguna de sus canciones en el caso que componga. Otra opción es usar música de artistas conocidos que todo el mundo haya oído ya. El problema con eso es que si tenemos la intención de publicar nuestro corto o llevarlo a algún festival deberemos comprar los derechos de dichas canciones. Es un proceso tedioso y no muy barato, así que la primera opción sigue siendo la más accesible. La última opción es componer la música uno mismo. ¿Y que pasa si no sabemos tocar ningún instrumento? Nada, ya que ahora existen programas muy fáciles de usar que nos permiten generar música y melodías con muchas opciones y muchos instrumentos donde poder elegir. Algunos ejemplos son el *GarageBand* o *Soundtrack* que utilizan sonidos de instrumentos reales que podemos usar y reproducir.

Antes de empezar la búsqueda de canciones debemos tener una idea muy clara de que es lo que queremos para nuestra película. Una vez sabemos como queremos que sea, podemos comunicarle a nuestro compositor todos nuestros requisitos o empezar a escoger las canciones que compondrán nuestro corto. Es muy importante que hagamos una buena elección de las canciones ya que, si acertamos al escogerlas, la atmósfera que crearemos será la ideal para que el corto llegue a la audiencia.

Si ya hemos montado la película, añadido todos los elementos que nos parecieron oportunos y hecho una copia de DVD ha llegado la hora de su distribución.

4. 5. Distribución

Lo que se pretende es dar a conocer nuestro corto y conseguir que se visualice. La mejor forma de hacerlo es con el *press book*, pero existen otros medios de distribución como hacer una buena publicidad, presentarlo a festivales o incluso colgarlo en Internet.

4. 5. 1. *Press Book*

El *press book* es como un librecito pequeño donde se incluye un DVD con el corto, un trailer del mismo, una sinopsis por escrito, los curriculums de los actores, fotografías de ellos, *flyers* y carteles de la película. Si el *press book* va a presentarse a los medios de comunicación sería conveniente escribir las diez preguntas más frecuentes (PMF) para informarles mejor de cuál es la intención de nuestro proyecto. Las PMF son las preguntas obvias que plantearían los periodistas. Consiste en realizar preguntas relevantes y responderlas de manera simple. El *press book* sirve, esencialmente, para darnos a conocer entre los medios.

El *press book* es una herramienta que tan solo verán los medios de comunicación a quienes se lo enviemos pero si queremos darnos a conocer de manera más abierta es necesaria la publicidad.

4. 5. 2. Publicidad

La publicidad de los largometrajes no es comparable a la de los cortometrajes debido a la diferencia de audiencia. La publicidad es ideal si nuestro objetivo es que el corto se proyecte en festivales o si pensamos ponerlo a la venta. Consiste, básicamente, en diseñar elementos que ayuden a distribuir el producto, lo que se conocería como marketing. Se hace un trailer, carteles publicitarios, las carátulas de los DVD... Tampoco se trata de excedernos en los elementos que vamos a diseñar ya que eso significa gastar dinero que tal vez no volvamos a recuperar. Además, se debe tener en cuenta que estamos hablando de un corto y que no lo va a ver tanta gente como un largometraje, por lo tanto, la publicidad debe ser menor. En general, se trata de diseñar un envoltorio bonito para nuestro producto para llamar la atención de los espectadores.

Si vamos a esforzarnos tanto en la fase de publicidad será porque tenemos un objetivo muy claro para nuestro corto. Una de las opciones es exhibirlo en los festivales.

4. 5. 3. Festivales

Los festivales sirven para aportarles reconocimiento a nuestra labor como directores, pero no podemos aspirar a presentar nuestro corto en festivales tan conocidos como Cannes o Sundance, seamos realistas. Lo mejor es empezar en festivales pequeños de poco reconocimiento a nivel local.

Lo normal es buscar festivales que se adapten al género de nuestro cortometraje, para eso existen páginas en Internet que nos permiten hacer una búsqueda por zona y/o fecha. También debemos tener en cuenta el formato en que entregamos nuestra película: cada vez más festivales admiten cortos realizados en vídeo digital, así que no supondría un problema pero si lo hemos grabado en Super8 tendremos problemas para que lo acepten así que tendremos que convertirlo a DVD. Otra cosa a tener en cuenta es que algunos festivales nos cobrarán por aceptar el corto. Lo más importante indiscutiblemente es leerse las bases de acceso del festival para informarnos de todo lo que tenemos que saber para no llevarnos disgustos más adelante. En las bases de acceso acostumbra a haber cierta información imprescindible como información sobre los cortos, la fecha límite de entrega, el formato de admisión, las condiciones y el método de selección de películas del festival en cuestión.

Existe la posibilidad que no nos atrevamos todavía a presentarlo a un festival y quizás prefiramos colgarlo en Internet, donde no vamos a saber muy bien quien lo ve y donde no nos van a juzgar tan duramente.

4. 5. 4. Internet

En Internet hay páginas especializadas en cortometrajes donde hay infinidad de géneros y modalidades. Hay sitios más especializados que otros, así que está en nuestra mano elegir donde queremos colgarlo. Otra opción es crear una página web personal donde colgar nuestros proyectos pero hay millones en toda la red y conseguir visitas va a ser un trabajo duro. Para intentar que la gente visite nuestra página lo mejor es el boca-oreja, podemos enviar e-mails a todos nuestros contactos y que estos se lo envíen a más gente, y así hasta conseguir que alguien lo visite.

Lo que debemos tener más claro es cuál es la finalidad de nuestra página (en el caso que montemos una) y que debe ser fácil de navegar. Las personas que la visiten tienen que encontrar el contenido de manera fácil y simple, y deben encontrarla atractiva para que quieran volver otro día. La clave está en el envoltorio.

5. Introducción

La parte práctica de mi trabajo consiste en hacer un cortometraje original siguiendo el esquema de la información sobre la cual he investigado anteriormente. En esta parte de mi proyecto voy a explicar detalladamente los pasos que seguiré desde el primer día de rodaje hasta el último, cuando tenga mi cortometraje a punto. Esta parte va a ser totalmente personal ya que voy a coger toda la información de la sección anterior y voy a escoger las opciones y los recursos que mejor me vengan. El esquema de trabajo de esta sección, a diferencia del de la anterior, consta de cinco partes: “introducción”, “mi cortometraje”, donde se especificarán todas las características de mi cortometraje, “preproducción”, “producción” y “postproducción”.

En esta sección lo que pretendo es aplicar todos los conocimientos que he adquirido mientras hacía el trabajo en un proyecto personal para demostrar que todo el mundo puede crear un cortometraje con muy pocos recursos y normas. Pese a todo, mi cortometraje sigue la esquematización de un corto “profesional”, por así decirlo, ya que sigo la normativa teórica que aparece en casi todos los libros sobre cine. De todas formas, en esta sección se demostrará que todos podemos hacer un cortometraje si tenemos tiempo libre, una cámara e imaginación.

6. Mi Cortometraje

7 minutos

-Ficha Técnica:

Título: 7 minutos.

Dirección: Sara Baño.

País: España.

Año: 2012.

Duración: min.

Género: Drama.

Interpretación: Ithaisa F. Vega, Alejandro Ferrer, Valeria Musteata, Angela Vivé, Raul Llobera.

Guión: Sara Baño.

Producción: Sara Baño.

Fotografía: Sara Baño.

Montaje: Sara Baño.

Diseño de producción: Sara Baño.

Vestuario: Sara Baño.

Estreno: 12 Noviembre 2012.

- Sinopsis

Una vez el corazón deja de latir, está comprobado que el cerebro sigue con vida durante siete minutos más. Se cree que en esos siete minutos el individuo se sumerge en una fantasía creada por el cerebro moribundo en que nada es real.

Aria acaba de ser disparada de gravedad y su corazón se para al instante. Su cuerpo, en cambio, tiene 7 minutos más de vida. Su cerebro empieza a crear una fantasía de la vida que Aria abandona. En esos minutos Aria experimenta una vida perfecta, viviendo momentos que nunca existieron y estando en un mundo casi sicodélico. Cuando el reloj se haya comido los siete minutos Aria simplemente morirá.

7. Preproducción

Mi proceso de preproducción va a ser, más o menos, el mismo proceso que siguen los profesionales pero muchísimo más reducido, como es lógico, ya que mi trabajo no tiene las dimensiones ni el caché de un cortometraje profesional. Los pasos van a ser los mismos pero van a estar adaptados a mis necesidades y carencias.

Lo primero que hice fue el guión, en el cual he invertido una gran parte de mi tiempo ya que, como he dicho anteriormente, es una pieza fundamental del cortometraje.

7.1. Guión

Si el guión es malo la película será antinatural, artificial, postiza y, en general, mala. Si el guión es bueno, tendrás una buena película. Para hacer un buen guión he seguido las directrices de la parte de preproducción teórica.

Tipos de guión

Mi guión tan solo consta de diálogo (como es lógico) entre el protagonista y los demás personajes y tiene una parte narrada que pronuncia el narrador con la voz en off.

Indicaciones generales

El guión está escrito en cinco páginas numeradas con la letra de tamaño 12. Cada escena está encabezada por un título que consta del número de escena, la localización de ésta y el momento del día en que se desarrolla. El guión también consta de acotaciones mayoritariamente dietéticas y dramáticas, ya que dan información sobre el comportamiento y los sentimientos del personaje e indican aspectos sobre las acciones que ha de realizar.

Mi cortometraje es un drama, así que el guión está adaptado a las características de los guiones dramáticos: se da mucha importancia a los sentimientos del protagonista. Se subrayan los pensamientos y sentimientos del personaje y se basa todo el cortometraje en eso. Se busca emocionar al espectador. Pese a todo, los diálogos, al ser adaptados a los cortometrajes, son muy escasos. Hay muchas escenas en las que no hay diálogo, como suele ser corriente en los cortos. Otra característica del guión de los cortos es que hay que iniciar la acción cuanto antes, tal como sucede en el que yo he confeccionado. La acción empieza en su punto más culminante y he intentado omitir toda clase de detalles que no fuesen estrictamente necesarios. Para darle más dinamismo a la historia (y como pasa en la mayoría de los cortos) el final de éste es sorprendente y sugerente.

Aquí presento mi guión:

7 minutos

Escrito por Sara Baño

ESC. 1. EXT. CALLE A LAS AFUERAS DE UNA CIUDAD. NOCHE.

Un chica corre por las calles de la ciudad, visiblemente asustada y desesperada, perseguida por un tipo vestido de negro con una pistola. La chica queda acorralada y no tiene más remedio que detenerse.

La imagen se funde en negro y se oye un disparo.

La cámara se acerca a la cara de la chica, ARIA. ARIA suelta un último suspiro mientras se tapa la entrada de la bala en su estómago. ARIA reúne valor para echarle un vistazo a su herida. No hay herida, no hay sangre, no hay nada. ARIA abre los ojos de par en par y sale corriendo.

ESC. 2. INT. CASA DE ARIA. NOCHE. PARTE 1.

ARIA entra en la casa y cierra la puerta detrás de ella. Se apoya en ella y empieza a tener un ataque de nervios. Con todas las emociones del día, ARIA se queda dormida allí mismo, junto a la puerta.

ESC. 2. INT. CASA DE ARIA. DÍA. PARTE 2.

ARIA se despierta y sube las escaleras, entra en su habitación y rebusca entre sus cosas hasta encontrar un papel escrito. Después, ARIA busca una maleta y empieza a meter cosas en ella. Antes de salir se ve un reloj que marca las 00:53. Está a punto de subir al coche pero se lo piensa mejor y llama al timbre de la vecina de enfrente. La vecina, con tristeza, abre la puerta.

ARIA

(sin dejar que la mujer pueda hablar)

No debería permitírselo. No se merece que nadie la trate así. Merece algo mejor. Merece comenzar de nuevo. (la mujer está a punto de decir algo) Aquí tiene mi número de teléfono (le ofrece un papel que la mujer coge con sorpresa). Llámeme si necesita cualquier cosa. Y sea fuerte.

Mete la maleta en el coche y se va.

ESC. 3. EXT. PASEO MARÍTIMO. TARDE.

ARIA pasea por el paseo marítimo con una botella de cristal en la mano. Se descalza y empieza a caminar por la arena de

la playa. Mira la botella con una media sonrisa y después la lanza con fuerza al agua.

Aparece un reloj que marca la 1:30.

ARIA se sienta en la arena mientras contempla la puesta de sol, satisfecha. Aparece también un reloj que marca las 2:00.

ESC. 4. EXT. BOSQUE. MAÑANA.

ARIA se detiene en medio del bosque y empieza a cavar un hoyo en la tierra. Cuando considera que el hoyo es lo suficientemente hondo, ARIA saca un árbol pequeño del tiesto dónde estaba metido y lo trasplanta en el hoyo que ella había cavado. Después, coge una botella de agua y lo riega.

ESC. 5. EXT. CALLE DE UNA CIUDAD. TARDE. PARTE 1.

ARIA camina por la calle con una cajita en la mano hasta llegar a una tienda en la que entra. Aparece un reloj que marcan las 2:25.

ESC. 5. INT. TIENDA DE UNA CIUDAD. TARDE. PARTE 2.

Deja la cajita en el mostrador bajo la notable sorpresa del chico. ARIA abre la caja y dentro hay una magdalena con una vela que ARIA enciende.

ARIA

Feliz cumpleaños.

(Hay una pausa. El trabajador no sabe que hacer ni que decir.)

CHICO

Tu... Tu te acuerdas de mi cumpleaños. (Pausa.) ¿Por qué? Quiero decir, yo... me porté muy mal contigo en el instituto.

ARIA

Lo sé, pero supongo que... Supongo que hay que saber perdonar. Feliz Cumpleaños.

ARIA sonríe y se va antes que el hombre pueda decir algo.

ESC. 6. INT. SALÓN DE UNA CASA. NOCHE. PARTE 1.

ARIA está sentada en el sofá, en pijama, tapada con una manta y con una caja de pañuelos. Está llorando. De fondo de oye el diálogo de la película "Titanic". La cámara

enfoca la pantalla del televisor dónde se ven imágenes de la misma película.

Aparece también un reloj que marca las 3:30.

ESC. 6. INT. SALÓN DE UNA CASA. DÍA. PARTE 2.

ARIA rebusca dentro de su bolso hasta encontrar unos documentos en los que hay escrito "Permiso de donación de órganos". ARIA coge un bolígrafo y lo firma en la parte de abajo. Después lo vuelve a meter dentro del bolso.

ESC. 7. INT. CAFETERÍA. MAÑANA. PARTE 1.

ARIA está sentada en una mesa de una cafetería tomando un café caliente con la mirada distraída. Por el cristal de la cafetería ve pasar a un mendigo que arrastra dos cartones. ARIA se siente terriblemente mal por estar tomando un café mientras el señor vagabundea por las calles, así que antes de salir de la cafetería compra un bocadillo y un chocolate caliente.

ESC. 7. CAFETERÍA. MAÑANA. PARTE 2.

ARIA sale a la calle y busca al hombre. Lo encuentra sentado en una esquina sobre sus cartones. ARIA se acerca y le ofrece la comida bajo la mirada estupefacta del mendigo. ARIA le ofrece una sonrisa y se marcha. Aparece también un reloj que marca las 4:38.

ESC. 8. CALLE DE UNA CIUDAD. TARDE.

ARIA camina rápido por las calles de una ciudad ya que el cielo gris amenaza con llover y no lleva paraguas. Desafortunadamente, empieza a diluviar y ARIA se empapa. De repente, se para, mira al cielo y, en vez de correr, se queda quieta. ARIA empieza a dar vueltas sonriendo y girando sobre sí misma bajo la lluvia, delante de las miradas atónitas de los transeúntes.

Aparece también un reloj que marca las 4:59.

ARIA se gira y ve a una madre que protege a su niña de la lluvia mientras corren para no mojarse. El semblante de ARIA cambia de repente y se puede apreciar la tristeza en sus ojos. Inesperadamente, sale corriendo.

ESC. 9. EXT. PORTAL DE UNA CASA. TARDE. PARTE 1.

ARIA llega corriendo al portal de una casa y se dispone a tocar el timbre cuándo se para en seco. Se ve que duda qué debe hacer. Finalmente, se arma de valor y llama a la

puerta. Una mujer abre la puerta y los ojos se le llenan de lágrimas.

MUJER

Aria.

ARIA se tira a los brazos de la mujer, empapándola. Después de unos segundos cierran la puerta.

ESC. 9. INT. CASA DE LOS PADRES DE ARIA. PARTE 2.

ARIA entra en la casa y se quede parada en medio del salón, con tristeza y alegría a la vez, mirando a su alrededor intentando reconocer algo familiar.

MADRE

(ofreciéndole una toalla)

Toma la toalla. Estás empapada.

Aria, ¿qué haces aquí? (con ternura)

ARIA

(secándose)

(Sin hablar le lanza un documento)

MADRE

(llorando y sorprendida)

¿Cuándo... cuándo lo supiste?

ARIA

Lo sé desde hace tiempo.

MADRE

(se la mira con ternura y le acaricia la cara)

Lo siento mucho. Quería contártelo pero nunca encontré el momento.

Hay una pausa.

ARIA

(rompe a llorar)

Mamá, te he echado mucho de menos. No debería haberme marchado.

MADRE

(abrazando a su hija)

Shhh. No importa. Ahora estás aquí. La culpa fue mía.

ARIA

(mirándola a los ojos)

Mamá, te quiero.

MADRE

(con los ojos anegados)
Y yo, cariño. Y yo.

Las dos se funden en un abrazo, llorando de felicidad.

La cámara se aleja de la situación mientras se ve como madre e hija hablan de todas las cosas que las madres y las hijas se cuentan.

En la pantalla aparece un reloj que marca las 6:13.

ESC. 10. EXT. CAMPO CERCA DE UN BOSQUE. TARDE.

ARIA recorre el campo, exultante, con sus amigas. Se puede ver la felicidad en su cara. Todo está exactamente como ARIA quiere y está satisfecha. De repente, una chica le lanza colorante en polvo, lo que desata una guerra de pigmentos naturales a todo color. Aparece un reloj que marca las 6:50. ARIA está feliz y disfruta del momento. Aparece un reloj que marca las 6:56. 6:57. 6:58. 6:59. La cara de ARIA se contrae en una mueca de dolor.

ESC. 11. EXT. CALLE A LAS AFUERAS DE UNA CIUDAD. NOCHE.

Se oye un disparo. La cámara se acerca a la cara de la chica. ARIA suelta un último suspiro mientras se tapa la entrada de la bala en su estómago. ARIA reúne valor para echarle un vistazo a su herida. Su mano, ensangrentada, tiembla mientras ARIA siente un dolor agudo. Todo se le vuelve borroso. Sus piernas flaquean y pierde fuerzas. ARIA se desploma y cae al frío suelo. Intenta pedir ayuda pero no sale ningún sonido de su boca. Cierra los ojos y se sume en un eterno sueño. La cámara se aleja lentamente del lugar del crimen.

VOZ EN OFF

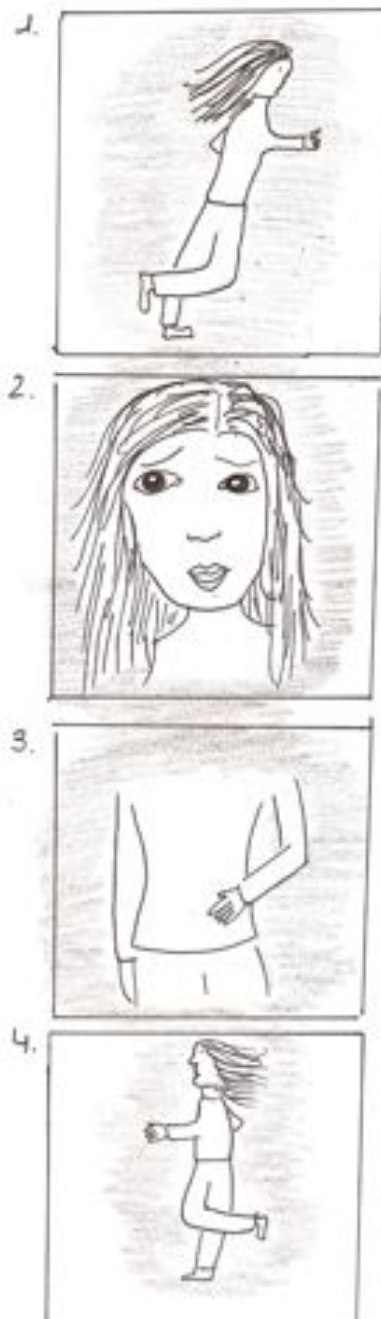
Una vez el corazón deja de latir, el cerebro sigue con vida durante siete minutos más. Se cree que en esos siete minutos el individuo se sumerge en una fantasía creada por el cerebro moribundo en que nada es real.

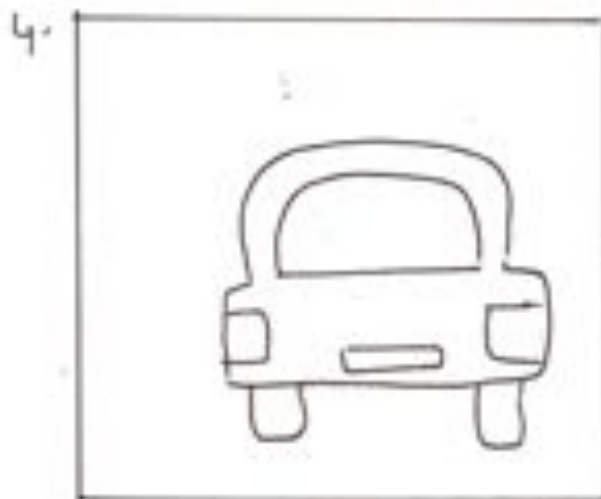
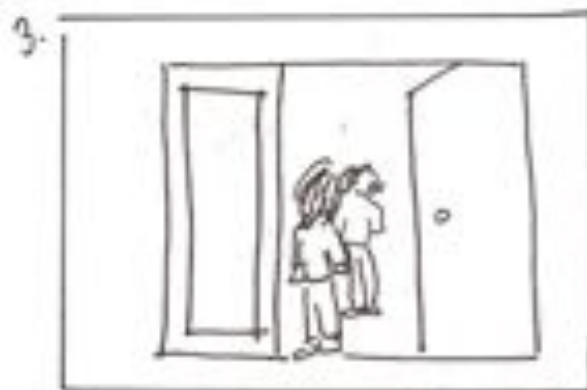
Una vez hube terminado el guión me puse a trabajar en el storyboard.

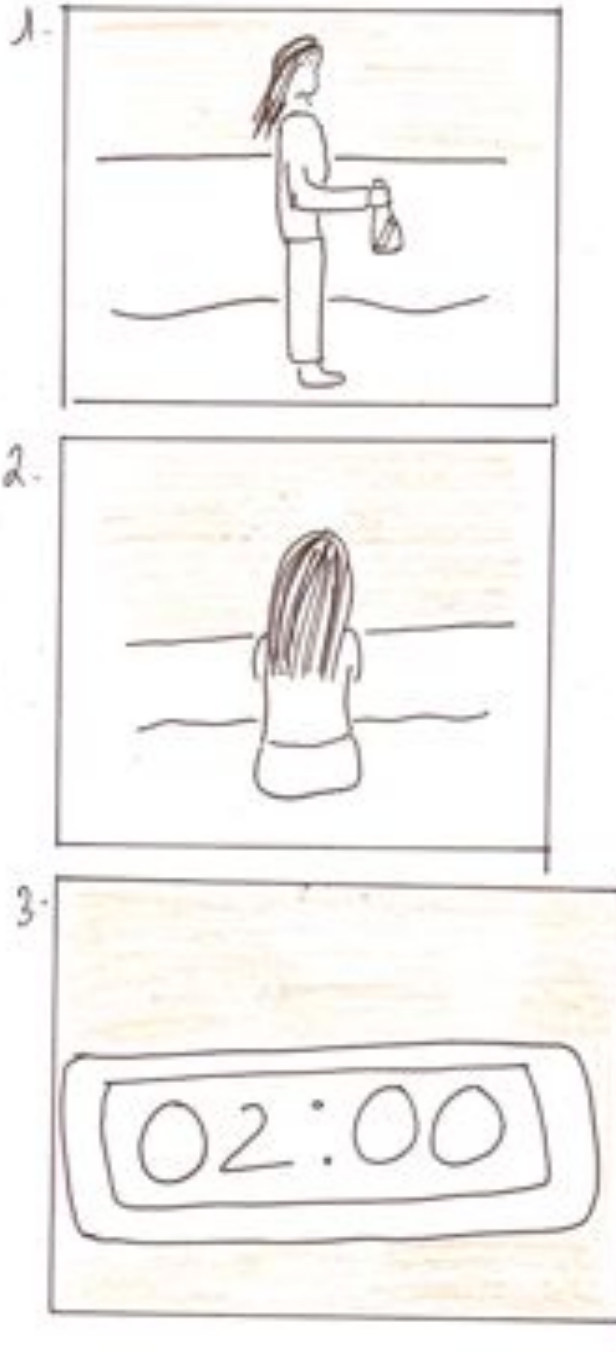
7. 2. Storyboard

El storyboard no es completamente necesario cuando se hace un cortometraje pero me pareció oportuno confeccionar uno para aprender como se hacen. Para diseñarlo no utilicé ningún programa digital sino que lo hice a mano alzada con lápices de colores y rotulador negro. El sortyboard consta de once páginas con 4, 3 o 2 imágenes en cada una de ellas, los dibujos son poco detallados y bastante toscos, el número de escena está indicado en la parte izquierda superior y cada imagen está numerada. Aquí está:

ESC. 1







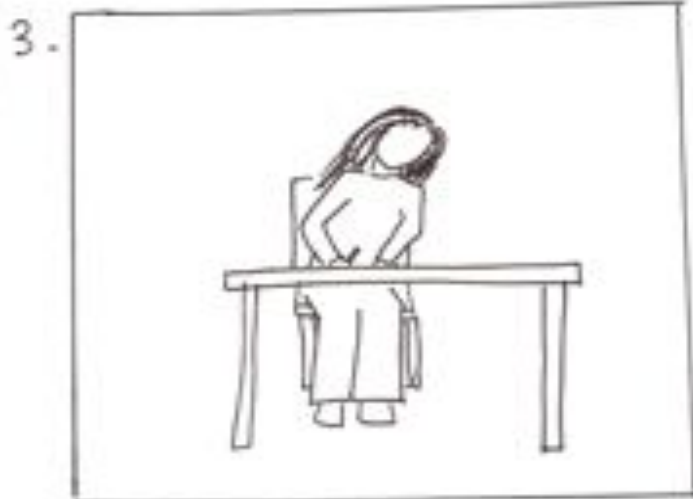
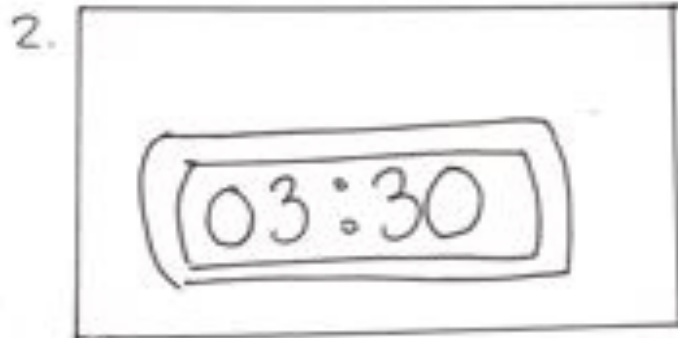
ESC. 4



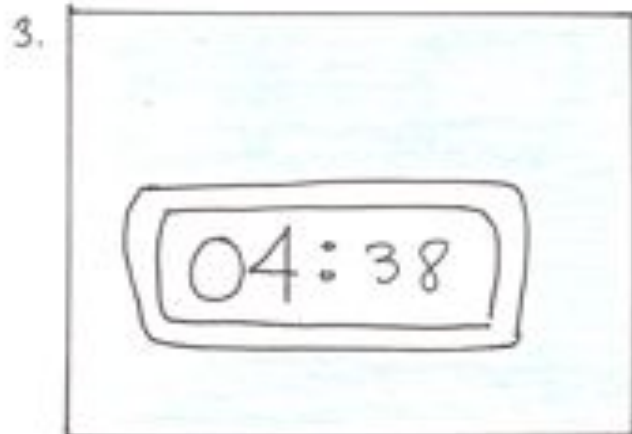
ESC. 5



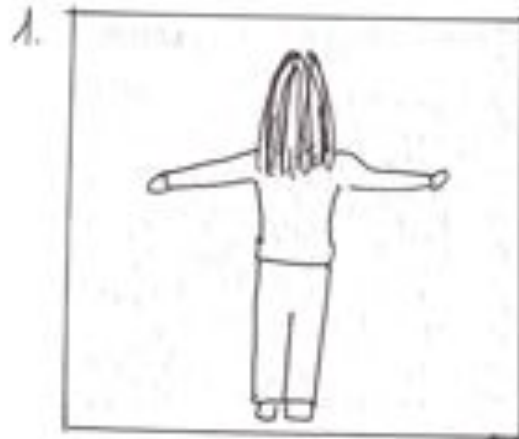
ESC. 6



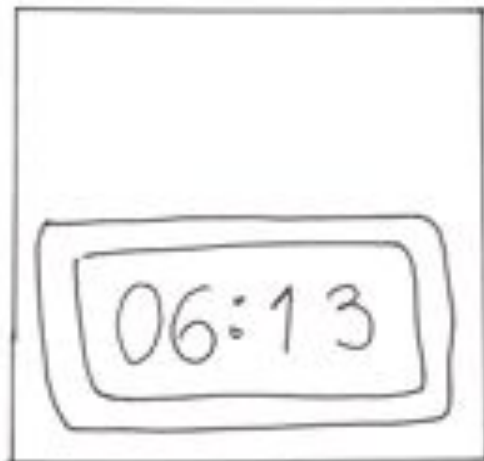
Esc. 7



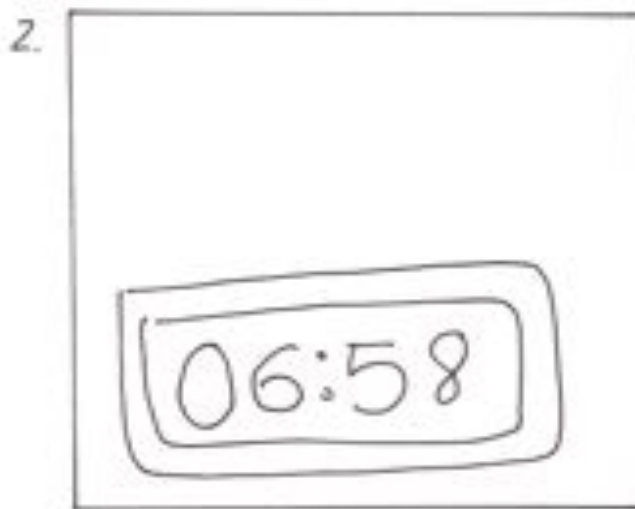
Esc. 8



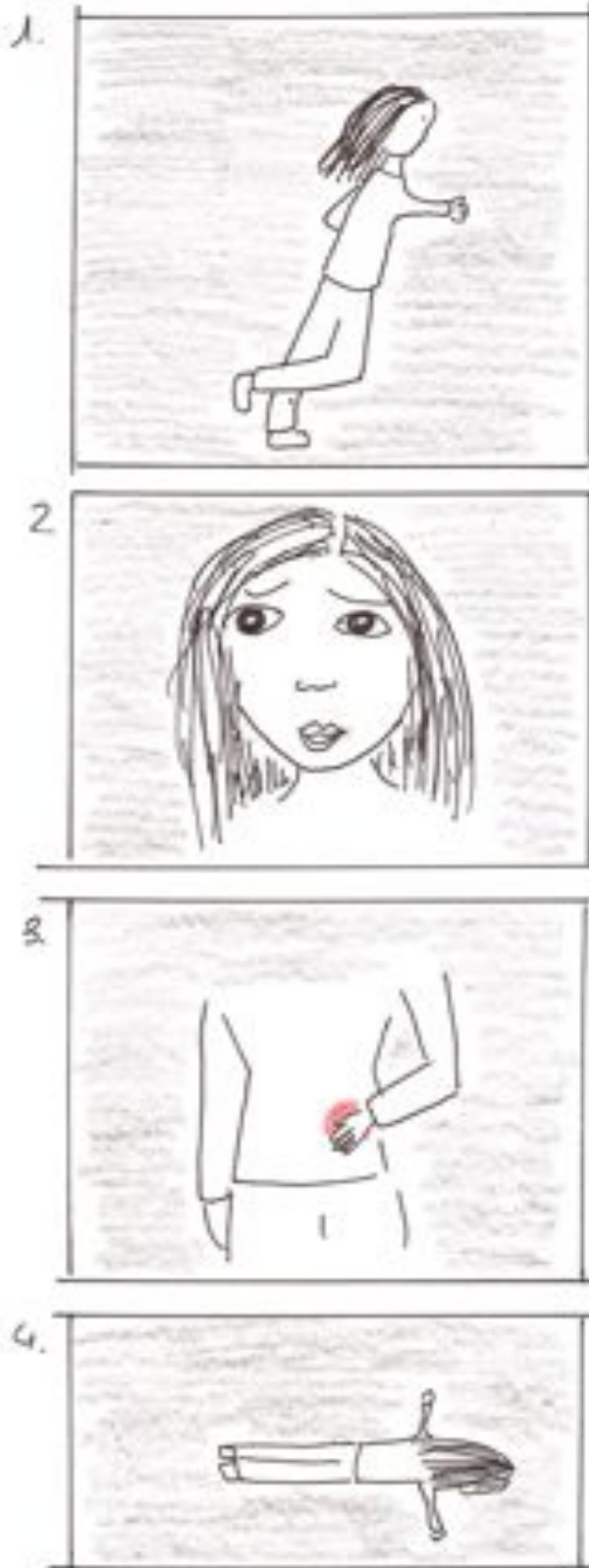
ESC. 9



ESC.10



ESC. II



Cuando quedé satisfecha con el resultado del guión y el storyboard, empecé a pensar qué tipo de cámara y de complementos necesitaba para el rodaje del cortometraje.

7.3. Cámara: DV o Película

Por motivos logísticos, económicos y de comodidad en general, la cámara que uso para grabar la película es DV. Las cámaras con película son más caras y cuesta más trabajo sacar las imágenes, ya que están impresas en una cinta en negativo que tiene que ser revelada en un estudio especializado. Las cámaras DV son más baratas, fáciles de manejar y la extracción de las imágenes grabadas es sumamente simple, tan solo se ha de conectar a un ordenador para importarlas. De modo que, obviamente, me decanté por una cámara digital. El modelo que yo uso es la Canon HF S200.



Canon HF S200

La cámara es un componente esencial, así que cuando la tuve me dediqué a buscarle complementos que hicieran todo más fácil.

7.4. Complementos de cámara DV

Uno de los complementos sin el cuál no podría llevar a cabo una buena grabación fue el trípode. Este instrumento ayuda a estabilizar la imagen y elimina todo tipo de vibraciones o tembleques que pueda tener nuestro pulso. Además, mi cámara lleva incorporado el estabilizador de imagen, que consiste en un dispositivo dentro de la misma cámara que suaviza los movimientos de la imagen. Es algo así como una dolly a nivel minúsculo para aficionados o para aquellos que no pueden permitirse adquirir comprar una dolly (ya que no son nada baratas), como es mi caso. Desafortunadamente, este dispositivo estabilizador de imagen le resta cualidad a la imagen del vídeo así que es recomendable desactivarla, por eso es tan importante contar con un trípode.

Dentro de la iluminación cuento con lámparas y focos que me ayudarán a conseguir el efecto que yo desee. Para conseguir una buena calidad de sonido, adquirí un micrófono multidireccional pequeñito que me ayudara a eliminar los sonidos de fondo, pese a que la cámara ya llevara uno incorporado. Y, por supuesto, el complemento más importante: el ordenador. Gran parte del trabajo va a ser realizada en un ordenador así que era imprescindible tener uno.

El trabajo de rodar un corto no es cosa de uno solo así que necesitaba un equipo que me respaldara y ayudara.

7.5. Equipo Técnico

Debido a la falta de presupuesto y a la sencillez del proyecto, hay muchos trabajos que hago yo misma: soy la directora, la productora, la directora de fotografía, la continuista, la localizadora, la directora artística y la montadora. Dicho así parece que tenga mucho trabajo pero el proyecto es bastante sencillo, así que lo único que hay que hacer es tener

muchísima organización. Por otra parte, voy a necesitar ayuda en la parte de vestuario y maquillaje cuyas directoras van a ser Angela Vivé y Valeria Musteata.

Como he dicho, el proyecto es sencillo así que hay ciertos miembros del equipo técnico que omito debido a que no son necesarios. Como por ejemplo, el asistente de dirección (ya que el trabajo del director no es tan complejo como para necesitar un asistente), el microfonista (ya que no uso un micrófono de percha, sino uno que va conectado a la cámara), el asistente de producción (por el mismo motivo que el asistente de dirección), el maquinista (ya que prescindo de grúas o dollys o cualquier aparato que requiera la ayuda del maquinista), el gaffer (ya que los focos y sistemas de iluminación no son tan complejos como para necesitar un electricista especializado), el claquetista y maquinista (ya que no se requiere su colaboración) y el montador de decorados (ya que no trabajo en un estudio donde se deban montar decorados).

Con el equipo técnico a punto, llegó la hora de buscar a los actores y actrices que formarán parte de mi proyecto.

7. 6. Actores

Como es obvio y debido al presupuesto de la película, he buscado a los actores entre mi círculo de amistades y no fuera de él como se hace en las películas de Hollywood. He acabado escogiendo a los actores que más se ciñeran a los requisitos de la historia. Para escogerlos he hecho un casting con los candidatos y, al final, he dado con las personas que necesitaba. El casting fue hecho de la siguiente forma:

1. Le comuniqué a los candidatos que iba a realizar un casting y les pedí que formarán parte de éste.
2. Les entregué una parte de mi guión para que la leyeran delante de la cámara. No les di instrucciones sobre cómo habían de representarlo sino que les di libertad para que pudieran improvisar a su gusto siguiendo las directrices del guión, claro.
3. Las actuaciones fueron grabadas en vídeo y, posteriormente, las miré con tranquilidad y escogí a aquellas personas que, según mi punto de vista, eran apropiadas para el papel que habían que representar.

Los resultados fueron los siguientes:

- Ithaisa F. Vega en el papel protagonista de Aria Gómez
- Alejandro Ferrer en el papel secundario de Marcos Cruz
- Valeria Musteata en el papel secundario de Clara Gil
- Raul Llobera en el papel secundario de Vagabundo
- Angela Vivé en el papel secundario de Madre de Aria

Los castings completos están en el DVD junto con mi película.

Las piezas del rompecabezas que componen mi cortometraje van encajando pero todavía queda camino por recorrer. Ahora es la hora de buscar las localizaciones de mi cortometraje.

7.7. Localizaciones

Como mencioné anteriormente, rodar al aire libre y no en un estudio trae muchos problemas y dolores de cabeza, pero me es imposible por diversas razones encontrar un estudio dónde grabar. Así que me dispuse a encontrar localizaciones que se adaptasen a las características del corto.

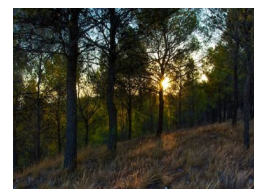
Escena 1: La primera escena se desarrolla en una calle poco iluminada de mi urbanización cerca del bosque.



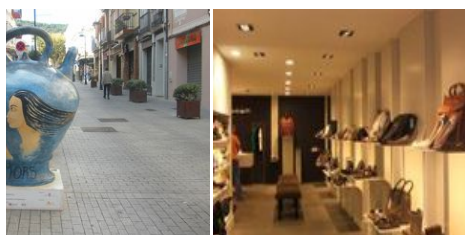
Escena 2: La segunda escena se desarrolla en la puerta de mi casa y en la habitación principal de ésta. La segunda parte de esa escena se lleva a cabo en el tramo de calle justo delante de mi casa.



Escena 3: La tercera escena está rodada en el paseo marítimo y la playa de Mataró, preferentemente al atardecer.



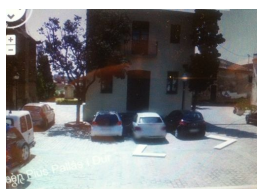
Escena 4: La cuarta escena se desarrolla en un bosque al lado de mi casa.



Escena 5: La quinta escena pasa en la Calle Mayor de Argentona y en la zapatería de esa misma calle.

Escena 6: la sexta escena se lleva a cabo en el comedor y sala de estar de una casa.

Escena 7: la séptima escena se desarrolla en una calle de Argentona y en una cafetería de la misma.



Escena 8: la octava escena ocurre en la Plaza de la Iglesia de Argentona.



Escena 9: la novena escena transcurre en una pequeña casa de Argentona.

Escena 10: la décima escena se lleva a cabo en un campo a las afueras de Argentona, cerca de donde vivo.

Escena 11: la undécima escena se desarrolla en el mismo lugar que la primera escena.

7. 8. Últimos Preparativos

Antes de empezar definitivamente con el rodaje tuve que dedicar un poco de tiempo a estas dos fases

7. 8. 1. Diseño de preproducción

En mi caso, no es necesario dedicarle tiempo a esta fase de la preproducción ya que no voy a cambiar ningún escenario, sino que me intentaré adaptar a ellos. Por esa razón, esta fase puede omitirse.

7. 8. 2. Vestuario y Maquillaje

Como he mencionado anteriormente, la encargadas de esta sección van a ser Angela Vivé y Valeria Musteata, pese a que no requiera mucho trabajo. Lógicamente, no voy a diseñar el vestuario especialmente para el corto ya que no requiere ningún disfraz especial y no tiene ninguna característica específica que haga que tenga que adquirir piezas de vestuario expresamente para el proyecto. El maquillaje también va a ser muy sencillo y no van a ser necesarios efectos necesarios ya que no estoy haciendo una película de fantasía donde se requieran máscaras o prótesis de látex. En general, tanto el maquillaje como el vestuario van a ser muy casuales, así que puedo aprovechar cualquier pieza de ropa que tenga en mi armario.

Supongo que os estaréis preguntando porque tengo a dos personas que se ocupan de esta sección si no requiere tanto trabajo. Es cierto que yo misma podría haberme ocupado de esta parte pero prefiero tener a alguien que de verdad se interese y le pueda poner más atención de la que yo le podría dedicar. Por otro lado, Angela es especialista en maquillaje y sabe exactamente cómo aplicarlo para sacar el máximo provecho que las caras de los actores y actrices. Valeria, por su parte, tiene un acentuado sentido de la moda, así que me va a ayudar mucho a elegir correctamente cuál es el mejor vestuario para cada situación.

Finalmente, llegamos a la última parte del proceso de preproducción: los documentos. Probablemente es una de las partes más aburridas pero es muy importante hacerlo y hacerlo bien para llevar una buena organización cuando empiece el rodaje.

7. 9. Documentos

Los documentos engloban un millón de cosas que deberíamos hacer pero, debido a la sencillez del proyecto, solo será necesario dedicarle tiempo a un par de cosas: el presupuesto y el plan de rodaje.

7.9.1. Presupuesto

Llevar un seguimiento de todo aquello que compramos y todo en lo que invertimos es muy importante, especialmente en un proyecto como el mío donde el dinero sale de mi bolsillo. El presupuesto lo he confeccionado con la ayuda del Excel, que en este tipo de casos va de maravilla. Está dividido en 4 apartados: preproducción, producción, desplazamientos y postproducción. En cada apartado está indicado el número de unidades necesarias, lo que cuesta cada una individualmente y la suma de todas las unidades. En el documento está escrito todo lo que voy a necesitar para el rodaje del corto, de lo más grande hasta el detalle más minúsculo. Aquí está:

Concepto	Cantidad	Coste uni.	Total	Notas
PREPRODUCCIÓN				
Paquetes de hojas	1	3.80	3.80	
Memory-Card para audiciones	1	0.00	0.00	
PRODUCCIÓN				
Cámara	1	0.00	0.00	
Micrófono	1	0.00	0.00	
Luces	2	19.95	39.90	
Tripode	1	0.00	0.00	
Fotocopias	30	0.10	3.00	
Accesorios				
* árbol	1	3.50	3.50	
* colorante	6	0.75	4.75	
* magdalena	1	2.60	2.60	
*velas	1	0.60	0.60	
*pistola	1	0.00	0.00	
*maleta	1	0.00	0.00	
*botella agua	1	1.00	1.00	
*película Titanic	1	0.00	0.00	
Vestuario		0.00	0.00	
Maquillaje		5.00	5.00	Sangre art.
Catering para 3 por día	3	15.00	45.00	
Efectivo para emergencias			20.00	
POSTPRODUCCIÓN				
Carátula DVD	1 pack	3.25	3.25	
Carteles				
*DINA4	2	1,75	3.50	
*DINA2	3	4.95	14.85	
CD	1 pack	4.25	4.25	

4.9.2. Plan de Rodaje

El plan de rodaje es esencial para la organización cuando llegue la hora de empezar a rodar, hacerlo bien me ahorrará mucho tiempo cuando esté rodando ya que todo estará organizado. Está dividido en diferentes partes. En la parte superior, en horizontal, aparecen los días y, debajo, el escenario donde se grabarán las escenas. En la parte izquierda, en vertical, aparecen los detalles (localización/estudio, int/ext, día/noche, número escena), el reparto y el atrezzo necesario. Se echan líneas desde la parte izquierda y desde la parte superior y, en el medio de la tabla, queda una cuadrícula donde marco todos los elementos necesarios. Queda algo así:

Hoja de rodaje	Día 1		Día 2				Día 3	Día 4			Día 5	
Título: 7 minutos Director: Sara Baño	Calle solitaria	Casa de Aria	Casa de Aria	Bosque	Cafetería/Calle de una ciudad	Casa madre Aria	Salón de una casa	Casa de Aria/casa de la vecina	Paseo Marítimo	Campo	Calle de una ciudad	Zapatería
Localización/Estudio	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
INT / EXT	EXT	INT	INT	EXT	INT	EXT	EXT	INT	EXT	EXT	EXT	INT
Día / Noche	N	N	D	D	D	D	N	D	D	D	D	D
Número de escena	1 / 11	2	2	4	7	9	6	2	3	10	8	5
Número de página	1 / 5	1	1	2	3	4	2	1	1/2	5	3	2
Reparto												
Ithaisa (I)	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Angela (A)												A
Valeria (V)								V				
Raul (R)					R							
Alejandro (J)												J
Accesorios												
Sangre art. (S)	S											
Árbol (A)				A								
Colorante (C)									C			
Magdalena (M)												M
Velas (V)												V
Pistola (P)	P											
Maleta (T)			T					T				
Botella agua (B)				B								
Película Titanic (P)							P					

8. Producción

Ha llegado el momento más esperado de todo el proceso. Ha llegado la hora de empezar a grabar. Esta fase es la fase de experimentación y diversión, donde utilizamos todas nuestras dotes creativas. Es la fase donde no dependemos de nadie, sino que todos dependen de nosotros y de nuestras decisiones y direcciones. Esta es la fase donde se empieza a dirigir. La fase donde empieza a nacer el proyecto en el cuál hemos invertido tanto tiempo y esfuerzo.

El primer paso es definir el tipo de iluminación que vamos a necesitar.

8. 1. Iluminación

En mi caso, me considero muy afortunada ya que en todas las escenas que he grabado no he tenido la necesidad de utilizar una fuente de luz artificial sino que me ha bastado la luz de mi alrededor. Ha sido todo una suma de elementos que ha dado en el clavo: el momento del día en que grababa y el lugar donde se desarrollaba la escena han hecho que el resultado final fuera tal y como me lo había imaginado, en lo que iluminación se refiere. Así que, como ya he dicho, he aprovechado mucho la luz natural (ya que la mayoría de escenas se desarrollan en exteriores) y la luz artificial cuándo tenía que grabar en interiores. Posiblemente, tal vez, el resultado hubiera sido diferente si hubiera usado luces complementarias para grabar las escenas, pero el resultado final no me disgusta sino todo el contrario, así que estoy satisfecha.

El siguiente paso es decidir sobre la composición de las escenas.

8. 2. Composición

La composición de las escenas no es algo que haya planeado con anterioridad y que ya llevara preparado el primer día de rodaje sino que venía con la mente en blanco. En el momento de grabar, mirando por el objetivo, me veían ideas a la cabeza que posteriormente realizaba. Así que el resultado fue tener diferentes tomas de la misma escena desde diferentes puntos de vista y yo tenía el trabajo de decidir cual era la que más me gustaba. La fase de composición ha sido una de mis favoritas en todo el proceso de producción ya que me ha permitido experimentar de muchas maneras distintas. Cabe mencionar que volví locos a los actores, ya que les hice repetir las escenas un millón de veces hasta que no tenía tomas desde todos los ángulos posibles.

También tuve que tener en cuenta los movimientos de cámara.

8. 3. Movimientos de cámara

Este trabajo fue exactamente igual que la composición, no lo tenía preparado. Me limité a experimentar con la cámara y a buscar los planos que más me gustaban. Hay casi todo tipos de planos, pero los que más abundan son los semiprimero planos (ya que soy una fan incondicional de los planos cercanos que muestran todos los detalles de las facciones de una persona) y los planos generales o planos generales largos.

Los movimientos de la cámara, por supuesto, traté de hacerlos lo más suave posibles usando el sistema de estabilización de la imagen que va integrado en mi cámara y el trípode en la mayoría de las escenas. Esos elementos me han ayudado a conseguir una imagen limpia y sin temblores, cosa que resultaba de primera necesidad para mí.

No solo la imagen ocupaba el primer puesto de mi lista de prioridades sino que lo compartía con el sonido.

8. 4. Sonido

No he tenido la oportunidad de trabajar con un equipo de sonido especializado debido a mi bajo presupuesto y a que rodaba con una cámara digital que ya incorporaba sonido junto con la imagen. Para reemplazarlo, he utilizado un micrófono complementario que se conectaba a la cámara y que, para mi sorpresa, funcionó mucho mejor de lo que me esperaba. El micrófono no solo reducía el sonido ambiente sino que captaba hasta el mínimo detalle, detalles que pueden parecer superfluos pero que a la hora de integrarlo en el cortometraje resultan importantísimos. Así que también estoy bastante satisfecha con el sonido que conseguí captar.

Con la iluminación, la imagen y el sonido preparado ha llegado el momento de empezar a dirigir.

8. 5. Dirección

La dirección es la parte que más me ha gustado de todo el rodaje. Supongo que también tiene que ver con mi forma de ser pero me gusta que las personas hagan lo que digo (eso suena un poco mezquino, pero lo digo en el mejor de los sentidos) y después ver el resultado en la pantalla y que sea tal y como lo había imaginado o incluso mejor.

Según mi punto de vista, no creo que haya sido una directora muy dura pero tendríamos que consultarlo con los actores. Tampoco he sido muy exigente, les he dado libertad para recrearse y experimentar con las actuaciones pero les he marcado unas pautas que debían seguir, por supuesto. Si preguntáramos a los actores supongo que dirían que no he sido exigente pero sí muy testaruda e insistente: les he hecho repetir las escenas un millón de veces hasta que no salían como yo quería. En mi defensa diré que no era exigente ni dura sino caprichosa. Solo quería que todo saliera bien.

En conclusión, todo este proceso se ha basado en la experimentación, en la creatividad, en no seguir esquemas. No soy una chica que se prepare mucho las cosas, sino que adapto a la situación y he rodado el cortometraje de la misma manera. Tenía una idea muy general de lo que quería y cuándo llegaba al set de rodaje me venían mil ideas a la cabeza que después desarrollaba. Podríamos decir que el corto es más producto de la improvisación que de los planes y la organización (eso no quiere decir que no haya organizado nada, he organizado y planeado al mínimo detalle).

9. Postproducción

Por fin llegamos a la última fase de nuestro cortometraje. Ha llegado la hora de prepararlo para ser vendido o para llamar la atención del espectador. Esta fase, por encima de cualquier otra, es la que tiene más inventiva ya que debemos trazar un buen plan comercial para que la gente desee ver nuestro trabajo. Es decir, debemos hacer un envoltorio bonito y llamativo que capte la atención del público.

Lo primero que hice cuando acabé de grabar todas las escenas fue empezar a montarlas.

9. 1. Montaje

Lo primero que debería decir es que ha sido un proceso un tanto caótico. Nunca he sido buena armando puzzles y me hice un lío tremendo intentando montar las escenas. Por supuesto, no contraté a nadie que hiciera el trabajo por mí sino que lo hice todo yo, y fue espantoso. Esta es la fase en la cual he invertido más tiempo ya que no solo se trataba de unir imágenes sino de hacerlo bonito y atractivo. Podía pasar horas probando diferentes combinaciones y después cambiarlas y, más tarde, volver al principio y, luego, desistir y dejarlo para otro día. La suerte que tuve fue que tenía el corto entero montado en mi mente, así que tan solo tuve que seguir el esquema que había dentro de mi cabeza. De todas maneras, no resultó tan sencillo como me parecía al principio. La culpa fue mía, en realidad. Mientras grababa me entretenía en hacer diferentes tomas desde millones de rincones distintos y no me dí cuenta que al final todas esas escenas tendrían que ser montadas. Al final llegué a la conclusión que la próxima vez que haga un corto realizaré pocas tomas para ahorrarme el dolor de cabeza que supuso tener que montar *7 minutos*.

El montaje lo hice en mi ordenador con la ayuda del programa de edición de vídeos *iMovie*. En general, las imágenes no están enlazadas por ninguna transición. Tan solo los primeros segundos del corto tienen fundidos en negro para aportarle dramatización a la película.

El vídeo entero montado tenía su encanto pero había aún algunos elementos que añadirle, como por ejemplo, los créditos y los títulos.

9. 2. Créditos y Títulos

No quería que los créditos o títulos fueran muy llamativos ya que le restarían importancia al cortometraje en sí. De modo que tanto los créditos como los títulos son muy simples, en blanco con el fondo negro y con transiciones de entrada y de salida nada complicadas.

Obviamente, el título está al principio de la obra, escrito con un tipo de letra simple sacado de las fuentes predeterminadas de cualquier programa de texto, en blanco con letras finas sobre la imagen en movimiento. Los créditos se encuentran al final del vídeo. En ellos menciono todas las personas que han participado en el corto. El tipo de letra que he usado es la misma que la del título: blanca, fina y simple.

El vídeo quedaba más completo pero aún resultaba antinatural ya que faltaba aplicar los efectos de sonido, pieza clave en el proceso de montaje.

9. 3. Sonido y Música

En mi opinión, fue muy divertido aplicar los efectos de sonido. Esta fase me permitió experimentar mucho y me daba cuenta que el efecto que le daba al cortometraje variaba en función de los efectos de sonido. Me gustaría mucho poder haber trabajado en un estudio profesional donde hubiera podido hacer mis propios efectos, pero sé que no estoy lo bastante capacitada como para realizar unos buenos efectos. De todos modos, algún día me gustaría mucho aprender de algún profesional.

La fase de sonido no solo se basaba en aplicar los efectos de sonido necesarios sino que también tuve que escoger las canciones que compondrían la banda sonora de mi película, por desgracia yo no diseñé. El proceso de elección de la música fue horrible. Estoy acostumbrada a hacer videos musicales en los cuales hay una canción y las imágenes están giran en torno a esa canción. Así que fue terriblemente difícil para mí tener que acortar las canciones que escogía para que no pareciera un vídeo musical. Otro detalle que me volvió loca fue que hay trillones de canciones entre las cuales puedo elegir y no podía decidirme por ninguna, así que este proceso también me tomó algún tiempo. Los efectos de sonido, en cambio, me resultaron entretenidos y divertidos. Pude hacer un montón de combinaciones y añadir sonidos cotidianos como el sonido de unos pajaritos piando o el sonido de una pistola al dispararse (ese tal vez no sea tan cotidiano). De todos modos, el micrófono de mi cámara captó muchos más detalles de los que me esperaba así que no tuve que añadir muchos efectos complementarios.

Con el cortometraje listo para ser visto llegó la hora de distribuirlo.

9. 4. Distribución

En mi caso, el proceso de distribución no sería necesario realizarlo ya que es mi primer cortometraje y no tengo en mente presentarlo en ningún sitio, ni colgarlo en Internet. De todos modos, he decidido hacerlo porque me parece divertido y es algo que me gusta mucho hacer.

9. 4. 1. Press Book

Mi Press Book es muy simple y casual, no tiene nada de extraordinario. Contiene una copia en DVD de mi corto, un trailer del mismo, una sinopsis y los carteles publicitarios. Todo eso encuadrado en un pequeño librecito.

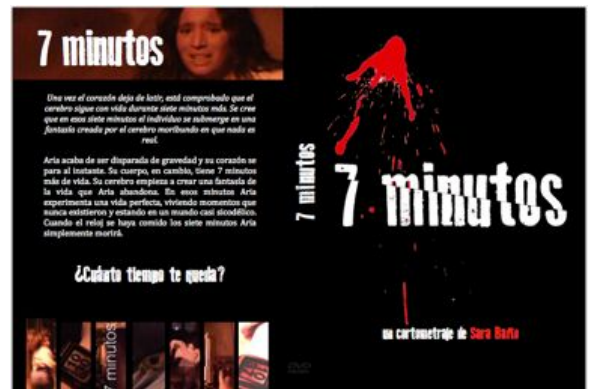
Uno de los elementos que hay dentro del Press Book son los carteles que he tenido que preparar con anterioridad.

9. 4. 2. Publicidad

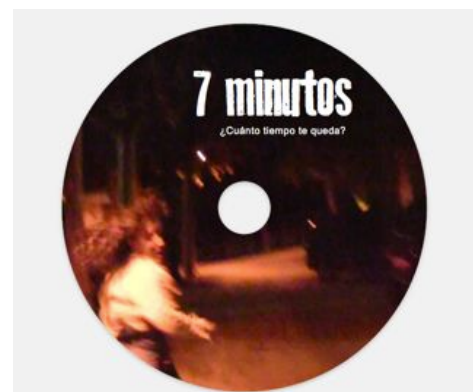
La publicidad es un sector que me gusta bastante así que no supuso ninguna carga para mi hacer los elementos publicitarios de mi cortometraje. Básicamente, diseñé los carteles publicitarios, las carátulas de los DVD y los CDs en sí.



Cartel Publicitario



Carátula del DVD



Diseño del CD en sí

9. 4. 3. Festivales e Internet

No tengo ninguna intención de presentar mi cortometraje a un festival o colgarlo en Internet.

10. Conclusión

Cuando escogí el trabajo no tenía ninguna noción del tema sobre el que iba a escribir, pero tengo que decir que ha sido una sorpresa muy grata. El tema, en general, me ha encantado en todos los aspectos. Nunca imaginé que grabar un cortometraje pudiera ser tan espontáneo y creativo. El mundo de los cortometrajes es un pequeño rincón de creatividad, imaginación y talento que permanece secretamente escondido. No hay mucha gente que conozca sobre su existencia pero los que se adentran en su mundo ya no vuelven a salir. Mientras que el mundo de los largometrajes se guía más por el dinero y las opiniones, los cortometrajes se mantienen fieles a su esencia y son un verdadero ejemplo de talento e imaginación.

Lo que he intentado demostrar con mi trabajo es que todos podemos hacer un cortometraje si nos lo proponemos. Es un trabajo sencillo que necesita de muy pocos medios. También he querido informar sobre los pasos que se siguen en la grabación de un cortometraje y las herramientas que se utilizan para ello. La conclusión a la que he llegado es que, evidentemente, todos nosotros podríamos hacer un corto con un poco de tiempo libre, una cámara e iniciativa. Sin ir más lejos y para poner un ejemplo, mi médico de cabecera busca ratos libres entre el trabajo y la familia para grabar sus propios cortos. Como he dicho antes, una vez te adentras en ellos no hay vuelta atrás. Son adictivos. Son un derroche de imaginación.

El proceso de grabación ha sido muchísimo más divertido de lo que jamás podría haber adivinado. Me pasaban las horas volando mientras dirigía la cámara y daba órdenes a los actores. Es algo que, sin duda, quiero repetir. Durante el proceso de realización de este trabajo he aprendido más de lo que yo imaginé y me encantó buscar información y leerme libros sobre este tema porque, simplemente, me encandila. Antes de empezar el trabajo creía que quería estudiar cine pero ahora que sé lo que se siente cuando ves el mundo detrás de un objetivo lo tengo claro.

Para concluir, lo último que tengo que decir es que si quieres rodar un cortometraje, hazlo. Coge una cámara y sal a la calle. No es un trabajo difícil y si no te lo crees mírame a mi: en un par de meses conseguí adentrarme en el mundo de los cortos, mirar algunos e incluso grabar uno.

11. Anexos

Para concluir mi trabajo me gustaría definir las diferencias entre el largometraje y el cortometraje. Para ayudar a marcar esas diferencias les hice unas entrevistas a dos personajes del mundo del espectáculo.

11. 1. Entrevistas

Referentes al largometrajes (cortesía del Sr. Esteve Rovira, director de *La Riera*, de la película *Serrallonga* i muchos otros films.)

¿Cuántas personas se estiman que trabajan en la grabación de una película?

En una película pueden trabajar entre 30 y 50 personas, en el apartado técnico.

¿El equipo que se utiliza para grabar la película (cámaras, equipo de sonido, luces, etc...) se alquila, se compra o es exclusivo del director?

El equipo de rodaje se alquila a las empresas correspondientes.

¿Cuántos cástings deben pasar los actores antes de ser definitivamente admitidos?

Los actores pueden llegar a hacer hasta tres cástings.

Sé que es muy variable pero ¿cuánto suele durar el rodaje de una película?

El rodaje estándar de una película es de 4-5 semanas.

¿Qué tipo de cámara se utiliza?

El tipo de cámara depende del tipo de película. Cada día se utilizan más cámaras de vídeo de alta definición.

¿Cuál es la función del director de fotografía?

El director de fotografía, bajo las órdenes del director de la película, es el que crea la luz y los colores necesarios para explicar la historia de la manera que el director necesita. Es decir, mediante los colores y la luz el director crea sensaciones y emociones que transmite al espectador.

¿Cuál es la función del productor?

El productor gestiona el presupuesto de la película.

¿Cuál es la función del director artístico?

El director artístico es el que da forma al decorado de la película en función de las necesidades de la historia. Ambienta los diferentes decorados naturales o no, para explicar la historia.

¿Cuál es la función del ayudante de dirección?

El ayudante del director organiza el rodaje bajo los parámetros de la producción.

¿Cuales son los miembros del equipo que ayudan al director?

Todos los miembros del equipo están bajo las órdenes del director, pero de él depende directamente los ayudantes de dirección, el regidor i los auxiliares de dirección.

Referentes a los cortometrajes (cortesía del Sr. Eduard Garré, productor y gerente del *Teatro Apolo*.)

¿Cuántas personas se estiman que trabajan en la grabación de una película?

En un corto dependerá del presupuesto que tengamos ya que no pagaremos sueldos, pero tendremos que pagar las comidas y los desplazamientos del personal.

¿El equipo que se utiliza para grabar la película (cámaras, equipo de sonido, luces, etc...) se alquila, se compra o es exclusivo del director?

Yo he llegado a hacer un corto con una cámara de fotos que grababa vídeo, pero cuánto mejor sea la cámara mejor serán las imágenes que grabes.

¿Cuántos cástings deben pasar los actores antes de ser definitivamente admitidos?

Pide ayuda a actores que estén estudiando o que conozcas bien. Cuánto mejor sea el nivel de los actores, te acercará más a los personajes de la película.

Sé que es muy variable pero ¿cuánto suele durar el rodaje de una película?

Para un corto va de una tarde a un par de días e, incluso, un par de semanas. Pero cuánto más tiempo rodando, más tiempo que tenemos que pagar para el alquiler del material i la logística del equipo.

¿Cuál es la función del productor?

¡Buff! El productor busca dinero, contrata a todo el personal, gestiona la logística de todo y, en definitiva, soluciona todos los problemas que puedan surgir. En los cortos no es extraño que el productor sea también el director.

¿Cuál es la función del director artístico?

En un corto puede ayudarte algún amigo que estudie interiorismo/ decoración/ arquitectura.

¿Cuál es la función del ayudante de dirección?

En los cortos es el mismo director, pero como siempre depende del presupuesto. Un buen ayudante de dirección puede marcar la diferencia entre tener todas las secuencias que quieres rodar y no tener que grabar más otro día, que supone... más dinero.

Finalmente y por último pero no menos importante me gustaría darles las gracias a todas aquellas personas que han colaborado en *7 minutos* y en el trabajo en general.

11. 2. Agradecimientos

Primero de todo, me gustaría darle las gracias a Ángel Seral, el tutor de mi trabajo, por guiarme y corregirme cuando me iba por las ramas.

Gracias a Oscar Llobera, por ayudarme durante todo el trabajo, por darme ideas, por corregirme, por supervisar mi trabajo y por hacerme rectificar cuando mi trabajo no iba por buen camino.

Gracias a Angela Vivé por apoyarme en todo momento y representar el papel de madre de la protagonista en mi cortometraje.

Gracias a Javier Pintor por darme aquellos pequeños consejos que necesitaba respecto al guión de *7 minutos*.

Gracias a Eduard Garré por su bondad y disposición a responder a todas mis preguntas y por ponerme en contacto con Esteve Rovira. Gracias a él también.

Gracias a Ithaisa F. Vega por colaborar en mi cortometraje y asumir el papel protagonista de Aria, dejando durante un par de días aparcado su trabajo para ayudarme con el mío.

Gracias a Raul Llobera por acceder a vestirse de manera absurda y pasear por las calles de mi pueblo representando el papel de vagabundo.

Gracias a Valeria Musteata por aparecer en mi corto en el papel de vecina aunque sea un papel sin diálogo y por ocuparse del vestuario.

Gracias a Alejandro Ferrer por acceder a participar en *7 minutos* en el papel de zapatero.

Gracias a Carla Noguera, Anna Viñals, Vanessa Baño, Xènia Torralba y a todos los extras que han participado en el cortometraje.

Gracias a Salud Muñoz por prestarme su casa para rodar la escena de los padres y por hacernos reír tanto durante los ensayos.

Gracias a *La Sabateria* de Argentona por dejarme grabar una de las escenas allí.

Gracias a *La Granja@.com* por dejarme grabar allí y a su camarera Patricia por acceder a dejarme grabarla.

No me gustaría olvidarme de nadie, así que muchísimas gracias a todos por vuestro apoyo.

12. Bibliografía

www.estudio3gt.com

www.wikipedia.com

www.imsdb.com

www.abcguionistas.com

www.simplyscripts.com

www.google.com

www.youtube.com

www.cortometrajes.org

www.cortometrajesonline.com

Cómo escribir diálogos para cine y televisión – Fco. Javier Rodríguez de Fonseca. Ed: T&B, 2009.

Cómo escribir el guión perfecto – Philip Parker. Ed: Robinbook, 2010.

Así se crea Cine – Jacob Most. Ed: Rosal Jai, 1997.

Cortos en Cine y Vídeo. Producción y dirección. – David K. Irving y Peter W. Rea. Ed: Omega, 2010.

Debutar en el cortometraje. – Chris Patmore. Ed: Acanto, 2007.

Cómo se hace un cortometraje. – Kim Adelman. Ed: Robinbook, 2005.

Producción. – Charlotte Worthington. Ed: Parramón, 2009.

Cómo se hace una película – Linda Seger y Edward J. Whetmore. Ed: Robinbook, 2004.