

IMÁGENES PARA MIL PALABRAS



Libertad y Orden

Ministerio de Cultura
República de Colombia

Imágenes para mil palabras

© MINISTERIO DE CULTURA
Todos los derechos reservados
Primera edición: 2000
Segunda edición: 2005
Primera reimpresión: 2007
Segunda reimpresión: 2008

REDACCIÓN PRIMERA EDICIÓN
Juan Fernando Franco Berón

REVISIÓN Y ACTUALIZACIÓN SEGUNDA EDICIÓN
María Cristina Díaz, Sasha Quintero y Pedro Adrián Zuluaga

FOTOGRAFÍAS

El taxista millonario. Director: Gustavo Nieto Roa. Foto fija: Vicky Ospina. Pág 15 (encuadre en contrapicado) y 91 (división horizontal) • *La cerca*. Director: Rubén Mendoza. Foto fija: Raúl Parra. Pág. 88 (contraste), 90 y 91 (división vertical) • *La sombra del caminante*. Director: Ciro Guerra. Foto fija: Mauricio Hurtado. Pág. 13 (plano medio) y 15 (encuadre en picado) • *La vuelta de hoja*. Director: Carlos Hernández. Foto fija: Margarita Mejía. Pág. 13 (plano americano) y 88 (sistema triangular) • *Soy una invención*. Director: Edwin Cortez. Foto fija: Sergio Mejía. Pág. 13 (plano general y primer plano), 15 (encuadre normal) y 91 (composición en diagonales) • Agradecimientos a Laboratorios Black Velvet.

ILUSTRACIONES

Eduardo García Perdomo

IMPRESOR

Imprenta Nacional de Colombia
Avenida La Esperanza, Avenida 68. Bogotá, Colombia.

Bogotá, septiembre de 2008



Libertad y Orden

Ministerio de Cultura
República de Colombia

Ministerio de Cultura Dirección de Cinematografía • Dirección: Calle 35 No 4-89
• Teléfono: (+1) 2884712 • Bogotá, D.C. • Correo electrónico: cine@mincultura.gov.co
• Internet: <http://www.mincultura.gov.co>

Tabla de contenido

Presentación	7
--------------------	---

CAPÍTULO 1

EL AUDIOVISUAL, UN LENGUAJE CON VIDA PROPIA PAUTAS BÁSICAS DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

[Pág. 9]

Los planos	9
Los valores de encuadre	9
Los movimientos de cámara	9
Las duraciones	10
Los formatos	10
Los géneros cinematográficos	12

CAPÍTULO 2

MUEVA LA PALABRA, EL GUIÓN

[Pág. 23]

¿En qué consiste el trabajo del guionista?	24
¿Cómo se hace un guión?	24
Avanzar un poco más	25
¿Qué es una idea central?	27
Armar el rompecabezas, inventar y agregar más piezas	28
Revisar la continuidad	29
Mantener atrapado al espectador	30
Nuevos puntos de referencia, nuevos criterios	32
¿Qué sigue ahora?	35
Guión	35

Guión y narración	37
Guión y dramaturgia	37
Definiciones y conceptos	39

CAPÍTULO 3
TÁCTICAS DE UNA ESTRATEGIA, LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA
[Pág. 41]

Etapas de una producción audiovisual	42
¿Qué hace el productor?.....	46
El presupuesto	46
Los departamentos	48

CAPÍTULO 4
CATALIZADOR DE SUEÑOS, EL DIRECTOR
[Pág. 59]

¿Cuál es la tarea del director?	60
¿Cómo trabaja el director?	60
Relación entre guionista y director	61
El director, el director de arte, el director de fotografía y el sonidista durante la preparación del filme.....	62
Consultas con otros departamentos durante la preparación.....	62
Situación del director al finalizar la preparación.	63
Definiciones y conceptos	63

CAPÍTULO 5
PREÁMBULO, PLANEANDO EL RODAJE
[Pág. 65]

¿Quiénes hacen esta tarea?.....	67
Descripciones y conceptos.....	68

CAPÍTULO 6
UN DÍA BIEN EMPLEADO, TRABAJANDO EN EQUIPO
[Pág. 69]

El esquema de trabajo en el rodaje	70
Luces, cámara, ¡acción!	71
Definiciones y conceptos	72

CAPÍTULO 7
ACCIONES EN EL ESPACIO, LA PUESTA EN ESCENA
[Pág. 73]

Preliminares	73
Ensayos en preproducción	74
Puesta en escena y puesta en cámara	75
Definiciones y conceptos	77

CAPÍTULO 8
PINTANDO EL CUADRO, LA DIRECCIÓN DE ARTE
[Pág. 79]

Relaciones con producción	81
Ajustes con cámara	81
Definiciones y conceptos	82

CAPÍTULO 9
CLAVE DE LUZ Y SOMBRA, LA FOTOGRAFÍA
[Pág. 83]

Unas definiciones	83
Manipular creativamente la luz.....	85
La iluminación de retrato	85
Contraste	86
La cámara entra en escena	87
La composición.....	87
Definiciones y conceptos	90

CAPÍTULO 10
LOS HILOS DE LA EMOCIÓN, LA ACTUACIÓN
[Pág. 91]

Comunicación e información	92
Emoción, sentimiento, acción	92
Memoria corporal y memoria emocional.....	93
Construcción del personaje	94
Un procedimiento.....	94
Definiciones y conceptos	96

CAPÍTULO 11
ONDAS VISIBLES, EL SONIDO
[*Pág. 97*]

Los sonidos en el guión.....	98
La grabación del sonido en el rodaje	99
El sonido en posproducción	100
Definiciones y conceptos	102

CAPÍTULO 12
ANDAMIAJE FINAL, EL MONTAJE
[*Pág. 103*]

Visualización.....	104
Segundo corte	106
Corte grueso	106
Corte fino	108

GLOSARIO E IDEAS IMPORTANTES
[*Pág. 111*]

Presentación

Las primeras imágenes en movimiento colombianas se capturaron y proyectaron en diferentes regiones de nuestro país, las primeras películas colombianas estuvieron basadas en relatos literarios de arraigo regional. Tal vez gracias a ello, el cine ha contribuido a reflejar la diversidad étnica y cultural de Colombia. Aunque los desarrollos tecnológicos han ampliado las posibilidades de acceso a la creación cinematográfica, la complejidad que implica el proceso de la producción audiovisual ha generado una concentración de los centros de producción y de las entidades de formación cinematográfica. Lo cierto es que existe en Colombia un gran potencial de historias que son expresión de nuestra diversidad, más aún cuando los mismos habitantes de los territorios se convierten en narradores.

Esta situación ha representado un reto en materia de política audiovisual para el Ministerio de Cultura y ese desafío ha significado que la Dirección de Cinematografía se plantee los procesos de formación de realizadores como un pilar fundamental para fomentar una producción cinematográfica propia y estable. El programa Imaginando Nuestra Imagen cumple 10 años de recorrido por 21 regiones del país, con su apuesta a que comunidades de diferentes regiones de Colombia encuentren caminos alternativos para la formación como creadores audiovisuales.

Imaginando Nuestra Imagen busca generar un espacio para la formación de nuevos realizadores en diferentes lugares del país, mediante el desarrollo de módulos que abordan las distintas habilidades y oficios que resultan básicos para la generación de imágenes en movimiento. Como resultado de esta década ha sido posible reconocer narrativas locales que dibujan la geografía audiovisual de un país diverso.

Este programa hace parte del Plan Audiovisual Nacional, PAN, estrategia de fomento a la cultura audiovisual a nivel regional con el cual se busca desarrollar procesos integrales de formación en realización y apreciación que debe llegar a comunidades a través

de mediadores locales, facilitadores para que las comunidades puedan verse, pensarse y contarse a sí mismas y a otros.

Esta reedición de Imágenes para mil palabras tiene la intención de ofrecer un texto pedagógico que cualifique los procesos de generación de imágenes en movimiento y acompañe las experiencias que las comunidades vienen desarrollando en su apuesta por narrar historias desde su cotidianidad.

DAVID MELO TORRES
Director de Cinematografía
Ministerio de Cultura

CÁPITULO 1

El audiovisual, un lenguaje con vida propia

Pautas básicas del lenguaje cinematográfico

EL CINE ES UN LENGUAJE que ha evolucionando con el transcurrir del tiempo, construyendo una forma de escritura propia en donde intervienen elementos que dependen de factores técnicos como los valores de encuadre o planos, los movimientos de cámara y las posiciones de la misma, y elementos que dependen de las formas narrativas elegidas por el director para contarnos una historia (géneros). Asimismo, el desarrollo industrial del cine ha determinado el predominio de unos formatos de producción, registro y exhibición, por encima de otros. A continuación se dan algunas definiciones útiles para comprender estos elementos:

Los planos

Son la grafía básica del lenguaje audiovisual. Determinan como se verá la acción en cámara, así como el “tamaño” de la imagen, y permiten subrayar algunos elementos que influyen en el desarrollo dramático de la historia. Hay cuatro planos básicos: Plano general, plano americano, plano medio y primer plano. (Ver ejemplos de la página 11).

Los valores de encuadre

Corresponden a la posición de la cámara en el set y al tamaño del cuadro o de lo que se verá en cámara. Estos son: Normal, picado y contrapicado. (Ver ejemplos de la página 13).

Los movimientos de cámara

Cada movimiento de cámara debe corresponder a una intención narrativa y dramática por parte del director en función de la historia. Estos movimientos, que se ilustran en la página 15, son:

- *Tilt up*: Es una panorámica vertical, la cámara se mueve sobre su eje hacia arriba.
- *Tilt down*: Es una panorámica vertical, la cámara se mueve sobre su eje hacia abajo.
- *Travelling*: Desplazar la cámara de izquierda a derecha de cuadro o adelante y atrás del mismo; se puede hacer con cámara en mano, utilizando un dolly (carro de transporte horizontal, que funciona en línea recta) o una grúa.
- *Paneo*: Es una panorámica horizontal de la acción que se logra moviendo la cámara sobre su eje de derecha a izquierda o de izquierda a derecha del cuadro.

Las duraciones

La historia o el guión nos determina la duración final de una película. Esto nos arroja información fundamental para el diseño de la producción, estableciendo los tiempos de rodaje y el dinero requeridos para realización de la obra audiovisual.

Hay unas duraciones establecidas en la Ley de Cine de Colombia (Ley 814 de 2003) que corresponden a parámetros internacionales de duración. Estos parámetros facilitan la categorización en caso de festivales de cine y video y determinan unas particularidades narrativas.

- *Cortometraje*: Un cortometraje es aquella obra audiovisual o cinematográfica cuya duración mínima es mayor a siete (7) minutos. El cortometraje requiere desarrollar una historia en un menor tiempo, lo cual tiene una repercusión directa desde la concepción misma del guión.
- *Largometraje*: Un largometraje es aquella obra cuya duración es superior a 70 minutos en el caso del cine, y 52 minutos en el caso de los filmes para televisión. Por su extensión, permite el desarrollo de historias con muchos más elementos narrativos.

Los formatos

Una vez se tenga clara la historia (guión) y su duración, se debe tomar la decisión de cual será el formato de captura o soporte técnico sobre el cual se va a registrar la película. Hay dos grandes opciones de registro: el análogo (cine) y el digital (video). Cada uno en sí mismo tiene una gama de posibilidades, las cuales se amplían debido a los avances tecnológicos del momento. La diferencia radica básicamente en la fidelidad del registro en términos de luminosidad y color y en la movilidad que permite cada formato: el cine tiene una mayor calidad de imagen pero implica, por lo general, un andamiaje técnico más grande. El video tiene una calidad de registro inferior; sin embargo con los avances tecnológicos esa brecha cada vez es más estrecha.

Formatos de cine: La captura en cine es con tecnología análoga. Cuando uno captura en cine debe contemplar que se registra sobre una película de negativo, la cual debe ser revelada de manera posterior al rodaje, digitalizada para su postproducción y posteriormente copiada nuevamente a cine para su proyección. Algunas de los formatos cinematográficos son:

PLANOS

Plano general (PG)



Es un plano en donde se muestra la totalidad de la acción.

Plano americano (PA)



Este plano se originó en el cine del oeste, y a ese origen le debe su nombre. Se refiere a los planos en donde los personajes están filmados de la mitad de las piernas hacia arriba.

Plano medio (PM)



En este plano podemos ver a un personaje de la cintura para arriba; también existe el plano medio corto (del busto hacia arriba) y plano medio largo (del muslo hacia arriba).

Primer plano (PP)



Este plano se utiliza para subrayar una imagen específica, como la cara de una persona. También hay primerísimo primer plano (una parte del rostro) y *close up* (el ojo de un personaje, o un reloj).

- *Super 8*: Se trata de una película de apenas 8 mm de ancho. Surgió como un formato de registro casero y amateur, que entró en desuso con la aparición del video. Sin embargo en Europa se está volviendo a utilizar como un formato para los realizadores que quieren experimentar en cine a un bajo costo. La cinta viene en prácticos cartuchos y equivale a 3 minutos de película.
- *16 mm*: Es un formato de cinco octavos de pulgada de ancho. Su costo es notoriamente más bajo que el de 35 mm, así que resulta una buena alternativa para rodajes de bajo presupuesto o para trabajos que se realizan dentro de la academia. La película viene en latas de 400 pies que equivalen a 10 minutos.
- *Super 16*: Consiste en un mejoramiento del formato 16 mm, que utiliza un 40 por ciento más de área de imagen y, de esa manera, supera la calidad de la imagen proyectada. Es elegido por muchos productores como un formato relativamente barato para la producción de largometrajes que tiene una buena calidad de imagen a la hora de inflarlo a 35mm.
- *35 mm*: Es el formato tradicional y profesional por excelencia para la realización de largometrajes; la mayoría de estos se producen en la actualidad en dicho formato. La emulsión viene en latas que corresponden a 5 minutos.
- *65 mm*: Este formato se imprime para su proyección en película de 70 mm. Su costo es excepcionalmente alto, razón por la cual no se utiliza de manera masiva.

Formatos en video: La calidad del registro en video está determinada por líneas de resolución, las cuales varían de acuerdo al formato. En la siguiente lista aparecen algunos de estos formatos, en orden de mayor a menor calidad técnica: HD (*High Definition* – Alta definición), Betacam digital, Betacam SP, DV Cam, Mini DV, Super VHS, VHS, Video 8. El video reemplaza el registro fotoquímico de la realidad por su registro magnético, y reduce así los costos de manera notable. La aparición del video digital de alta definición, popularizado en los últimos cinco años, eleva los estándares de calidad y permite hacer rodajes en formato de video que en el proceso de postproducción puede ser transferido a película de 35 mm (*blow up*) y ser exhibido en los circuitos industriales de la exhibición cinematográfica.

Una vez definida la duración y el formato de rodaje, se da inicio a la construcción del relato audiovisual. Esto se hace utilizando los códigos propios de la imagen en movimiento; para ello se puede echar mano de unas convenciones que establecen con anterioridad la forma narrativa. Sin embargo, se debe tener en cuenta que el cine es un lenguaje vivo, y por tanto en permanente evolución, razón por la cual se pueden encontrar otras propuestas complementarias a las aquí descritas.

Los géneros cinematográficos

Esta publicación está orientada a los productos audiovisuales de ficción o argumentales, que comprenden una amplia gama de subgéneros y de formas narrativas y estéticas. Sin embargo, resulta fundamental tener siempre presente las posibilidades narrativas que se derivan de los otros dos grandes géneros: el documental y el experimental.

Argumental

Representa el más alto porcentaje de la producción de carácter masivo. Se trata de historias de ficción, creadas para generar algún tipo de reacción en el público. El argumental abarca gran variedad de subgéneros. Actualmente, son escasas las películas que se puedan enmarcar en un género específico: las historias pueden ir de uno a otro, utilizando diversos recursos narrativos.

- *Comedia*: Es uno de los primeros géneros cinematográficos en definir un carácter propio. Se acogió, en un primer momento, al teatro de variedades de la época y se apropió de muchos de sus estereotipos, insistiendo en el carácter humorístico del vodevil. Acciones como un jardinero que pierde el control de su manguera y acaba mojado hasta los huesos (*El regador regado*, 1897, hermanos Lumiere) plantean situaciones dinámicas en donde las equivocaciones determinan el desarrollo de la acción. En general, el cine cómico en su acepción más clásica, la de la comedia muda, propicia las situaciones graciosas mediante acrobacias y convenciones visuales (*gags*). Lo que nos hace reír es comprobar que un personaje de quien se esperaba una determinada actuación, realiza otra muy distinta, a veces disparatada. Un ejemplo claro de la utilización de estas convenciones en nuestros días, es el trabajo del británico Rowan Atkinson, cuyo personaje más popular, *Mr. Bean*, ha obtenido una gran popularidad.

A partir del cine sonoro, la comedia desarrolló gran variedad de estilos, entre ellos el *screwball comedy*, que daba una extraordinaria importancia al doble sentido verbal, o la

VALORES DE ENCUADRE



Normal

La cámara se ubica de manera horizontal, paralela al sujeto a registrar, no presenta ninguna angulación.



Picado

La cámara inclinada se ubica arriba de la acción y desde allí la registra. Esto genera la sensación de opresión visual (se utiliza para denotar inferioridad de los personajes o para resaltar la sensación de opresión de una acción).



Contrapicado

La cámara se ubica en la parte inferior de la acción. Esto genera una sensación de grandeza o sublimidad (se utiliza para denotar una superioridad física o psicológica de los personajes).

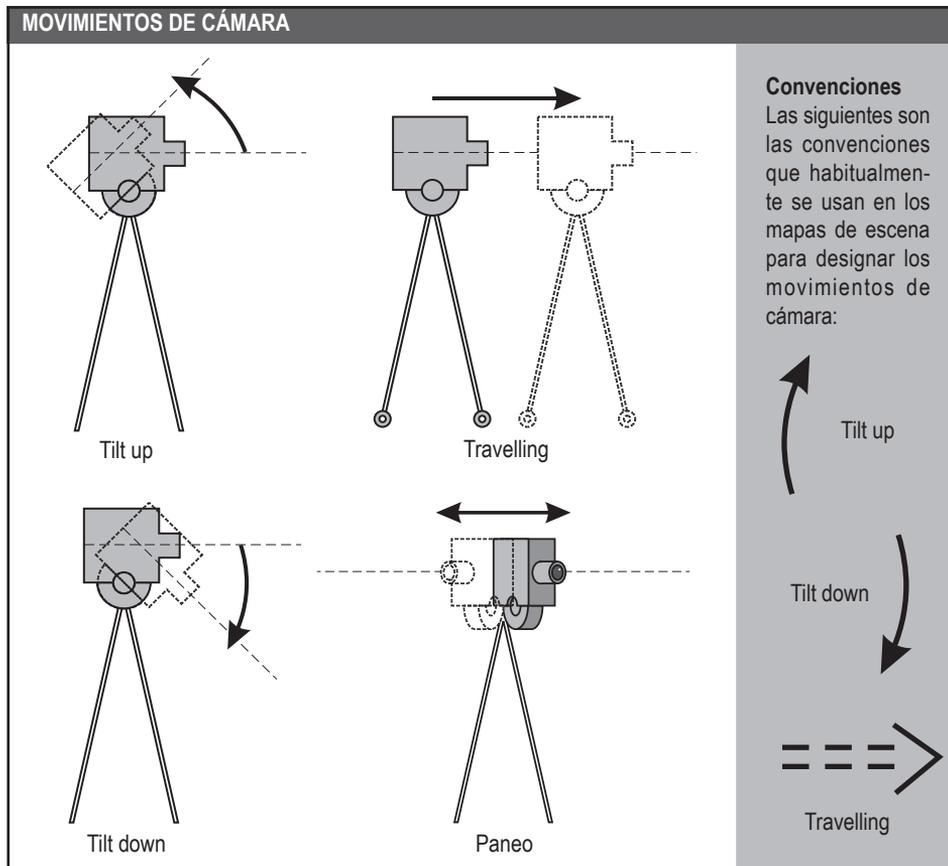
comedia romántica, concentrada en malentendidos amorosos. La comedia sonora toma del teatro los juegos de palabras, las réplicas y contrarréplicas que llegan a la risa mediante el ingenio de los diálogos y las situaciones. La comedia tiene una cualidad satírica y una propensión hacia el reflejo grotesco de las costumbres sociales; proyecta el despropósito de ciertas convenciones y logra la comicidad por medio de una interrupción del orden establecido, poniendo del revés las normas y desintegrando los criterios de urbanidad para, al final del espectáculo, restituir el orden que antes fue alterado.

- *Aventura*: Toda película de estas características se fundamenta en una peripecia protagonizada por un héroe o conjunto de héroes. Dado que se trata de un modelo dramático sin una ambientación específica, conviene aclarar que el género de aventuras permite argumentos de inspiración policíaca, histórica o bélica. De hecho, esta variedad cinematográfica engloba subgéneros como el *cine de espías*, el *cine de aventuras selváticas*, el *cine de artes marciales* y el *cine de capa y espada*. En cualquier caso, las tramas suelen reproducir un modelo de orden legendario, nacido en las antiguas sagas mitológicas, reforzado por las novelas de caballerías y actualizado a través de la literatura folletinesca de nuestros días.

El cine de aventuras suele buscar la máxima atención por parte de los espectadores, y para ello prolonga situaciones peligrosas, dejando en vilo su resolución. Una fórmula en donde siempre se expone al protagonista a riesgos mayores. Por otro lado, los personajes arquetípicos de la aventura en el cine (los pioneros y descubridores, los soldados heroicos, figuras sobrehumanas al estilo de Tarzán, forajidos y piratas, etc.), fueron antes frecuentes en las novelas, y en este medio realzaron sus cualidades y se hicieron populares. De ahí que, a la hora de medirse con lo extraordinario, los personajes de este tipo de cine reiteren las mismas pautas que antes popularizó la literatura. Es decir, el juego romántico, el compromiso con los valores morales y la lucha por reinstaurar la justicia perdida.

- *Melodrama*: Un melodrama cinematográfico no es simplemente una película romántica, de efecto lacrimógeno, en la que los personajes ven contrariados sus sentimientos. La estirpe melodramática es mucho más amplia, e identifica toda una rama de lo que suele llamarse literatura popular, que engloba desde el folletín de aventuras hasta la novela rosa. Aplicado al cine, el término vendría a describir, más que un género, una forma de narrar, basada en los giros súbitos de la acción, la simplificación moral (lucha clara entre el bien y el mal) y el resorte sentimental y apasionado que mueve a los personajes. Entre sus argumentos más eficaces están aquellos que mezclan la fatalidad, los amores contrariados y la entrega familiar. Su forma más dulcificada sería el llamado cine romántico. Por otro lado, el género ha ido tomando formas nacionales que ya son clasificables como subgéneros. Por ejemplo, el *Melodrama mexicano*, al estilo de *María Candelaria* (1944), de Emilio Fernández, anticipa lo que luego serían las telenovelas latinoamericanas, por lo común centradas en heroínas en busca del cariño verdadero. En buena medida, esa faceta televisiva ha sido la que mejor y más ampliamente ha cultivado la vertiente amorosa del género melodramático.

- Cine negro o policíaco:** Establece sus argumentos en torno a la lucha contra el crimen. Su desarrollo original tuvo lugar en los Estados Unidos, por la época de la prohibición del alcohol y el auge del crimen urbano (años 30 y 40 del siglo XX), con obras maestras como *El halcón maltés* (1942), de John Huston. Ha fijado un abanico de estereotipos y convenciones de origen literario, inspirados en la novela policíaca. Entre los tópicos más frecuentados por el cine negro figuran el detective sagaz pero de vida desordenada, los mafiosos que amenazan el orden legal, el policía sometido a las tensiones de una sociedad corrupta, y la mujer fatal, atractiva y seductora aunque peligrosamente cercana al lado más turbio de la vida. Es un cine urbano y con predilección por las atmósferas oscuras, en un sentido a la vez físico y moral. Cabe destacar que el género opta por una perspectiva fatalista de la realidad; en buena medida, los personajes de esta variedad cinematográfica son antihéroes, cuyo triunfo en la vida es siempre aparente.



La evolución del cine policíaco ha sido condicionada por la incorporación de elementos de misterio y acción, dando lugar al denominado *thriller*, que se caracteriza por su tono híbrido, acogiendo ingredientes procedentes de otros géneros. A medida que el género fue avanzando en el tiempo, las dosis de violencia y fascinación erótica fueron haciéndose más evidentes. A partir de la década de los setenta, el género en estado puro tendió a desaparecer. No obstante, algunos cineastas rescataron sus elementos esenciales, variando la ambientación e incluso proyectándola hacia el futuro. A esta corriente, pertenecen títulos como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.

- *Cine de época o histórico*: Género en donde se da forma al pasado con base en relatos sobre hechos históricos. En un principio los relatos buscan ser fieles al momento en que se desarrolla la acción, lo que supone una profunda investigación del contexto sociopolítico y cultural.

Los tres momentos históricos que han inspirado en mayor grado al género son la antigüedad greco-romana, la Edad Media y la Segunda Guerra Mundial. Al cine ambientado en el primer periodo se lo llama *peplum* o cine de romanos, y a él corresponden títulos como *Gladiator* (2000), de Ridley Scott. El *cine bélico*, o cine de guerra, se ha preocupado principalmente de los acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial, a través de películas como *Rescatando al soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg. Otra guerra, revisada desde múltiples ángulos, es la del Vietnam, con ejemplos clásicos como *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola. Si bien el fondo imaginario suele distorsionar la interpretación histórica, lo cierto es que filmes como los citados han condensado la perspectiva popular sobre los conflictos mencionados. En todo caso, el género histórico provee una ilustración de época y un bosquejo de lo que fue ese pasado, aunque siempre actualizado en sus maneras y en su impresión humana.

- *Terror y horror*: Engloba aquellas producciones cinematográficas cuya finalidad es inducir sensaciones de inquietud, temor y sobresalto en el espectador. De acuerdo con las normas fijadas en literatura por la novela gótica, este tipo de argumentos suelen recurrir a ingredientes siniestros y morbosos, siguiendo una galería de arquetipos que simboliza el abanico de sensaciones que se abre entre la muerte y el dolor. Por lo general, en este tipo de creaciones no suele faltar el romance.

En lo que concierne a su evolución estética y conceptual, el terror cinematográfico se afianza gracias al expresionismo alemán de los años 20, una corriente de la cual tomó su aspecto tenebroso y estilizado. Despojado paulatinamente de su romanticismo, el cine de terror ha evolucionado hacia la exageración sangrienta, conformando tendencias como el *gore* o *splatter*, cuya finalidad esencial es mostrar la violencia terrorífica mediante explícitos y muy verosímiles efectos de maquillaje, dando rienda al horror más descarnado. En esta línea, han ido definiéndose unos estereotipos peculiares: los asesinos en serie como Freddy Krueger; los psicópatas como en *El silencio de los inocentes* (1990), de Jonathan Demme; los temas y personajes influidos por la figura

o la creencia del Diablo como en *El exorcista* (1973), de William Friedkin; los miedos propios de la adolescencia, identificables en una adaptación de la novela homónima de Stephen King, *Carrie* (1976), de Brian de Palma.

- *Musical*: Con la aparición del cine sonoro, surge este género que incluye canciones o temas bailables en una parte fundamental de su desarrollo dramático. En su totalidad, las variantes del cine musical tienen un origen teatral cuya adaptación al cine ha contribuido a popularizar entre el público esas fórmulas escenográficas. La primera película de este género fue *El cantante de jazz* (1927), de Alan Crosland, que fuera al mismo tiempo la primera película sonora. Durante la década de los sesenta, se alternaron producciones influidas por estilos como el *pop* y el *rock*, que atrajeron a un público juvenil. Pese al éxito de esas películas, el musical entró en un periodo de decadencia, limitándose a medios como el dibujo animado. Ha habido algunas producciones aisladas que han retomado el género; un ejemplo de ello es *Bailarina en la oscuridad* (2000), de Lars von Trier. Actualmente, se puede hablar de un formato televisivo que se ha apropiado de algunas características del género y las ha popularizado: el *video-clip*, dirigido a la promoción de grupos musicales y sus canciones.
- *Ciencia ficción*: Surge de la pregunta sobre cómo será el mundo del futuro. Propone una versión fantástica de la realidad, relacionada con todas las probables o desorbitadas derivaciones de la ciencia. En esta línea, el género conjetura acerca de los tiempos venideros, aunque también sugiere la presencia activa de vida extraterrestre e incluso ideas posibilidades científicas inexploradas. La primera película en la historia del cine que se enmarca en este género es *Viaje a la luna* (1902), de Georges Méliès. Una de las figuras más recurrentes de este género es el sabio loco: un investigador muy competente, que descubre algún mecanismo o fenómeno de enorme poder, aunque asimismo capaz de enturbiar su moral. Desde el doctor Frankenstein hasta el genetista que diseña los dinosaurios de *Parque Jurásico*, este modelo de personaje marca la evolución del género.

Muchos de los argumentos de las películas del cine de ciencia ficción provienen de la literatura, así como de los nuevos descubrimientos tecnológicos. A partir de la década de los setenta se realizan constantes adaptaciones de teleseries y cómics populares. En los noventa, el apogeo de los trucajes digitales en el campo de los efectos especiales dio nuevos bríos al puro entretenimiento visual, que aún continúa siendo la dominante en el género. A medida que la ciencia y la tecnología avanzan, la ciencia ficción se plantea nuevas preguntas y retos. Argumentos en donde el hombre se enfrenta a lugares y situaciones desconocidas de las que debe salir a flote utilizando toda la tecnología.

En cierto modo, filmes como la saga de *La guerra de las galaxias*, de George Lucas, muestra como en la ciencia ficción se dan mezclas de temas e incluso de géneros. No en vano, la historia diseñada por Lucas reúne ingredientes del cine bélico, la comedia, el cine de samurais, el *western* y el cine de capa y espada.

- *Western o cine del oeste*: Relata historias relacionadas con la conquista y colonización de los territorios occidentales de Estados Unidos. Inmigrantes europeos, que llegaban

en caravanas para ocuparse en los tres principales negocios que brindaba esa franja de tierra: la agricultura, la ganadería y la minería aurífera. Enfrentados con los pueblos indígenas y con la delincuencia organizada, esos pioneros simbolizaron sus esperanzas de progreso y prosperidad en los justicieros ocasionales, pistoleros al servicio de la ley y militares del cuerpo de caballería, pues ambas ocupaciones eran garantía de seguridad. La primera película del Oeste es *El gran robo del tren* (1903), de Edwin S. Porter, rodada en un tiempo en que lo narrado tenía su reflejo en las páginas de los diarios. La coyuntura socio-política de la década de los sesenta facilitó una renovación del género, acorde con el desencanto y el escepticismo propiciados por los acontecimientos de aquel momento histórico. Películas impregnadas de una violencia insólita, revisan el pasado con amargura. Todo ello tiene que ver con un lento declive de la moda del *western*, convertido en un género que los directores frecuentaban en un grado decreciente. No obstante, pese a que el cine del Oeste interesa cada vez menos al público, los creadores han insistido en la fórmula, actualizando sus tópicos. Entre los westerns más recientes están *Danza con lobos*, de Kevin Costner, y *Los imperdonables*, de Clint Eastwood.

- *Animación*: Más que una tendencia temática o un género, el cine de dibujos animados define una técnica que sustituye la filmación de actores y escenarios por el uso de ilustraciones, muñecos articulados o planos infográficos o computarizados, animados, toma a toma, hasta lograr la sensación de movimiento. Georges Méliès descubrió el trucaje logrado al rodar ciertas escenas fotograma a fotograma. Si un objeto o dibujo era cambiado de posición, filmándolo a intervalos regulares, se lograba ese efecto de animación. Siguiendo este principio, James Stuart Blackton rodó en 1900 *The enchanted drawing*, una de las primeras producciones de este orden. Pero la verdadera revolución en esta técnica se debe a Walt Disney y Ub Iwerks. Con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), la compañía de Disney estrenaba el primer largometraje de dibujos animados, y de ese modo inauguraba una pujante industria, impulsada por una creciente mercadotecnia de productos derivados. Otro de los polos de la animación internacional es Japón, donde se practica el llamado *anime*, o *cine de dibujos animados japonés*, desarrollado gracias al trabajo de dibujantes especializados en adaptar sus creaciones tanto al cine como a la pequeña pantalla. Películas niponas como *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, han otorgado un merecido prestigio a la escuela japonesa de animación.

En la actualidad, han surgido varias casa productoras de animación que han conseguido impulsar un mercado de creciente influencia económica y cultural, desarrollando con elevado talento la animación digital, ejemplificada en títulos como *Monstruos S.A.* (2001), que además han logrado un gran rendimiento mercantil en campos como la juguetería, las franquicias alimenticias y el video-juego, cada vez más vinculados al negocio del dibujo animado.

- *Road movie*: Son las también llamadas películas de carretera, en alusión a los lugares donde ocurre la acción. Utilizan el motivo del viaje y se centran en personajes en tránsito físico y espiritual. Su mayor auge corresponde a la década del 60, gracias al impulso de la literatura *beat* y a movimientos como el hippismo que invocaban una liberación en distintos órdenes.

Las películas de carretera reaparecen una y otra vez porque permiten hablar de los estados de ánimo, los cambios culturales y las crisis personales. Aunque los títulos clásicos pertenecen a la tradición del cine norteamericano, como *Easy Rider*, se han hecho road movies en todo el mundo, e incluso algunos directores como Wim Wenders, las han convertido en auténtica expresión de obsesiones personales.

- *Cine de autor*: Esta denominación surge a finales de los años 50 en Francia, como producto de una doble revolución: la de los formatos menos aparatosos y que permiten rodajes más económicos y con personal reducido, y la de un grupo de críticos franceses agrupados en torno a la revista *Cahiers du Cinema*, que considera al cine tan capaz de expresar la visión de una sola persona -el director- como lo puede hacer un libro o una pintura. A este doble impulso responden una serie de películas en abierta rebelión contra el cine acartonado y solemne de la época; obras como *Sin aliento*, de Jean-Luc Godard o *Los cuatrocientos golpes*, de Francois Truffaut, innovan en el lenguaje y se permiten el acceso a temas antes vedados. De esa inspiración inicial se alimenta toda una corriente de producción de películas que, con esquemas de producción diferentes a los del cine industrial, no ha dejado de ofrecer alternativas novedosas donde los espectadores encuentran mayores riesgos formales y narrativos, quizá inversamente proporcionales a los riesgos económicos. Lo que actualmente se conoce como cine independiente deriva también del cine de autor, aunque en países como Estados Unidos se han formalizado bastante sus medios de producción, distribución y exhibición.

Experimental

El desarrollo del lenguaje experimental en el cine está ligado de manera directa al desarrollo de las distintas vanguardias del arte contemporáneo, sobretodo en los años 20, y a partir de los años 60. En los años 20, se vio en la experimentación cinematográfica la oportunidad de profundizar y renovar las investigaciones en las artes plásticas, gracias a la posibilidad de captar movimientos y duraciones reales. En los años 60 se mantuvo esta vocación y al mismo tiempo adquirió un matiz contracultural acorde con la época. Entre sus exponentes se cuentan figuras como Fernando Léger, Man Ray, Andy Warhol y otros que ocasionalmente incursionaron en la experimentación como Rene Clair y Luis Buñuel. El cine experimental explora la imagen filmica y sus variables mediante la utilización de efectos especiales, algunos de ellos de carácter artesanal. Se plantea como un lenguaje en donde el autor tiene libertad total en su creación, la cual se refuerza en la medida en que no hay un interés particular por captar un público masivo. Es un movimiento que se resiste a ser encasillado y continúa vigente, sobretodo a partir de la masificación del uso del video como posibilidad técnica y expresiva.

Documental

Es el uso inicial que se le da al cinematógrafo, tras su presentación en sociedad en diciembre de 1895. Se aprovecha la posibilidad que tiene el nuevo aparato de hacer un

registro de la realidad en movimiento, superior en fidelidad a lo que suponía el retrato, la pintura de paisajes o la fotografía. Cuando se desarrollan las posibilidades narrativas del cine y crece en el público la demanda por historias de ficción, el documental se establece como un lenguaje paralelo concentrado en acontecimientos reales, personajes que existen y hechos verídicos.

Se le atribuye a John Grierson el nombre de Documental; el propio Grierson en 1926 denominó al documental como *El tratamiento creativo de la realidad*. Este lenguaje ha tenido grandes cultivadores a lo largo de la historia del cine. Uno de los primeros y mejores fue Robert Flaherty, quien en los años 20 del siglo pasado utilizó técnicas de otras disciplinas como la antropología y la etnología para componer sus impactantes retratos humanos, e incorporó al documental la recreación de situaciones especialmente para la cámara ensanchando de esta manera sus posibilidades éticas y estéticas.

El documental ha tenido, a partir de las intuiciones de sus pioneros, desarrollos complejos, y es hoy en día un espacio ideal para la experimentación formal, la denuncia política y la información alternativa. A continuación se repasan algunas de las variantes en que el documental se han expresado:

- *Documental periodístico*: Se desarrolla sobre todo desde la televisión, con las características de un reportaje ampliado. En su expresión más convencional, se dirige al espectador de manera directa, utilizando como recurso un narrador externo, a manera de voz en off. Establece posiciones claras sobre los temas que aborda, las entrevistas e imágenes refuerzan directamente la tesis planteada. Ejemplo: *La lucha de un gigante* (2004), el documental dirigido por Juana Uribe sobre Luis Carlos Galán.
- *Docudrama*: Surge en los años cuarenta; los personajes reconstruyen las situaciones representándose a sí mismos, reconstruyendo su realidad. Deja un límite muy delgado entre el documental y la ficción. Responde a la necesidad de reescenificar ciertos momentos de los personajes de los que no se encuentra registro alguno; algunas veces se emplean actores. Se puede decir que los actuales *reality shows* provienen del docudrama.
- *Documental directo*: Se desarrolla principalmente en los años sesenta, y tiene una correspondencia directa con la evolución técnica que permitió trabajar con equipos más ligeros que facilitaban la producción y hacían posible filmar de manera sincrónica imagen y sonido. Este tipo de documental tiene como premisa una intervención discreta por parte del realizador y la captura de las situaciones en el estado más auténtico posible. Entre sus características está el no utilizar música que no provenga del momento mismo en que se ha registrado, la ausencia de narrador externo, entrevistas o reconstrucciones. Algunas de las convenciones del documental directo también han sido adoptado por la ficción; un ejemplo de ello es el *Dogma 95*, movimiento que le apunta al registro de historias de ficción sin artilugios cinematográficos como luces y música que no hagan parte de la acción misma, entre otras restricciones. Ejemplo: *Chircales* (1967-1971), de Jorge Silva y Marta Rodríguez.

- *Documental vérité o documental participativo*: En este tipo de documentales, desarrollado también en los años 60, los personajes hablan directamente a la cámara, involucrando al espectador en la historia. El documentalista interviene de manera explícita en el documental, interactúa con los sujetos y hace evidente el proceso de realización, desde que se genera el contacto con el personaje, hasta que se termina el rodaje. Un ejemplo de este tipo de documental lo dan las realizaciones del norteamericano Michael Moore (*Bowling for Columbine*, *Fahrenheit 9/11*) o algunos clásicos de Jean Rouch, en especial el realizado con Edgar Morin, *Crónica de un verano*.
- *Documental de creación*: Abarca un sinnúmero de posibilidades, entre ellas, la licencia, por parte de realizador, para crear representaciones del mundo que no necesariamente están en la realidad. En otros casos se centra en la relación documentalista-espectador y su mutua interpelación. Puede utilizar recursos como la discontinuidad entre el sonido y la imagen, la distorsión de la imagen y la interrupción de secuencias naturales. Este tipo de documental desmiente el tradicional compromiso del documental con la objetividad y la veracidad. Es legítimo evidenciar la subjetividad del documentalista, tanto como la interferencia de la cámara sobre el personaje. Subraya el proceso de realización tanto como los resultados del mismo. Ejemplos: *Piel de Gallina* (1998), de Mónica Arroyave y Carlos Espinosa, y *El proyecto del Diablo* (1999), de Oscar Campo.
- *Documental institucional*: Es un tipo de trabajo generalmente encargado por una empresa o institución con el fin de dar a conocer a determinado público algún aspecto de la organización. Es ésta quien define la orientación y los contenidos, mientras el realizador se ocupa de darle un desarrollo formal que logre una mayor efectividad en la transmisión del mensaje.

Una vez determinado el género y con él las formas narrativas a utilizar, se da inicio a la realización, la cual supone en sí misma una “escritura” audiovisual del guión. Para llevar a cabo una realización se deben tener presentes los códigos del lenguaje, los cuales determinan cosas tan importantes como la posición de la cámara, el ángulo de la misma y lo que se va mostrar de la acción. Estos elementos que se listan a continuación constituyen la propuesta narrativa del director y se establecen en el guión técnico (ver capítulo 4 sobre director).

Referencias bibliográficas y de Internet

DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO LAROUSSE ILUSTRADO. Barcelona.

www.cnice.mecd.es. *Los géneros cinematográficos*. Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa del Ministerio de Educación y Ciencia de España.



CAPÍTULO 2

Mueva la palabra, el guión

“Mi primer contacto con el cine fue con una moviola, una editora, esa máquina extraordinaria. Susanne Saron, editora de Jaques Tati, me enseñó como funcionaba la palanca que permite avanzar o retroceder en el tiempo de la cinta. Susanne tomó el primer rollo de Las vacaciones de Mr. Hulot, lo puso en la máquina y me enseñó el guión de la película, por primera vez en la vida veía un guión. Lo colocó sobre la moviola y me dijo algo que nunca olvidaré: Todo el problema consiste en pasar del papel a la película”.

JEAN-CLAUDE CARRIÈRE
Guionista francés

EL GUIÓN ES LA FORMA ESCRITA de un proyecto audiovisual; en él se establecen la historia, los diálogos, los personajes, los lugares y el tiempo en el que se desarrolla la acción. La creación de un film comienza con una historia de corte más o menos literario. Esta narración, de ficción o tomada de un hecho real, se enriquece progresivamente hasta convertirse en un guión cinematográfico, a partir del cual se llega a la puesta en escena. Todo consiste en el fondo en un pasar de las palabras a las imágenes en movimiento, del relato escrito al audiovisual. El propósito de la guionización es transformar la historia para que pueda llevarse a la pantalla y atrape al espectador.

En el camino se marcan señales que guían la tarea, más compleja cuanto más se profundiza, de exponer y desplegar la historia hasta convertirla en guión. Se avanza paso a paso, señalando puntos como la construcción de acciones, a través de la *scaletta* y la *sinopsis*. Estas herramientas hacen referencia a la *idea* y el *tema*, que permiten llegar a una primera versión del guión.

El método de trabajo oscila entre el interior y el exterior, se va del centro a la periferia de la historia y viceversa. Cada momento constituye un enriquecimiento del momento anterior.



Ejercicio A

Tomar una historia corta, de una página de extensión, y tratar de contarla en imágenes, utilizando para ello la descripción de acciones y elementos visibles.

¿En qué consiste el trabajo del guionista?

Una película suscita en el espectador sensaciones que en ocasiones se llegan a compartir con amigos; la impresión que deja un film en cada espectador es diferente, incluso puede resultar opuesta. Pero: ¿Cómo contar una película que nos ha gustado mucho a un amigo que no la ha visto?

Pues bien, el trabajo del guionista es algo así. En este caso se cuenta una cinta que todavía no existe, se la escribe para poder hacerla. De esta manera, el guión cinematográfico es la primera forma de un film y debe imaginarse y escribirse como una película.

Se trata en la escritura del guión de atravesar un doble camino: acercar el guión al film, llevar las palabras hasta las imágenes, y en ese proceso debe acercarse el guionista con el director. Encontrar juntos el camino es la base del trabajo entre guionista y director, lo contrario sería discutir por discutir, tratar de defender una posición o el gusto personal. Sería estar ciego ante las reacciones del otro. Es difícil, pero es esencial trabajar de a dos, de a tres, no trabajar solo. Total, una película se hace entre varios.

¿Cómo se hace un guión?

La elaboración de un guión es un proceso paulatino, para el cual se deben tener en cuenta algunos conceptos básicos:

- *Idea*: Es el fundamento del guión, el hecho o suceso eje de la historia. Corresponde al *qué* de la historia.
- *Conflicto*: Es la base dramática de la historia, el acontecimiento o acontecimientos que darán un giro a la historia permitiendo el desarrollo narrativo y dramático de los personajes.
- *Personajes*: Son los seres sobre los cuales recae la historia, sustentan el peso de la acción dramática. Corresponde al *quién* de la historia.
- *Acción dramática*: Es la forma en que se va a resolver la historia. Corresponde al *cómo* de la historia.
- *Tiempo dramático*: Es el tiempo interno del desarrollo de una escena. Corresponde al *cuándo* de la historia.
- *Unidad dramática*: Es la interacción equilibrada de todos los elementos antes mencionados, la cual da como resultado un guión listo para ser realizado.

Considérese como ejemplo esta pequeña historia:

1. Un niño de doce años compra en un almacén un balón de fútbol.
2. Pasa la tarde entera jugando feliz con los amigos.
3. Cuando regresa a casa, sus padres lo están esperando en la puerta.

4. El niño había robado el dinero para comprar el balón.
5. El padre, al contrario de la madre, decide castigarlo no dejándolo salir a la calle en los fines de semana.
6. El niño hastiado de soledad y castigo, abandona la casa para siempre.

Es una historia completa. Tiene principio, desarrollo y un final abierto, tiene su encanto pero le faltan detalles importantes. Podría ser un argumento, si lo fuese tendría más información sobre motivación de los personajes y contexto de sus actuaciones. En conclusión, debe enriquecerse con detalles, contexto y motivaciones para ser un argumento. ¿Qué es entonces?

Es lo que en Norteamérica se llamaría un *story line*, es un *tema*. Una línea narrativa desarrollada en cuatro o cinco renglones que contiene los personajes y describe una o dos acciones clave. No es estrictamente el primer momento en el desarrollo de un guión, y su importancia está en la mecánica de la industria del cine en Estados Unidos: el Story line es una idea que se presenta a un productor como primer paso para negociar un guión o de un libreto televisivo próximo a escribirse. Sin embargo, tiene su utilidad, aún en cinematografías no industrializadas como la nuestra. Es un *punto de referencia* general que proporciona un marco para analizar la historia: ¿Qué pasaría, por ejemplo, si no existiera la frase 4?:

HISTORIA SIN FRASE 4

1. Niño compra balón.
2. Juega feliz con los amigos.
3. Regresa a casa, sus padres lo reciben enojados.
5. Padre lo castiga, desacuerdo de la madre.
6. Niño queda encerrado los fines de semana y abandona la casa.

La historia pierde su sentido. El *punto de referencia* o *tema* puede ser un buen recurso para seguir el desarrollo de la historia en un estado inicial.

Incluso, explorando el *tema* un poco más, se encuentra que la frase 6 constituye una consecuencia excesiva del hecho enunciado en la frase 5. Habría que concluir que para escaparse de su casa un niño tendría que padecer más que un encierro sin salir de casa por una semana. Esto por supuesto no es obstáculo para continuar desarrollando la historia. Por el contrario, señala la necesidad y la posibilidad de crear otros hechos que refuercen y justifiquen la terminante decisión que asume el niño según la frase 6: abandonar la casa. Así, un análisis del *punto de referencia tema* determina que se deben agregar otros hechos.

Avanzar un poco más

Ahora bien, la historia debe enriquecerse, faltan antecedentes. ¿Cómo hacerlo? Proponer preguntas a la historia es una herramienta que ayuda a explorar posibilidades. He aquí algunas:

Antecedentes posibles, preguntas al tema *El niño y el balón*:

1. ¿Hastiado de soledad y castigo, de dónde sale el hastío?
2. ¿Por qué quiere el niño tener un balón?
3. ¿Quizá sus amigos no lo dejan jugar? ¿En ese caso, por qué?
4. ¿Y al final, qué hacen sus padres?
5. ¿Realmente nunca retorna a su casa? ¿Y entonces, qué hace?

Como respuestas a la pregunta 1 estos hechos pueden explicar el «hastío»:

- A. Es un niño rebelde y constantemente ha creado problemas a sus padres y a sus amigos.
- B. Sus padres no son sus padres, vive con su tía materna quien lo quiere mucho, pero el marido no lo aprecia tanto.
- C. Es un niño campesino trasladado a la ciudad y no logra adaptarse al ambiente.

Todas son antecedentes de la historia referidos a una situación inicial del personaje. ¿Cuál conviene más? La respuesta A, por ejemplo, es útil por que explicaría también en cierta medida la motivación para que el personaje desee tener su propio balón. La respuesta B aportaría mayores datos sobre los personajes y sus relaciones. Cada respuesta orientaría la historia por caminos diferentes. Así, ¿cómo decidirse por alguna de ellas?

En primer lugar, quien escribe la historia es libre de tomar sus decisiones, pero: ¿cómo saber cuál es la decisión correcta? En segundo lugar, para tomar decisiones hacen falta criterios o parámetros definidos, entonces ¿dónde están esos criterios?

Antes de continuar con este aspecto, un resumen de las *cuatro estrategias de trabajo* planteadas hasta ahora:

1. Enriquecimiento de tema con hechos adicionales.
2. Exploración de posibles acciones, motivaciones y contextualizaciones.
3. Decisiones acerca de las posibilidades exploradas.
4. Ubicación y/o construcción de criterios para tomar decisiones.

El problema está en la construcción de criterios para las decisiones, y es allí donde tienen su utilidad los puntos de referencia mencionados.

En el ejemplo *El niño y el balón*, puede escogerse entre las alternativas A, B, o C, usando como criterio de validez una idea, o idea central de la narración. Ese criterio-idea lo construye el guionista o el grupo que escribe el guión, no podrá encontrarse en ningún lugar por fuera de allí.



Ejercicio B

Establecer cuáles son los personajes y las acciones del ejemplo.

¿Qué es una idea central?

Puede definirse como el sentido de la narración sintetizado en una o dos frases. Es el concepto que deja la película en la mente del espectador. Para el caso que se trabaja, unos ejemplos de idea central:

1. Los padres no comprenden a los niños.
2. Con el dinero se compra la felicidad.
3. Los niños que roban se ven sometidos a una vida difícil.
4. Los niños luchan por su felicidad llegando a extremos insospechados.
5. Un padre muy severo puede provocar la huida de su hijo.

Cualquiera que se escoja como asunto fundamental de la narración pondrá el acento de la historia en diferente lugar. Así mismo, según cuál sea la idea central los personajes serán definidos con unas u otras características.

Seleccionar alguna de las posibles ideas centrales llevaría a decidirse posteriormente por una u otra de las respuestas planteadas anteriormente como antecedentes posibles, denominados: A, B, y C. He aquí una prueba de combinaciones posibles y coincidencias:

Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4	Opción 5
Idea central 1: Los padres no comprenden a los niños.	Idea central 2: Con el dinero se compra la felicidad.	Idea central 3: Los niños que roban se ven sometidos a una vida difícil.	Idea central 4: Los niños luchan por su felicidad llegando a extremos insospechados.	Idea central 5: Un padre muy severo puede provocar la huida de su hijo.
<i>Antecedente A:</i> Es un niño rebelde y constantemente ha creado problemas a sus padres y a sus amigos.	Ningún antecedente coincide de manera convincente.	<i>Antecedente A:</i> Es un niño rebelde y constantemente ha creado problemas a sus padres y a sus amigos.	<i>Antecedente B:</i> Sus padres no son sus padres, vive con su tía materna quién lo quiere mucho, pero el marido no lo aprecia tanto. <i>Antecedente C:</i> Es un niño campesino trasladado a la ciudad y no logra adaptarse al ambiente.	<i>Antecedente A:</i> Es un niño rebelde y constantemente ha creado problemas a sus padres y a sus amigos. <i>Antecedente B:</i> Sus padres no son sus padres, vive con su tía materna quien lo quiere mucho, pero el marido no lo aprecia mucho.

Aparece la tentación de definir una idea central a partir de esta prueba, escogiendo la combinación que mejor funcione. Esto perfectamente puede suceder, y de hecho sucede: *Se oscila entre el interior y el exterior de la historia. Es un proceso no lineal. Cada momento constituye un enriquecimiento del momento anterior.* Como puede verse, en este momento se trabaja simultáneamente con tres puntos de referencia: Tema, idea central y construcción de acciones o sucesos (los cuales surgen de las posibles combinaciones entre idea central y antecedentes).

De la gama de combinaciones posibles entre *idea central* y *antecedente*, se trabajará sobre la base de la opción 4. Así, esta idea central IV: Los niños luchan por su felicidad llegando a extremos insospechados, es interesante ya que permite agregar dos hechos que enriquecen la historia del niño y su balón de fútbol:

- *Antecedente B:* Sus padres no son sus padres, vive con su tía materna quien lo quiere mucho, pero el marido no lo aprecia tanto.
- *Antecedente C:* Es un niño campesino trasladado a la ciudad y no logra adaptarse al ambiente.

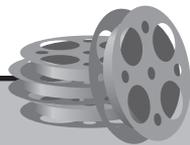
Habría que someter el resto de la historia al criterio que esta idea define. Se trata de verificar si todos los hechos coinciden con ella. ¿Por qué? Porque en adelante los nuevos hechos que se agreguen serán verificados así mismo contra esa idea. Antes de continuar, se agrega otra a las estrategias de trabajo aplicadas hasta ahora:

- Enriquecimiento del tema con hechos adicionales.
- Exploración de posibles acciones, motivaciones y contextualizaciones.
- Decisiones acerca de las posibilidades exploradas.
- Ubicación y/o construcción de criterios para tomar decisiones.
- Verificar constantemente las nuevas combinaciones propuestas.

Antes de continuar puede señalarse otro punto de referencia, complementario con la idea central: es la *premisa*: palabra que resume la idea central, es el concepto de la película. En éste caso podría ser: buscar la felicidad.

Armar el rompecabezas, inventar y agregar más piezas...

Revisando el procedimiento seguido hasta ahora aparece una conclusión: la construcción de una historia, de un guión y de una película es como el juego del rompecabezas. La diferencia, y la dificultad, consiste en que al principio no existen todas las piezas. Así, la tarea del guionista es crear las



Ejemplo

En el guión de *Fresa y Chocolate* una lectura desde la premisa obligó a incluir el personaje de la prostituta. Era necesario dejar claro las preferencias heterosexuales de David para subrayar y mantener la premisa que podría definirse como “tolerancia y convivencia”.

que falten, cuidando que sean apropiadas y que coincidan con las otras, definiendo progresivamente los empalmes entre ellas. ¿Cómo hacerlo? Empezar con unas pocas piezas grandes que parecen coincidir bastante bien:

1. Niño compra balón.
2. Juega feliz con los amigos.
3. Regresa a casa, sus padres lo reciben enojados.
4. Niño robó dinero para el balón.
5. Padre lo castiga, desacuerdo de la madre.
6. Niño queda encerrado los fines de semana y abandona la casa para siempre.

Agregar las dos piezas que se acaban de crear desde los antecedentes:

- B. Vive con su tía y el marido no lo aprecia
- C. Es campesino, no se adapta a la ciudad

¿Dónde colocarlas? ¿Dónde y cómo encajan estas dos nuevas frases? Para decidirlo es conveniente aproximarse a la historia desde dos puntos de vista no abordados hasta ahora: desde la continuidad, es decir, el ordenamiento de los hechos, ¿cuál es primero?, ¿cuál sigue después? y así sucesivamente. Y desde el punto de vista narrativo, mirar el tiempo de la narración. Más adelante se introducirá un tercer punto de vista que es el tiempo del film.

Revisar la continuidad

Para ello es bueno acortar las frases de manera que designen acciones, las piezas del rompecabezas van a ser acciones. Así se visualiza la continuidad. Incluso pueden escalonarse de principio a fin de la historia:

1. Niño compra balón.
2. Juega feliz con los amigos.
3. Regresa a casa, sus padres lo reciben enojados.
4. Niño robó dinero para el balón.
5. Padre lo castiga, desacuerdo de la madre.
6. Niño queda encerrado los fines de semana.
7. Niño abandona la casa para siempre.

Sin numerar por el momento los dos sucesos que se agregaron: Vive con su tía y el marido no lo aprecia. Es campesino, no se adapta a la ciudad

Observar que la frase número 5 se ha partido en dos Padre lo castiga, desacuerdo de la madre, y Niño queda encerrado los fines de semana, la narración crece a medida que se enriquece. Otra anotación: las frases del 1 al 7 se refieren a acciones cortas y precisas mientras

que las frases adicionales se refieren a hechos más prolongados en el tiempo: vivir y adaptarse. ¿Qué supone? Que tendrían que desglosarse en *acciones* más detalladas, cosa que se hará posteriormente.

Ahora bien, ¿dónde colocar las piezas sueltas? Son frases que informan sobre la situación inicial de los personajes, es decir, son hechos que suceden *antes* de la historia del balón, y en consecuencia tendrían que preceder la frase número 1. Son hechos que *establecen* una situación inicial previa a la narración. Las frases-piezas-acciones quedarían entonces así:

- 0. Niño campesino, no se adapta a la ciudad
- 00. Vive con tía, el marido no lo aprecia.
Vacío de tiempo
- 1. Niño compra balón.
- 2. Juega feliz con los amigos.
- 3. Regresa a casa, sus padres lo reciben enojados.
- 4. Niño robó dinero para el balón.
- 5. Padre lo castiga, desacuerdo de la madre.
- 6. Niño queda encerrado los fines de semana
- 7. Niño abandona casa para siempre.

Puede verse que entre la cero-cero (00. Vive con tía, el marido no lo aprecia), y la número 1 (1. Niño compra balón), hay un vacío de tiempo, que se aprovechará para proporcionar al espectador datos que le permitan comprender las motivaciones del niño.

En el estricto tiempo de la vida real, la acción Niño robó dinero para el balón tendría que estar antes de la acción Niño compra balón. ¿Qué pasa aquí? El narrador se guarda una información para contarla en el momento más apropiado: al ver a los padres enojados y preguntarse qué pasó, el público obtiene respuesta inmediata: el niño ha comprado el balón con dinero que robó.

Dos aspectos a señalar aquí: existe el tiempo de la historia, la cronología estrictamente real de los hechos y el tiempo de la narración, otra temporalidad que pone en práctica formas cinematográficas de *mantener la atención del espectador*:

Mantener atrapado al espectador

Este es el propósito ideal de toda narración, y el creador audiovisual es un narrador. La escalera de acciones correspondiente a *El niño y el balón* se reorganiza en forma ascendente para simular el interés del espectador que sueña en la pantalla llevado por la imagen en movimiento.



Idea

Durante el proceso de escritura del guión ir anotando todas las ideas que les surjan, así en un principio parezcan inconvenientes o fuera de lugar.

7. Niño abandona casa para siempre.
6. Niño queda encerrado los fines de semana
5. Padre lo castiga, desacuerdo de la madre.
4. Niño robó dinero para el balón.
3. Regresa a casa, sus padres lo reciben enojados.
2. Juega feliz con los amigos.
1. Niño compra balón.
Vacío de tiempo.
00. Vive con su tía, el marido no lo aprecia.
0. Niño campesino, no se adapta a la ciudad.

En este punto del proceso los personajes tienen unos antecedentes y unas características más o menos claras. Están ya creados, con sus motivaciones e intereses, incluso se pueden conocer sus interacciones. Es el momento de asignar un nombre a cada uno.

- *Fredy*: hijo de padres campesinos, se vio obligado a trasladarse a casa de su tía en la ciudad. Añora sus compañeros del campo y no logra hacer nuevos amigos.
- *Tía Matilde*: de origen campesino, llegó a la ciudad hace varios años, vive con su marido y tiene tres hijos, por solidaridad con su hermana tiene en su casa al sobrino.
- *Tino*: esposo de Matilde, es muy estricto con el sobrino, considera que le pone una carga económica excesiva, en detrimento del bienestar de sus propios hijos.
- *Amigos del niño*: no lo aceptan todavía en el grupo porque lo consideran raro.

Esta descripción de los personajes recoge los aportes que se han hecho a la historia hasta el momento. Ahora bien, vale la pena señalar los *puntos de referencia* antes de continuar:

- Tema o *story line*
- Idea central
- Construcción de acciones

Se puede considerar que existe una historia bastante sólida hasta el momento. Tiene unos personajes claros con sus motivaciones definidas, unas acciones claves y otras menos importantes. Sucede en un tiempo determinado y en unos lugares más o menos específicos. El proceso de escritura y construcción de la historia continúa de manera similar. Quedan marcados los puntos de referencia, el *tema* o *story line* y la *idea central*. La historia se enriquece mediante la técnica de construir acciones que deben coincidir, como piezas de rompecabezas, con los puntos de referencia y con las otras piezas-acciones ya existentes.

Nuevos puntos de referencia, nuevos criterios

Quedaron pendientes en la escalera de acciones de la sección anterior dos momentos de la historia referidos al tiempo: aquel denominado *vacío de tiempo* entre la acción cero-cero (00. vive con tía, el marido no lo aprecia) y la acción uno (1. Niño compra balón). Vale decir entre el *pasado* de la historia, sus antecedentes, y el momento *presente* de la historia. Y la acción cuatro (4. Niño robó dinero para el balón), que, si bien pertenece al *presente* de la historia, está colocada en un punto no estrictamente cronológico en la narración. ¿Cómo aclarar esta confusión?

Acerca de esto se argumentaba una “habilidad del narrador de historias para mantener cautivo a su espectador”. Pues bien, esa habilidad se concreta en este caso en una estrategia de manipulación del tiempo. Para estudiarla se utiliza un punto de referencia nuevo: la *scaletta*.

Scaletta es una escalera imaginaria donde cada peldaño es una huella, una memoria sintética de los sucesos que componen la historia. La *scaletta* define una secuencia para las acciones. Conviene para la *scaletta* reducir un poco más las frases que describen las acciones:

7. Niño abandona casa
6. Niño encerrado
5. Tío lo castiga, desacuerdo de tía.
4. Niño roba dinero.
3. Regresa a casa, tíos enojados.
2. Juega feliz.
1. Niño compra balón.
Vacío de tiempo.
00. Vive con tía, odio del marido.
0. Niño campesino desadaptado.

Estas frases son *acontecimientos* compuestos por acciones. Siendo así, cada peldaño de la *scaletta* debe tener un verbo incluido. Por ejemplo en la frase cuatro Niño roba dinero, el verbo es *robar*. Este acontecimiento se compone de estas acciones:

ACCIONES DEL ACONTECIMIENTO 4. (NIÑO ROBA DINERO)

- Los tíos del niño salen de la casa.
- El niño sale de la escuela.
- Llega a la casa, no hay nadie.
- Entra a la habitación de la pareja.
- Busca debajo del colchón, encuentra el dinero.
- Sale de la casa hacia el almacén.

De igual manera se desglosan los demás sucesos. Pero en la scaletta es difícil manejar muchas acciones, y para este momento la tarea del guionista es definir el orden temporal que llevará la película, explorar distintos ordenamientos del tiempo. Para ello es útil considerar los *acontecimientos* como si fuesen piezas grandes ordenadas en una continuidad provisional:

00. Vive con su tía, odio del marido.
Vacío de tiempo.
1. Niño compra balón.
2. Juega feliz.
3. Regresa a casa, tíos enojados.
4. Niño roba dinero.
5. Tío lo castiga, desacuerdo de tía.
6. Niño encerrado
7. Niño abandona casa.

La scaletta es un momento en el proceso de construcción de la historia que permite explorar diversos ordenamientos de la continuidad, y deja establecido un punto de referencia al cual retornar constantemente en los pasos posteriores de la escritura.

Por el momento, se ponen a prueba dos posibles ordenamientos de la continuidad, modificando la ubicación del acontecimiento cuatro:

VERSIÓN A

00. Vive con tía, odio del marido
Vacío de tiempo
1. Niño compra balón
2. Juega feliz
3. Regresa a casa, tíos enojados
4. Niño roba dinero
5. Tío lo castiga, desacuerdo de tía
6. Niño encerrado
7. Niño abandona casa

La única diferencia está en la ubicación del acontecimiento Niño roba dinero. En la versión A está colocado según una *estrategia narrativa* que consiste en *ocultar* al espectador un hecho y *sorprenderlo*, descubriendo ese hecho en un momento clave de la narración.



Ejercicio C

Explorar en grupo distintos ordenamientos de las acciones del ejercicio anterior, considerando la valoración que se hizo de las acciones claves, importantes y secundarias.

VERSIÓN B

00. Vive con tía, odio del marido.
Vacío de tiempo
4. Niño roba dinero.
1. Niño compra balón.
2. Juega feliz.
3. Regresa a casa, tíos enojados.
5. Tío lo castiga, desacuerdo de tía.
6. Niño encerrado
7. Niño abandona casa.

En la versión B, el robo está colocado en el lugar que señala una cronología estrictamente *real* de los hechos. Así, ¿Qué conviene a la historia que se quiere narrar, el ordenamiento real o el ordenamiento narrativo que sorprenderá al futuro espectador?

La scaletta es la herramienta apropiada para tomar esas decisiones, pensando en mantener el interés del espectador. Cualquiera de las dos alternativas expuestas creará una sensación diferente para el acontecimiento niño roba dinero: en la alternativa B, la motivación del niño parecerá más apoyada en su desadaptación a la ciudad y la rebeldía consecuente con su situación. En la alternativa A, la motivación aparecerá más ligada a una búsqueda de la felicidad que coincide con la idea central ya definida: Los niños luchan por su felicidad llegando a extremos insospechados.

La scaletta así mismo es la herramienta para definir la manera de llenar el *vacío* que ha quedado entre los antecedentes de la historia, frases denominadas 00 y 0, establecimiento de la situación, y la historia propiamente dicha. Una vez más, se trata de explorar alternativas, crear acciones que permitan visualizar los hechos, seleccionando aquellas que coincidan con las demás y aporten a la narración, de acuerdo con los criterios definidos en el camino.

Con la scaletta se define una continuidad de la narración que toma en cuenta los puntos de referencia y los criterios planteados: estrategia narrativa, temporalidad e interés del espectador. Otros asuntos mencionados, las motivaciones de los personajes, sus deseos y los actos que realizan para lograrlos, contribuyen a obtener el ensamble apropiado que las piezas de la narración deben tener entre sí.

¿Qué sigue ahora?

El paso siguiente será escribir un resumen de la narración tal como va hasta el momento, ese resumen es una *sinopsis*. A diferencia de la scaletta que tiene una forma breve y esquemática, la sinopsis es un relato literario detallado cuyo propósito es verificar el desarrollo narrativo de la historia, pulsar su valor en términos de interés para el espectador, su coherencia como argumento y su riqueza como futura película. La sinopsis es narrada en tiempo presente y debe llevar en sí la sensación de la película, el clima de la historia, de manera que pueda imaginarse en ella el film que se verá en pantalla. En la sinopsis están las acciones y peripecias de los personajes, sobre todo las importantes: que producen giros y desviaciones en el curso de los acontecimientos, y las secundarias, que enlazan acciones claves entre sí.

SINOPSIS: EL DUEÑO DEL BALÓN

Fredy niño de ocho años vive con su abuela en el Cañón del Combeima, región agrícola venida a menos por la crisis del campo. Su abuela lo ha enviado a casa de la tía Matilde en Ibagué para que asista a la escuela y porque le es imposible mantenerlo con ella. Su abuela lo adora y lo mimaba mucho, su tía en cambio no le dedica mucha atención porque tiene cuatro hijos que la absorben. Tino, el marido de Matilde resiente la presencia de Fredy por que le ocasiona conflictos con su propio hijo, Antonio, que tiene diez años.

Antonio aprovecha su mayor edad para atormentar a Fredy, cosa que se evidencia con los amiguitos de Antonio, quienes siguen su ejemplo y no le permiten jugar fútbol con ellos. Fredy intenta hacerse amigo de “Bolillo” un amigo de Antonio, dueño de un balón de fútbol, quién invita a los muchachos a jugar y arma los equipos para la recocha. Bolillo se autonombra capitán de uno de los equipos y Antonio capitanea el otro. Un día Fredy compra un balón y llega al parque muy orgulloso e invita a jugar con él a otros muchachos.

Al volver a casa sus tíos lo interrogan sobre el balón que trae en la mano y él argumenta que se lo prestaron, que lo encontró, pero los tíos han descubierto que les robó y lo castigan por eso. La tía Matilde intenta comprender las razones del niño y evitar el castigo pero Tino considera que el robo es una falta grave y le quita el balón, lo devuelve al almacén y prohíbe a Fredy salir a la calle los fines de semana. Desde la ventana de la casa Fredy ve a sus compañeros jugando todos los días, cosa que acrecienta su soledad y tristeza. Al cabo de varias semanas, Fredy decide irse de casa. Prepara un atado de ropa y una madrugada escapa.

Guión

El guión es una descripción detallada de las acciones, parlamentos y diálogos de los personajes de una película. Todos los elementos que componen el guión, esto es, todos los elementos con los cuales se narra el film deben ser *visibles* o *audibles*, de otra manera no



Idea

Los puntos de referencia, idea central, tema y otros, se escriben como tarjetas de consulta a las cuales se vuelve durante toda la escritura del guión.

podrían ponerse en la pantalla. Pueden existir sueños, que se describen como acciones, puede haber pensamientos que se sugieren a través de acciones o de símbolos imaginados por un personaje. Se consignan en el guión los momentos y lugares en los cuales suceden las acciones. Se describen los actos y conversaciones de los personajes y en algunos casos se hacen anotaciones acerca de la actitud que tienen. Se especifican las ropas y los escenarios si ello aporta algún detalle importante.

Para escribir el guión la estrategia continúa siendo la misma, solo que se profundizan los acontecimientos, se enlazan entre sí, y se traducen en acciones los deseos y motivaciones de los personajes. Todos los sucesos añadidos son verificados contra los puntos de referencia que se construyeron en el camino.

El guión, como su nombre lo indica, es una guía para la realización de la cinta. Como tal, contiene indicaciones muy importantes para la *puesta en imágenes* de la historia. A continuación un sumario de algunas de ellas:

ALGUNAS INDICACIONES DEL GUIÓN

Locación: Es el lugar donde sucede la acción, se define en términos de la historia, por ejemplo:

Casa de Fredy: Fredy entra a la habitación de sus tíos un poco temeroso, levanta el colchón de la cama y coge una parte del dinero escondido.

Escenario o Set: Lugar donde sucede la escena, en este caso la habitación de los tíos:

Casa de Fredy. Habitación de sus tíos: Fredy entra a la habitación de sus tíos un poco temeroso, levanta el colchón de la cama y coge una parte del dinero escondido.

Hora del día: Momento en que sucede la acción:

Casa de Fredy. Habitación de sus tíos. Por la tarde: Fredy entra a la habitación de sus tíos un poco temeroso, levanta el colchón de la cama y coge una parte del dinero escondido.

Personaje: Aquel que realiza la acción, el nombre del personaje siempre va en mayúsculas:

Casa de Fredy. Habitación de sus tíos. Por la tarde: Fredy entra a la habitación de sus tíos un poco temeroso, levanta el colchón de la cama y coge una parte del dinero escondido.

Descripción de acciones, diálogos y parlamentos: Una vez más, se escriben acciones visibles. Se describen en tiempo presente y de manera sintética. Así mismo se consignan los diálogos y parlamentos de los personajes, precedidos por sus nombres, en un cuadro subordinado a la descripción

de acciones, con anotaciones de actitud (acotaciones) si se requiere:

Casa de Fredy. Habitación de sus tíos. Por la tarde: Fredy entra a la habitación de sus tíos un poco temeroso, levanta el colchón de la cama y coge una parte del dinero escondido.

FREDY: (Para sí mismo) ...mi diosito, que no llegue Tino, que no llegue, por favor...

Escena: Suceso que tiene unidad de acción, personajes, tiempo y lugar. Las escenas de un film se numeran en el guión para efectos del plan de trabajo y el desglose de producción.

Escena 25. Casa de Fredy. Habitación de sus tíos. Por la tarde: Fredy entra a la habitación de sus tíos un poco temeroso, levanta el colchón de la cama y coge una parte del dinero escondido.

FREDY: (Para sí mismo) ...mi diosito, que no llegue Tino, que no llegue, por favor...

Formas de paso: Maneras de pasar de una escena a otra. En términos generales se consigna al final de la escena la transición hacia la siguiente:

Escena 25. Casa de Fredy. Habitación de sus tíos. Por la tarde: Fredy entra a la habitación de sus tíos un poco temeroso, levanta el colchón de la cama y coge una parte del dinero escondido.

FREDY: (Para sí mismo) ...mi diosito, que no llegue Tino, que no llegue, por favor...

Corte a: Escena 26. Calle del barrio. Por la tarde: Fredy va corriendo hacia el almacén.

Guión y narración

Pero el guión no sólo describe acciones, parlamentos y diálogos. Quedaron pendientes dos elementos en la sección scaletta que se refieren a la narración de la historia: la estructura narrativa, el encadenamiento de las acciones unas con otras según estrategias que mantienen la atención del público, y las motivaciones y deseos de los personajes.

La estructura narrativa del guión, muy cercana a la película, se construye con ayuda de la scaletta y de la sinopsis. Pero esa estructura tiene estrecha relación con las motivaciones y deseos de los personajes y las acciones que resultan de aquello.

Guión y dramaturgia

Los personajes, a pesar de ser ficticios, son impulsados a la acción por sus deseos, como cualquier ser humano. Un deseo motiva a un personaje hacia una acción, es una motivación para el movimiento. Pero los personajes, como los seres humanos, no están solos en el mundo, existen otros personajes en la historia, y ellos tienen también sus propios deseos. Un deseo puede ser inmediatamente convertido en una acción y quedar definitivamente satisfecho,

pero en ese caso, ¿qué sucedería entonces con la historia? Si Fredy viajara a Ibagué por su propia voluntad, fuera muy bien recibido y tratado en casa de su tía, y sus amigos lo invitaran a jugar fútbol todos los días, ¿haría ese ejemplo una película interesante?

Aquello que motiva el desarrollo de la historia, y el interés del público por conocerla y seguirla es el *conflicto*: la oposición entre personajes motivados por deseos contrapuestos, o la búsqueda de un personaje por satisfacer sus deseos: Charles Foster Kane busca el poder durante toda su vida (*El Ciudadano Kane*). Fredy quiere jugar fútbol y no lo dejan. Antonio tiene envidia de Fredy porque su abuelita lo mimaba.

El encadenamiento de acciones motivadas por los conflictos presentes en la historia, y la forma de narrar esas acciones en una estructura narrativa, constituye lo que se denomina la dramaturgia. Las relaciones que los personajes construyen entre sí motivados por sus deseos, establecen una geografía dramática: Antonio y Fredy son oponentes, compiten por el afecto de la abuela. La abuela a su vez es ayudante de Fredy, mientras que Tino es ayudante de Antonio y oponente de Fredy. La tía Matilde es ayudante de Fredy y de Antonio.

La película sería muy aburrida si presentara la geografía dramática total de una sola vez: los amigos de Fredy son su abuelita, la tía Matilde y Bolillo, los enemigos de Fredy son Antonio, Tino, y los amigos de Antonio. Como si fuese la alineación de un partido de fútbol. Por otro lado los personajes no son del todo oponentes ni del todo ayudantes, tienen matices: la tía Matilde, ¿por ser ayudante de su hijo Antonio será oponente de su sobrino Fredy? No, apoya al uno y apoya al otro según sus propias motivaciones.

El guionista dosifica la información para mantener el interés en la narración, no otra cosa es la técnica narrativa señalada de ocultar un dato y exponerlo en el momento adecuado. Así, al principio de la película *presenta* los personajes, exponiendo quizá su motivación principal. A continuación los ubica en una situación de conflicto que se *desarrolla* por partes, paulatina y cuidadosamente, para evitar que el espectador se escape. En un momento dado, las tensiones se acumulan y el conflicto amenaza con estallar, pero antes de ello, una pequeña escena liberadora. Por ejemplo la compra del balón. Es el *anticlímax*. Luego llegará necesariamente el enfrentamiento que avanza un paso hacia la resolución del conflicto: el robo es descubierto, Fredy es castigado y con eso se acerca ya el final. Es el *clímax*. Para terminar, la historia *se cierra*: Fredy se escapa de casa de sus tíos, probablemente hacia la casa de su abuela pero eso no se sabrá nunca.

El cine es como la vida misma, en una buena película los personajes son complejos, ambiguos y desconocen las motivaciones que los hacen actuar. Ni el guionista conoce a veces del todo a sus personajes, con frecuencia estos se confunden con la vida y el creador se encuentra constantemente a caballo entre la realidad y la ficción.

El guionista es un individuo curioso que se pregunta, frente a la página en blanco, por las relaciones humanas y las vidas que le rodean. Es una persona que a través de preguntas explora la realidad y explora su propia vida. Muchas veces el ejercicio de escribir un guión es su manera de responder esas preguntas. De ahí que los personajes sean en ocasiones sus cómplices, a veces parcialmente desconocidos y adquieran, por así decirlo, una vida propia.

Definiciones y conceptos

PUNTOS DE REFERENCIA: En el camino que va de la historia al guión, es conveniente señalar puntos de referencia a los cuales regresar en momentos de confusión.

IDEA CENTRAL: Una frase síntesis de la idea que la película dejará en la mente del espectador.

PREMISA: Un concepto, dicho en una sola palabra, que la película quiere transmitir. Es el grado máximo de síntesis al que puede reducirse una película. La premisa se deduce de la idea central.

SCALETTA: Enumeración muy sintética y precisa de los pasos del desarrollo narrativo de la historia, visualizados en lo posible como peldaños de una escalera.

STORY LINE O TEMA: Una línea narrativa desarrollada en cuatro o cinco renglones. Contiene los personajes y una o varias acciones clave.

SINOPSIS: Resumen descriptivo de la futura película. La sinopsis debe reflejar la historia de la película.

DRAMATURGIA: Construcción y desarrollo progresivo del conflicto que mueve una historia, íntimamente ligada con la presentación paulatina de los hechos según una estructura narrativa.

IDEA CENTRAL: Una o dos frases que resumen el sentido de la narración, puede definirse también como la idea o concepto que la película deja al espectador.

CONSTRUCCIÓN DE ACCIONES: Estrategia para enriquecer la historia agregando nuevos hechos que llenan vacíos de continuidad, proporcionan antecedentes, explican acciones ya existentes que son poco claras, o proponen giros interesantes al desarrollo del asunto. Crear nuevos actos de los personajes para enriquecer la historia.



Capítulo 3

Tácticas de una estrategia, la producción cinematográfica

“Nunca he decidido en doce años producir un film por razones financieras. Si no hay una relación fuerte entre cineasta y el productor no es posible trabajar”.

JACQUES BIDOU
Productor francés

LA REALIZACIÓN DE UNA PELÍCULA o una obra audiovisual convoca un equipo de trabajo de distintas disciplinas, desde cada una de las cuales se plantean propuestas que generan unas necesidades de orden artístico y técnico: el departamento de producción es el encargado de posibilitar la realización del film, tanto en términos económicos como logísticos, gracias a un equilibrio entre la planeación y la creación artística.

Cuando escribió la propuesta para la financiación de *En busca de nuestros padres*, documental sobre su padre desconocido, comenzado a la edad de veintidós años, Marco comenzó así: “Tengo 24 años, soy negro y nunca conocí a mi padre”, una forma de abrir el tema muy interesante a pesar de ser un hecho bastante común. Hay que atrapar a los posibles financistas del proyecto y, una vez captada su atención con el asunto de la película, hay que mantener su interés con ciertos detalles: *cómo logra criar a sus hijos una mujer sin compañero permanente...? He aquí la historia de: (...).*

“Una vez interesados en el asunto, hay que demostrarles que sabemos hacer las cosas: sabemos cuánto cuesta la película, tenemos un plan de trabajo para hacerla, elaboramos

*un presupuesto detallado. Ellos tienen el dinero y nosotros lo gastamos, hay que explicar cómo lo vamos a gastar...”*¹

El proyecto audiovisual comienza desde el momento en que el Productor decide hacer del guión una película y busca el dinero para rodarla. La financiación de una película se obtiene de muchas formas: a través de inversionistas privados, en el caso de proyectos muy grandes que suponen una recuperación de la inversión con las ventas y la distribución-exhibición del producto. En otros casos se financia por medio de fondos destinados para proyectos pequeños, de instituciones privadas cuyos propósitos están específicamente encaminados hacia ello. Existe la figura de coproducción, en donde hay personas naturales o jurídicas que aportan recursos al proyecto, a cambio de un porcentaje de participación en las ganancias. También por medio de oficinas gubernamentales y no gubernamentales que poseen fondos de destinación especial para apoyar el arte y la cultura como en el caso de las convocatorias públicas del Ministerio de Cultura y del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico de Colombia. En todos los casos se conforma un grupo de cooperación que acopia los recursos necesarios, sea en dinero o en especie (por ejemplo, personal técnico o equipo aportado sin costo). A raíz de la creación de la Ley 814 de 2003 o Ley de Cine, se constituyeron tres herramientas fundamentales para la consecución de recursos destinados a la producción, distribución, exhibición y preservación de obras audiovisuales y cinematográficas²:

1. Otorgamiento de estímulos a la producción a través de la creación del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico.
2. Otorgamiento de estímulos tributarios para inversiones y donaciones a proyectos cinematográficos.
3. Tularización de proyectos cinematográficos.

En general, el productor debe investigar también desde el principio del proyecto las posibilidades de distribución, exhibición y venta del producto audiovisual. En ocasiones esta investigación hace parte de la financiación, pero no siempre es así, lo importante es que parte de la tarea del productor es colocar el producto en un mercado apropiado. Así mismo, de acuerdo con el director del proyecto contacta al equipo humano que realizará el filme.

Etapas de una producción audiovisual

Una película es un proceso creativo e industrial, que requiere una planeación en donde se contemplen todas y cada una de las fases de la producción audiovisual.

1 Marco Williams, realizador de documentales. En: *Pensar el documental, memoria del Seminario Internacional de Documental*, Proyecto Polifonías y Ministerio de Cultura. Bogotá, 1998. P. 35.

2 Para consultar la Ley de Cine visite las páginas: www.mincultura.gov.co; www.proimagenescolombia.com

Preproducción: Primera etapa de un proyecto de realización audiovisual. Se escribe un guión y se obtiene financiación para producir la película. Se consolida el equipo creativo compuesto por el director y los directores de área: fotografía, arte y sonido. Es el momento de la consecución de los recursos económicos, técnicos y artísticos, los ensayos, la planeación y la coordinación previa al rodaje.

Una vez se realiza el desglose de producción y se determina el *presupuesto general* requerido para desarrollar el producto audiovisual desde la preparación previa al rodaje hasta la etapa de preservación, el productor inicia una estrategia de consecución de recursos para la financiación del proyecto mediante la búsqueda de socios capitalistas privados, o a través de convocatorias de recursos públicos o privados. Para esto es necesario preparar una carpeta con el proyecto y dedicarse a la tarea de venderlo.

Lograda la financiación y los recursos, el productor se encarga de juntar el equipo de producción; comienza así la etapa de preparación. Es el momento en el cual se disponen y ordenan los elementos necesarios para desarrollar el proyecto. En la preparación se desarrollan cuatro tareas importantes:

1. Ajuste de presupuesto y guión: es un análisis de los requerimientos que plantea el guión frente a las posibilidades que ofrece el presupuesto.
2. Constitución del equipo de realización del proyecto: director, asistente de dirección, directores de fotografía, arte y sonido.
3. Ajustes al guión desde el punto de vista del director considerando la puesta en escena y las posibilidades que ofrecen los equipos de fotografía, arte y sonido.
4. Diseño y programación del proceso de rodaje.

Los dos primeros y el cuarto son responsabilidad directa del productor y su equipo, para el tercero la responsabilidad recae especialmente sobre el director.

El productor, a partir de un guión, y de manera conjunta con el director, establece el equipo base de realización (director de fotografía, director de arte, diseñador sonoro, asistentes de dirección), quienes elaboran las propuestas correspondientes a cada departamento de acuerdo con unos lineamientos dados por el director, quien prepara, ensaya y pone a prueba el esquema de realización que tiene para la película así como su propuesta para el rodaje.

En la preproducción se adelantan simultáneamente dos asuntos: el diseño del proceso de realización, tarea de la producción (ocasionalmente se denomina así al equipo del productor). Y las tareas del equipo de dirección, escribir y/o ajustar el guión, trazar las líneas generales de la futura cinta en el curso de sucesivos ensayos del grupo y planear el proceso de rodaje. Así mismo es en esta etapa en donde se elaboran las propuestas desde cada uno de los departamentos, a partir de la propuesta narrativa establecida por el director.

Al productor con su equipo corresponde en este momento apoyar en el orden logístico las tareas del grupo de dirección, y trabajar en el diseño del proceso de realización, activi-

dades que confluirán luego en el proceso de rodaje. De una buena preproducción depende la optimización de los recursos técnicos y económicos.

Es fundamental realizar contratos con todo el personal técnico y artístico en donde se establezcan las condiciones de tiempo y dinero, así como los porcentajes de participación sobre las ganancias que reporte la obra una vez finalizada si a ello hubiera lugar.

Producción: Se denomina así a la etapa de rodaje. La Producción es la etapa donde se graba en video o se filma en material cinematográfico las tomas que luego harán parte de la película. La producción se encarga de entregar al director todos los recursos técnicos, logísticos y administrativos necesarios para realizar el rodaje de las imágenes y sonidos previstos en el guión, de acuerdo con la programación y el *plan de rodaje* elaborados en preproducción.

El plan de rodaje, es una herramienta organizativa en donde se establecen los días de rodaje, el número de escenas a rodar por día (se recomienda no programar más de 15 planos al día si se va a trabajar en soporte de cine), locaciones, personajes, necesidades fotográficas, de dirección de arte, efectos especiales, especificaciones de tiempo por plano; se deben contemplar los tiempos de adecuación del set, ensayo de actores, montaje fotográfico y sonoro. Este cuadro se realiza de manera conjunta entre producción y dirección (ver esquema en el capítulo *Pintando el Cuadro*).

Aunque todas las tareas se planean durante la preproducción, aparecen en este momento necesidades que resultan del proceso creativo. El cambio y enriquecimiento incesante del producto audiovisual son una constante durante todo el proyecto. Así, la producción debe estar atenta a los planteamientos y requerimientos del director y del equipo de realización. Para lograr el balance necesario entre necesidades y posibilidades, el productor, gestor del proyecto, propicia y mantiene una comunicación continua con todo el equipo a través de su asistente de campo, o personalmente en los casos que así lo ameriten.

Postproducción: Etapa de montaje o edición. Se revela (en el caso de hacer el proyecto en cine) y visualiza el material rodado, se realiza el montaje de imágenes y sonido en función del relato. Se deja la película lista para copiado, distribución y exhibición.

En esta etapa se ordenan los fragmentos de imagen y sonido registrados en el rodaje. La edición o montaje puede definirse como la organización de los planos de una película. La idea de la edición está íntimamente ligada a las ideas de encuadre y desglose: una película se hace con fragmentos, el encuadre es un fragmento de espacio seleccionado por el camarógrafo para mostrar una acción al público. Un plano es un fragmento de tiempo seleccionado por el director. El montajista (en el caso de cine) o editor escoge los mejores fragmentos filmados y los ensambla para construir con ellos el film.

El productor termina las actividades del rodaje cerrando los compromisos adquiridos: entrega el equipo utilizado en la filmación y cancela el valor del alquiler, liquida al personal y dispone adecuadamente del material registrado por la cámara y la grabadora de sonido. Luego, consigue, dispone y programa los elementos necesarios para la edición y los pone

en manos del director. Esto supone ubicar una sala de proyección para visualiza material y contratar una sala de edición para realizar el montaje de imagen sonido.

Al mismo tiempo adelanta los pasos necesarios para la venta y distribución de la cinta de manera que pueda ser vista por el público, ultimo destinatario del producto audiovisual.

Distribución - Exhibición: Etapa de comercialización del film y colocación en los circuitos de exhibición. Es el momento en que el público ve la película en las pantallas y en el que se diseñan estrategias de mercadeo.

Desde el inicio del proyecto el productor debe dejar firmemente establecida la posibilidad de que la obra audiovisual sea exhibida en la mayor cantidad de espacios de difusión. Para esto se diseña una estrategia de mercadeo en la que se deben tener en cuenta *las ventanas* destinadas a la explotación comercial de un producto audiovisual; éstas son:

- Salas de cine en el caso de un producto cinematográfico.
- Home video: distribución de copias en formato DVD o VHS a través de tiendas de alquiler de video.
- Televisión por cable: canales de televisión privados cuya señal genera un costo para el televidente.
- Exhibición en aviones, barcos, buses.
- Televisión abierta: aquella cuya señal es gratuita.

Parte de esta gestión se hace al principio, al obtener la financiación del proyecto. Los canales de televisión privados o estatales que aportan recursos participan en la difusión de la película para recuperar la inversión y obtener ganancias. Así mismo, las grandes casas productoras negocian con los distribuidores de cine y se reservan el derecho de utilizar esos canales para la exhibición del producto.

La difusión, distribución y exhibición es asunto de mucha importancia, no solo por que permite recuperar las grandes inversiones de dinero aplicadas al proyecto sino por que es la única manera de lograr el propósito inicial de realizar una película: ponerla en pantalla y lograr que la vea una inmensa cantidad de público. El productor determina cuidadosamente los lugares para colocar el producto. Es un proceso cuidadoso donde se consideran datos como duración, tema, género, formato, época del año en que sale el producto y otras determinantes del mercado mundial del audiovisual.

La tarea del productor pues, abarca todo el proceso de realización de un film, incluyendo esta última responsabilidad, no por ello la menos importante. Es por eso que se le denomina el *gestor* del proyecto audiovisual.

Preservación y Conservación: Una vez termina el circuito de explotación comercial de la obra, se debe contemplar el cuidado y la forma de archivo que se dará al material para que pueda ser consultada a lo largo de los años y entre a alimentar la historia audiovisual colombiana.

¿Qué hace el productor?

El productor es una pieza clave en la realización de un producto audiovisual, es el único personaje que está presente durante todo el proceso de realización, se encarga del proyecto de principio a fin. Es el gestor y administrador del proyecto y por ello es esencial en todas las etapas de la película. Entre sus funciones está la consecución de recursos para lo cual debe tener claro el panorama económico de la película, mediante la elaboración de un presupuesto.

El presupuesto

El presupuesto es un análisis de los costos del proyecto, discriminado por temas o especialidades. Definido éste, el paso siguiente consiste en programar las tareas de la realización de la manera más precisa posible a fin de ponerlas en práctica sin traumatismos y definir un flujo razonable de gastos.

Para programar tareas es necesario definir necesidades. Las necesidades de producción se definen a partir de un guión ajustado. Contando con éste se realiza un desglose de producción, documento donde se especifican aquellas a partir de los requerimientos que el guión plantea al proyecto. El desglose de producción implica:

- a) Determinar las locaciones donde se va a filmar y las escenas que se rodarán en cada una.
- b) Decidir qué actores, personal, equipos técnicos y elementos se requieren para cada escena.
- c) Calcular cuánto dinero se gastará por locación, y cuáles son los recursos económicos de la producción.

La primera tarea del productor es elaborar un presupuesto. Siempre se prepara antes de solicitar los fondos para demostrar a los inversionistas que se ha planificado cuidadosamente la producción y que los productores conocen los costos implicados.

Los factores técnicos que considera en primer lugar un productor al preparar un presupuesto son: formato, duración, razón de producción y tiempos del proyecto, y el programa de producción. Por supuesto, sueldos, efectos especiales, locaciones, equipo, número de personal, y otros afectan el costo de una película. Un presupuesto debe incluir los ítems que se mencionan a continuación:

- *Razón de filmación:* Se refiere a cuántas veces se rueda cada plano con relación a la cantidad de planos que conformarán la película. Por ejemplo, se filma cinco veces cada plano y se escoge uno para la edición, en ese caso la razón es de cinco a uno. O se filman tres planos por cada uno. No se gasta el mismo dinero para rodar cinco horas que para rodar tres, así el producto final dure una hora en los dos casos. Es un aspecto fundamental para determinar el costo de la película.
- *Tiempos del proyecto:* Duración estimada de las grandes etapas del proyecto, preproducción, filmación o rodaje y edición o posproducción. Son los grandes ítems de costo por proceso.

- *Diseño de producción:* Plan de trabajo detallado en días, temas, actividades, costos. Arroja datos para calcular sueldos, efectos especiales, locaciones, equipo, número de personal.
- *Derechos del argumento y guión:* En las producciones grandes el guionista es un escritor profesional que vende sus derechos sobre el argumento al productor del proyecto. Se refiere también al pago de derechos sobre adaptación de obras literarias re-escritas para la pantalla.
- *Personal:* Se refiere a todo el persona que hace parte del proyecto: productor y su equipo de administración del proyecto: productor ejecutivo, productor general, productor de campo, asistente de producción, secretaria, contador. Director: asistentes de dirección, script, actores. Director de fotografía: camarógrafo, asistente de cámara, gaffer luminotécnicos, maquinistas, electricista. Sonidista: microfonista, compositor musical. Director de arte: escenógrafo, utilero, bodeguero, vestuarista, peinador, maquillador, efectos especiales.
- *Gastos generales:* Pago por alquiler de locaciones, transporte: camiones, buses o vanes, carros, alimentación, caja menor, envío de material filmico, revelado y transfer a video.
- *Material de rodaje o grabación:* Materiales de soporte en donde se registra la película, es decir, material filmico, o cintas de video (ver soportes de grabación) y de captura sonora.
- *Equipo técnico:* Cámara, luces, trípodes, accesorios de cámara y luces, planta eléctrica, dollys, grúas y sus accesorios. Micrófonos, consola, cañas, equipo de captura sonora. Escenografías, utilería, vestuario, maquillaje.
- *Sonido y música:* Gastos de postproducción de sonido: estudios, grabación y derechos de música original o derechos de autor, músicos, pistas de sonido adicionales, efectos sonoros, mezcla de sonido.
- *Edición:* Editor, sala de edición, materiales, alquiler de salas de proyección.
- *Gastos de oficina:* Gastos del equipo de trabajo y administración del proyecto: papelería, oficina, teléfonos, servicios, equipo de oficina, correos y mensajerías.
- *Seguros:* Además del seguro que protege por daños en el equipo, se utilizan otros seguros para proteger la inversión: seguros de buen fin, de daños a terceros y otros.
- *Contingencia o imprevistos:* Siempre se debe contemplar un porcentaje aproximado del 10% del costo total del proyecto, como una línea independiente en el presupuesto general destinado a cubrir los sobrecostos e imprevistos propios de un rodaje.
- *Distribución-Exhibición:* Actividades necesarias para la venta y exhibición película en los teatros: eventos de lanzamiento, impresos de promoción, exhibiciones en festivales, encuentros y otros eventos de mercado audiovisual. Exhibiciones privadas y *premières*. Paquetes publicitarios, mercadeo y venta de copias de distribución.
- *Preservación-Conservación:* Se debe contemplar dejar al menos una copia en soporte filmico (de haber producido en cine) y/o en video para su conservación futura.

El presupuesto considera unos costos y estimados. A partir de aquí se hacen ajustes entre las posibilidades económicas del proyecto, es decir el dinero disponible, y las necesidades creativo-estético-expresivas de la película, traducidas en gastos. Lo uno no existe sin lo



Ejercicio

Aplicar al guión el esquema de presupuesto de la página siguiente.

otro: las películas se hacen con dinero, muchas veces con poco dinero, lo que obliga a controlar y reducir al máximo los gastos de producción. Esto se logra con una adecuada preproducción.

Los departamentos

En este ejercicio de contar historias en movimiento, ningún oficio es menor, este proceso es un engranaje en donde intervienen muchas personas. Para lograr trabajar de manera articulada y organizada se establecen los departamentos, cada uno de los cuales tiene una serie de personas que desarrollan oficios específicos, siendo cada uno de ellos indispensable para llevar a buen término la obra audiovisual. Hay varios modelos de industria audiovisual y cinematográfica en donde algunos roles existen y otros no; el esquema que aquí planteamos corresponde al modelo de producción colombiano.

1. Departamento de producción
2. Departamento de dirección
3. Departamento de fotografía
4. Departamento de dirección de arte
5. Departamento de sonido
6. Departamento de montaje

Departamento de producción: Este departamento es la columna vertebral del proyecto, está presente en todo el proceso de una película, desde el guión hasta la conservación, pasando por la distribución y exhibición. En este departamento se maneja la parte administrativa, financiera y logística de la película. De acuerdo a la magnitud del proyecto encontramos o no las siguientes personas en este departamento: productor ejecutivo, productor general, productor de campo, asistente de producción y un contador. De acuerdo con la dimensión del proyecto puede haber una secretaria y un mensajero.

Departamento de dirección: Este departamento es la guía en términos narrativos y conceptuales de una película, es allí donde se define la forma en que se va a contar una historia que está en un papel (guión) en imágenes en movimiento y determina la puesta en escena. A este departamento pertenece: el director, el primer asistente de dirección (en caso de ser un largometraje se requerirá un segundo y hasta un tercer asistente de dirección, el script y los actores).

Departamento de fotografía: Este departamento es el ojo de una realización, es el encargado de crear una atmósfera visual y realizar la captura de imágenes de acuerdo con la propuesta narrativa planteada por el director. Es uno de los departamentos que más equipo humano tiene; está conformado

Modelo de presupuesto de la Convocatoria del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico

Si usted considera necesario incluir algunos costos puede hacerlo.
Si hay costos que no apliquen para su proyecto puede dejar vacía la celda.

Proyecto: _____ _____ Productor: _____ _____ Director: _____ _____	Formato de rodaje _____ Semanas de preproducción _____ Semanas de rodaje _____ Semanas de posproducción _____ Duración total _____ Dólar a _____ Total pesos: _____ Total dolares: _____	Resumen Guión _____ Preproducción _____ Producción y rodaje _____ Posproducción _____ Promoción y lanzamiento _____ Total _____
---	---	---

	Precio unitario	Unidad	Subtotal en dólares*	Subtotal en pesos
1. GUIÓN Derechos Guión Guión Técnico y Reescrituras Dibujos de Story Board Presentación Fotocopias Encuadernación Traducción Otros 2. PREPRODUCCIÓN ADMINISTRACIÓN GENERAL Arriendo y administración oficina Secretaría administración Contador Asesor jurídico Mensajería Servicios públicos (tel., agua, etc.) Gastos bancarios y financieros Papelería y fotocopias Cafetería y refrigerios Transportes urbanos Alquiler computadores Timbres contratos Caja Menor Otros <i>Total administración general</i> ADMINISTRACIÓN PELÍCULA Productor de campo Asistente de producción 2 Asistente de dirección 1 Director de casting Ambientador				

	Precio unitario	Unidad	Subtotal en dólares*	Subtotal en pesos
Utilero				
Vestuarista				
Carro de preproducción				
Carro de utilería				
Correos y fletes				
Viáticos y gastos de viaje				
Pasajes aéreos				
Material fotográfico (35mm)				
Revelado y copias				
Videos de casting y locaciones				
Cintas de video				
Alquiler cámara y luces				
Operario				
Búsqueda de locaciones				
Promoción y Relaciones Públicas				
Preparación Proyectos (Ibermedia, etc.)				
Caja Menor Preproducción				
Otros	Imprevistos:	%		
<i>Total administración película</i>				
3. PRODUCCIÓN Y RODAJE				
ADMINISTRACIÓN PELÍCULA				
Producción ejecutiva				
Productor de campo				
Asistente de producción 1				
Asistente de producción 2				
Contador producción				
Secretaria producción				
Mensajería				
Aseadora set				
Transportes urbanos				
Seguros				
Equipos y Vehículos				
Responsabilidad Civil				
Accidentes				
Comunicaciones				
Otros	Imprevistos:	%		
<i>Total administración película</i>				
DIRECCIÓN				
Director				
Asistente de dirección 1				
Asistente de dirección 2				
Script				
Video assist y claqueta				
Otros				
<i>Total dirección</i>				
ELENCO				
Actores principales				

	Precio unitario	Unidad	Subtotal en dólares*	Subtotal en pesos
Actores secundarios				
Figurantes				
Extras				
Parlantes				
Importantes				
Secundarios				
Adicionales				
Otros	Imprevistos:	%		
<i>Total dirección</i>				
FOTOGRAFÍA Y CÁMARA				
Director de fotografía				
Operador de cámara				
Foquista				
Asistente de cámara 1				
Asistente de cámara 2				
Foto Fija				
Alquiler equipo de cámara				
Alquiler lentes				
Detrás de cámaras				
Cámara DV (Making of)				
Cassettes DVD				
Operario				
Otros	Imprevistos:	%		
<i>Total fotografía y cámara</i>				
LUMINOTECNIA Y GRIP				
Jefe de luces				
Electricista				
Asistente de iluminación 1				
Asistente de iluminación 2				
Maquinista				
Tramoyista				
Alquiler luces				
HMI par 6 kw (DOS)				
HMI par 4 kw				
HMI par 2.5 kw				
HMI par 1.2 kw				
Bombillos de repuesto				
Alquiler dolly				
Dolly con rieles				
Alquiler grúa				
Grúa Elemack				
Steadycam-Panaglide				
Alquiler planta				
Planta Eléctrica 50kw				
Grip GRANDE				
Pago energía				
Compra filtros				
Material de consumo				

	Precio unitario	Unidad	Subtotal en dólares*	Subtotal en pesos
Otros	Imprevistos:	%		
<i>Total luminotecnia y grip</i>				
SONIDO				
Sonidista				
Microfonista				
Grabadora				
DAT y Microfonos				
Material de consumo				
Otros				
DIRECCION ARTISTICA				
Dirección de arte				
Diseño escenografía				
Ambientador				
Asistente de ambientación				
Utilero				
Asistente de utilería				
Diseñador de vestuario				
Vestuarista				
Asistente de vestuario				
Maquillador				
Asistente de maquillaje				
Compra elementos ambientación				
Alquiler elementos ambientación				
Compra elementos utilería				
Alquiler elementos utilería				
Compra elementos de vestuario				
Alquiler elementos de vestuario				
Lavandería				
Elementos de maquillaje				
Elementos efectos especiales				
Vehículos en escena				
Materiales de escenografía				
Elaboración escenografía				
Alquiler estudio de filmación				
Alquiler				
Alquiler y restauración locaciones				
Interiores				
Exteriores				
Adecuación locaciones				
Servicios locaciones				
Teléfono en locaciones				
Limpieza				
Reparación daños				
Efectos especiales				
Lluvia artificial				
Otros	Imprevistos:	%		
<i>Total sonido y arte</i>				

	Precio unitario	Unidad	Subtotal en dólares*	Subtotal en pesos
MATERIAL VIRGEN				
Película virgen				
Negativo de 16mm asa 500				
Cintas de sonido				
Cintas DAT				
Cintas adicionales (varios)				
Cintas para copias de sonido				
Cassettes de video profesional				
Película foto fija y revelado				
Cassettes VHS (video assist)				
Material de consumo				
Otros				
<i>Total material virgen</i>	Imprevistos:	%		
TRANSPORTE				
Carro de cámara				
Camión de luces				
Camión de tramoya				
Carro de producción				
Carro personal técnico				
Carro actores				
Camión utilería (y vestuario)				
Gasolina y peajes				
Pasajes aéreos				
Otros				
<i>Total transporte</i>	Imprevistos:	%		
ALOJAMIENTO Y ALIMENTACIÓN				
Hoteles				
Desayunos				
Almuerzos y comidas de producción				
Elenco y técnicos				
Extras				
Viáticos				
Refrigerios				
Cafetería				
Otros				
<i>Total alojamiento y alimentación</i>	Imprevistos:	%		
4. POSPRODUCCIÓN				
EDICIÓN				
Editor				
Asistente de edición				
Edición no-línea digital				
Doblaje sincrónico				
Edición de sonido				
Montaje de pistas y mezcla				
Materiales				
Gastos de viajes				

	Precio unitario	Unidad	Subtotal en dólares*	Subtotal en pesos
Licencias de sonido				
Licencia Dolby				
Otros	Imprevistos:	%		
<i>Total edición</i>				
MÚSICA				
Compositor				
Arreglos				
Interpretes				
Músicos				
Estudio de grabación				
Musicalización adicional				
Discos, derechos, efectos, etc.				
Derechos de autor				
Derechos de música incidental				
Canciones o temas adicionales				
Otros	Imprevistos:	%		
<i>Total música</i>				
TRANSPORTES, VIAJES Y VARIOS				
Envíos al exterior para revelado				
Rollos de 35mm				
Envíos a Colombia				
Impuestos y trámites				
Clasificación de la película				
Papeles legales, etc.				
Viaje al exterior para terminar copia				
Tiquete aéreo				
Impuesto de salida				
Hotel				
Alimentación				
Transporte				
Gastos varios				
Otros				
LABORATORIOS				
Revelado Negativo 35mm				
Preparación para video				
Transfer a video				
Copión en video				
Copia final en 35mm				
Material de video				
Videocassette Betacam SP y DG				
Videocasetes de VHS				
Supervisión de posproducción				
Materiales				
Compaginación/corte de negativo				
Trabajos varios de laboratorio				
Optical sync				

por: el director de fotografía, el camarógrafo, el asistente de cámara, el segundo asistente de cámara, el gaffer, los luminotécnicos, los maquinistas, el electricista.

Departamento de dirección de arte: Junto con el departamento de fotografía son los encargados de darle un *look* a la película, desde este departamento se construyen los espacios y personajes (vestuario y maquillaje) de tal manera que resulten verosímiles para el espectador y se establezca un sentido visual en la historia. De este departamento hacen parte: el director de arte, el asistente del director de arte, el utilero, el bodeguero, el tramoyista (si se trabaja en estudio), el vestuarista, el maquillador, el peinador y si hay efectos especiales (explosiones, disparos...) se controla desde allí.

Departamento de sonido: Es el oído de una producción; este departamento registra y crea todos los sonidos para generar la sensación de tridimensionalidad en el relato, haciendo que el espectador se involucre aún más en la historia. En este departamento se encuentra: el ingeniero de sonido, el sonidista, el microfonista. Si se realiza la banda sonora puede haber músicos, compositores, arreglistas, encargado de efectos especiales sonoros.

Departamento de montaje: En este departamento se realiza el empalme final de la película; es allí donde todos los elementos tanto del orden visual como sonoro se conjugan para recrear una historia que tenga una coherencia para el espectador. Aquí encontramos al montanista (en cine) y al editor (en video), el laboratorista y el colorista. Aunque en Colombia no es muy común, hay lugares del mundo en donde el montaje se realiza sin la presencia del director, para lograr una mirada objetiva, como de espectador, lo cual permite una construcción final de la obra libre de apegos sentimentales por parte del director.

El equipo del productor: El productor convoca también a su personal de confianza: el equipo de producción para un proyecto pequeño se compone de un productor general y un productor de campo, es el equipo mínimo. Para proyectos grandes se involucran cargos más especializados: un gerente de producción, un productor ejecutivo, secretarías de producción y encargados por áreas, por ejemplo, contabilidad, transportes y alimentación.

Productor general: Es el responsable de la organización global de la película, de la estructura administrativa y operativa del proyecto. Un buen productor descarga al director de todas las presiones posibles relacionadas con aspectos logísticos y de organización. Como es una labor de envergadura y determinante, tiene uno o dos asistentes. De acuerdo con el director, el productor establece contacto con los actores y mediante una serie de pruebas sucesivas, el *casting*, definen los protagonistas de la película. Se definen también los actores secundarios del elenco, y se buscan los figurantes y extras.

Productor de campo: Es el encargado de estar permanentemente el set atento a resolver todas las necesidades que surjan durante el rodaje. Trabaja de manera articulada con el asistente de dirección.

Asistente del productor: Se le conoce como productor de campo, se encarga de las tareas operativas. Siendo el productor el responsable global, el productor de campo se mueve en los detalles de la realización, su mano derecha en el lugar de la filmación. Responder

por el cumplimiento del plan de rodaje, factor que influye directamente en el costo final del proyecto.

El productor es con el director el gestor y responsable de llevar a cabo el proyecto, desde la idea inicial hasta poner la película en las pantallas para que sea vista por el público. Igual que sucede con las otras actividades, la tarea del productor se realiza en equipo. La comunicación, exploración de alternativas y posibilidades se hace en conjunto. En aquellos asuntos que los relacionan mas directamente el productor y el director examinan, estudian y deciden juntos. Así actúa el productor con su equipo, o con su asistente si el proyecto es pequeño. La fluidez y eficacia de las tareas depende de compartir aportes y repartir responsabilidades, así, el productor y su asistente se reparten tareas con el fin de que el trabajo resulte efectivo.



Capítulo 4

Catalizador de sueños, el director

“La realización cinematográfica es un proceso de crítica constante, en cuanto reelaboración: la puesta en escena critica al guión; el rodaje critica la puesta en escena y la edición critica el rodaje”.

F. TRUFFAUT
Director francés

HACER CINE SIEMPRE ES TRABAJO de un equipo. Es fácil olvidar, bajo el encanto de la pantalla mágica, que los sucesos vistos en una película hacen parte de una historia, real o de ficción, escrita por alguien para ser llevada al cine.

Las escenas de un filme suceden en lugares definidos. En una casa, en una calle, en un potrero, en una plaza de mercado, en el parque del barrio. Los hechos tienen lugar en momentos del día o de la noche, y afectan generalmente a ciertos personajes, quienes visten de forma determinada: algunos serán jóvenes que usan tenis, camisetas largas. Habrá una heroína, quizá la dueña del granero de la esquina, quizá una adolescente. Estos personajes hablan, conversan entre ellos, son amigos. Pelean, son enemigos. Tienen propósitos y hacen cosas que les permitirán, o no, lograr esos propósitos, para lo cual se unirán a otros personajes. Con seguridad tienen enemigos u oponentes que pondrán en marcha acciones que obstaculizan aquellos deseos, y logran de paso los suyos propios, en la historia que vemos desarrollarse en la oscuridad del teatro.

Las actividades desplegadas delante de una cámara con actores, elementos y objetos para desarrollar una historia, son tareas que realiza un equipo de personas en estrecha colaboración. Estas personas poseen una gran variedad de talentos. Trabajan coordinadamente para facilitar sus aportes creativos y reducir al máximo las dificultades que acarrea interactuar en una situación difícil como el rodaje. Un ejemplo sencillo de esta afirmación es la pareja director-productor: el productor es una persona con la visión y práctica necesarias para administrar el tiempo, acostumbrada a programar actividades en detalle para optimizar los recursos técnicos



Ejercicio

Estudiar una escena seleccionada de cualquier película y tratar de encontrar todos los elementos técnicos y artísticos utilizados para narrar la historia.

y monetarios. El director por su parte necesita un ambiente de mucha libertad que le permita crear: es probable que pase hasta altas horas de la noche reescribiendo algunas escenas que no le dejan del todo satisfecho.

Aunque esta combinación parecería explosiva en el set de filmación, es necesaria y permite realizar con éxito un proyecto. Ninguno es “el personaje fundamental del film”, “aquel sin el cuál no podría hacerse la película”: ambos son indispensables.

Así como el productor y el director, gracias a sus diferencias, son imprescindibles, también son necesarios los demás integrantes del equipo: guionista, director de fotografía, director de arte, sonidista, luminotécnicos, asistentes, actores, utileros, maquilladores.

¿Cuál es la tarea del director?

El director es quien articula el grupo de filmación: ante él se comprometen los integrantes del equipo. Cada *departamento* explora y establece junto con el director, la mejor manera de aprovechar sus habilidades y talentos particulares para llevar a buen término la producción. Asimismo planifica de antemano la forma de optimizar el tiempo. Corresponde al director aglutinar los esfuerzos individuales y lograr un film coherente y de buena calidad.

Una cosa es ser unificador y otra cosa ser el cerebro único de la película. La función del director parece la del director de orquesta: no ejecuta los instrumentos pero sabe cómo debe sonar cada uno al ensamblarse en la obra.

¿Cómo trabaja el director?

El trabajo del director abarca *preproducción*, *producción*, *posproducción* y en la etapa de *distribución-exhibición* haciendo giras promocionales con la película.

El rompecabezas de la cinta puede armarse en la medida en que los participantes aporten sus pedazos, pero si todos quieren poner sus piezas al mismo tiempo la tarea va a resultar imposible. En consecuencia, debe existir una herramienta de orden, esa herramienta son las etapas, y a nivel más detallado un *procedimiento de rodaje*.

Así, ¿qué hace el director? Existe un guión: una película contada en palabras. Es el punto de partida, y el director interviene desde ese momento. Su primera tarea en el proyecto es ajustar el guión. El director se hace una idea de la futura película y la pone en juego, reelabora el guión de acuerdo con sus propósitos para la historia que llevará a la pantalla.

El director aporta un nuevo espíritu al guión. Pone en juego su emotividad, su visión de las cosas y de la vida. El sello de identidad de la cinta

es puesto por la interpretación que hace el director de los acontecimientos que plantea el guión. Traduce en imágenes el texto escrito utilizando para ello los códigos que constituyen el lenguaje audiovisual: planos, encuadres, movimientos de cámara (capítulo 1), así como la puesta en escena.

Relación entre guionista y director

En la primera etapa del proyecto pueden darse tres situaciones:

1. Un guionista escribe un guión y lo pasa a un director
2. Un director y un guionista escriben juntos un guión
3. Un productor pide a un guionista que escriba un guión

En los dos primeros casos se establece una relación inmediata entre el guionista y el director. El tercer caso es diferente: puede ser que el productor tenga una idea y pida a un guionista que la escriba, o puede ser al contrario: un guionista propone a un productor un tema y éste decide que lo va a convertir en película, para cual necesariamente contrata a un director.

De cualquier manera, la primera conexión a establecer en el equipo de trabajo será entre director y guionista. Es una relación particular: el guionista estará acostumbrado a comunicar a través de recursos típicos de la literatura o el drama: diálogos, descripciones, gestos, movimientos, actitudes. Sin embargo, la composición visual, el escenario, el sonido, el movimiento de cámara y la iluminación influirán sobre la percepción del espectador tanto como influyen en él las palabras de los protagonistas. Estos elementos constituyen a su vez la especialidad y el conocimiento del director, de manera que en el vínculo creado entre los dos se articulan conocimientos y técnicas complementarias.

La segunda tarea del director consiste en visualizar los hechos descritos en el guión en forma literaria para convertirlos en imágenes, de acuerdo con su forma de imaginar el film. Una transformación que va desde las palabras: el guión está escrito en palabras, hasta las imágenes: la cinta estará 'escrita' en imágenes. Es un proceso de cambio constante, si por algún motivo una escena no da resultado en la realización, se debe cambiar. Por otra parte, si se considera que una locación funciona mejor que otra, el director y el guionista reescriben el guión para incluir las modificaciones.

El cine es un arte de colaboración y transformación sucesiva, y la película cambia de aquello que originalmente concibió el guionista, a otra cosa, cada vez más cercana al resultado final que se verá en pantalla. Es tarea del director mantener la unidad a través de los cambios, generar motivación y cohesión permanente del equipo y propiciar la comunicación entre los miembros de cada departamento, y entre ellos y él mismo.



Ejercicio

Ver *El elefante y la bicicleta*, película de Juan Carlos Tabío y comentar los aspectos relacionados con el papel del director.

El director, el director de arte, el director de fotografía y el sonidista durante la preparación del filme

La tercera tarea es preparar y ensayar antes de llegar al rodaje. El director expone al equipo sus ideas e intenciones para cada secuencia. Con esta información cada uno de los departamentos realiza una propuesta que es discutida con los otros miembros del equipo y con el director para lograr articularlas en beneficio de la historia. En los ensayos técnicos, de puesta en escena y actuación, trabaja con el equipo poniendo a prueba su concepción del film y de la realización. Discute con el grupo sus ideas acerca de cada secuencia e intercambia con ellos sugerencias sobre la forma de lograr aquella «apariencia» durante el rodaje. Cada uno de ellos profundiza y pone en cámara desde su especialidad el concepto del director para el film. Son diferentes elementos girando alrededor de un solo propósito.

Considerando las opiniones, pruebas, sugerencias y discusiones del ensayo se decide una estrategia de acción para el rodaje que se consigna en un *plan de rodaje*. Es una actividad esencial para que el personal anticipe necesidades y requerimientos, y contribuye a que los departamentos se complementen, se establezca una buena comunicación y el grupo actúe como un equipo.



Ejercicio

Recoger el listado de elementos del primer ejercicio. Asignarlos a cada uno de los departamentos técnicos enumerados.

Consultas con otros departamentos durante la preparación

Establecidos los aportes, y tomadas las decisiones correspondientes, el director trabaja con el productor en la planeación del rodaje. Esta es su cuarta tarea.

El *plan de rodaje* recoge y ordena las decisiones tomadas por el equipo durante la preproducción y los ensayos. El productor se encarga de los aspectos logísticos y técnicos de la cinta, aspectos vitales pero que no dejan de ser tediosos. Cada grupo especializado planea con el productor las tareas que constituyen su aporte a la realización del film. El director se concentra en todo aquello que afecta directamente la calidad estética del filme.

Hay un personaje que no se ha mencionado hasta el momento: es el asistente de dirección. Su acción es más visible en el *proceso de rodaje*. El Asistente del director es el enlace entre el director y el resto del equipo, sobre todo entre la dirección y la producción. Su función es resolver problemas sin obstaculizar la concentración del director y se encarga de liberarlo de aquellos asuntos puramente técnicos o logísticos, sobretodo en la fase de rodaje.

Una programación precisa libera al director de presiones excesivas y beneficia la película. Aunque hay desacuerdos acerca de la planeación al hacer cine: se dice que entorpece la creatividad y reduce la capacidad de improvisación. Pero entre más precisa es la planeación, más fácil y barato resulta reemplazar.

Siempre se cambian cosas, pero los cambios sustanciales de último minuto son costosos y a veces resultan en improvisaciones que el espectador no perdona. En última instancia, el director y su grupo deciden el método más apropiado a su estilo de trabajo.

Situación del director al finalizar la preparación

Al terminar la preproducción, el director y el equipo de trabajo tendrán una idea bastante aproximada de cómo se verá cada toma, dónde se ubican las lámparas, como se mueven los actores en el espacio, cuáles son sus parlamentos. Cada participante dispondrá también de un cronograma preciso del rodaje, lo que le permite prever el tiempo para cada actividad.

Si el director tiene buena capacidad para conjugar las habilidades de los integrantes del equipo, si ellos tienen el compromiso de aportar lo máximo de sí mismos, el todo puede ser mayor que la suma de sus partes. El director debe ser asequible y compartir aportes con los demás profesionales, asumiendo su responsabilidad en la toma de decisiones.

En los tres siguientes capítulos, se hará referencia a las dinámicas propias de la preparación del rodaje y los esquemas de trabajo conjunto, para luego particularizar los oficios fundamentales.

Definiciones y conceptos

DIRECTOR: El director es el guía creativo de un equipo compuesto por profesionales de diversas especialidades. Se ocupa de coordinar las diferentes intervenciones técnicas y artísticas, para que sean coherentes y armónicas en relación con la historia que se quiere contar. El director se encarga, junto con los distintos profesionales, de realizar la película.

TAREAS DEL DIRECTOR: Escribir o ajustar el guión con el guionista, realizar el guión técnico a partir de la propuesta narrativa de éste, trazar las líneas generales de la película en los ensayos con el equipo creativo y planear en detalle el proceso de rodaje con el equipo de producción. En la fase del rodaje es quien lleva la batuta del proyecto en el set.

EQUIPO CREATIVO: Grupo de responsables de las áreas de fotografía, arte, sonido y producción.



CAPÍTULO 5

Preámbulo, planeando el rodaje

“En una producción se pueden presentar unos diez mil problemas, si se presentan doscientos la producción es todo un éxito”.

ANÓNIMO

EN EL RODAJE DE UNA PELÍCULA MERODEAN por el set gran cantidad de personas: la actriz principal y su galán, muchos extras difíciles de controlar, el equipo, los asistentes, los invitados, los curiosos. Hay muchas lámparas que generan calor y con seguridad un nervioso y agitado productor de campo. Todo lo cual crea un ambiente muy difícil, nada conveniente para pensar con claridad.

Compárese esta atmósfera con la relativa tranquilidad de la *preproducción*, temprano en la mañana, en el escenario vacío de un teatro de barrio. Donde el personal clave del equipo se reúne y comenta detalladamente cada asunto, explorándolo libremente, cosa que no puede hacerse en el rodaje porque existe la presión del costo por horas de personal y equipo.

Es por esto que resulta fundamental un trabajo de planeación previo que minimice los riesgos y sobrecostos de una producción. Para eso existen varias herramientas de trabajo que facilitan el trabajo del equipo en general.

He aquí un ejemplo de *desglose de producción* para tres escenas, que corresponden a la secuencia 4 de una película.

Esc. 22. Entrada casa de Luis. Día. Hace sol: La madre de Luis llega a su casa a mostrarle la carta del hermano quien le cuenta de su enfermedad.

Esc. 23. Sala de Luis. Día: Luis y su madre leen la carta con las tristes noticias del hermano de Luis.

Esc. 24. Parque. Día. Cielo cubierto: Luis y su madre salen al parque, donde jugaban los hermanos en la infancia, a conversar al aire libre, el cielo se cubre como un presagio de muerte.

DESGLOSE
Producción: El hermano ausente

Locación	Sec.*	Esc.*	Set	Personajes	Vestuario	Utillería	Fotografía	Obs.*
Entrada casa de Luis	4	22	Entrada	Madre de Luis	Día 8, # 2	Carta hermano de Luis	Día soleado	Dolly
Casa de Luis	4	23	Sala	Luis y su madre	Día 8, # 2	Vasos, cigarrillos	Día nublado	
Parque del barrio	4	24	Banca parque	Luis y su madre	Día 8, # 2	Carta hermano de Luis	Día nublado	Parque sucio

* Sec.: Secuencia, Esc.: Escena, y Obs.: Observaciones.

El desglose se encabeza usualmente con la locación, lugar físico donde se filma y que constituye un referente para transportes, horas de salida y llegada de personal, y otros datos de logística. Se elabora siguiendo la continuidad de la película, de manera que ofrece un panorama completo de todos los requerimientos técnicos para el rodaje. En el desglose se coloca una duración estimada para el rodaje de cada escena, lo que permite controlar la eficacia en el rodaje y calcular las desviaciones de presupuesto que implica toda reprogramación. Con base en el desglose de toda la cinta se elabora un *plan de trabajo general*.

El plan de trabajo se ordena por días de rodaje, el primer día es el día 1 y así sucesivamente. Como puede verse:

PLAN DE RODAJE

Fecha: 11. Jul. 2005

Producción: El hermano ausente

Día	Hora	Sec.*	Esc.*	Set	Locación	Actores	Técnicos	Equipo	Obs.*
1	6:00 a.m.	4	23	Entrada	Casa de Luis	F. Ramírez M. Villegas	Todo el personal	Todo Dolly	
2	1:00 p.m.	4	24	Sala	Parque del Barrio	F. Ramírez	Todo el personal	Todo	Filtros luz solar

* Sec.: Secuencia, Esc.: Escena, y Obs.: Observaciones.

El plan de trabajo es una programación de actividades y requerimientos. Las horas consignadas corresponden a la hora de llegada de los técnicos y del comienzo del trabajo, no a las horas de filmación propiamente dichas.

Por consideraciones de costos, todas las personas llegan a distinta hora. Por ejemplo, para la ESC. 24, en el Parque, los técnicos se convocan la 1 p.m. así que habrá que programar almuerzo para ellos. Los actores en cambio pueden llegar a las 2:00 a maquillaje, a ellos no se les da almuerzo. Para controlar estas diferencias en el horario se elabora un formato de llamados, esto es, una discriminación de horarios para la llegada de todas las personas:

TABLA DE LLAMADOS DIA 2

Producción: El hermano ausente

Fecha: 11. Jul. 2005

Hora salida: 12:00

Hora llegada: 1 p.m.

Hora grabación	Locación	Personal	Hora de llamado
02:00 p.m.	Parque Nacional	Técnicos arte	12:00 a.m.
02:00 p.m.	Parque Nacional	F. Ramírez, M. Villegas	01:30 p.m.
02:00 p.m.	Parque Nacional	Técnicos luces	12:30 a.m.
02:00 p.m.	Parque Nacional	Maquillaje	01:30 p.m.
02:00 p.m.	Parque Nacional	Técnicos cámara	01:00 p.m.

Además del plan de trabajo, es muy importante la programación semanal del rodaje, sobre todo incluir en ella los *días de recuperación*. Estos son los días reservados para realizar las tomas que no pudieron efectuarse del tiempo programado, o aquellas que se agregan al rodaje por decisión del director. Es una idea equivocada y generalizada pensar que los días de recuperación están al final de la filmación. Esto sería muy poco prudente, ya que implicaría que los técnicos regresasen a todas las locaciones a completar cada filmación. Por tanto, lo más lógico es programar días de recuperación de acuerdo con cada locación. Así, una quincena típica quedaría como la siguiente:

Semana uno

Filmación: Lunes a jueves. Locación dos.

Recuperación: Viernes y sábado (si es necesario).

Descanso: Domingo.

Semana dos

Filmación: Lunes a jueves. Locación dos.

Recuperación: Viernes y sábado (si es necesario).

Descanso: Domingo.

¿Quiénes hacen esta tarea?

Es un gran volumen de trabajo: el productor y su equipo son los responsables de la administración del proyecto y el funcionamiento fluido y eficaz de la maquinaria, en la etapa de rodaje y en todas las etapas. Siempre se involucra al asistente de dirección cumpliendo su labor de enlace entre dirección y producción.

Tal como se mencionó en otro lugar, el equipo de producción para un proyecto pequeño se compone usualmente de un productor general y un productor de campo. El productor es el responsable de la organización global de la película, y su asistente ejecuta las tareas



Ejercicio

Determinar en grupo, aquellas funciones que serían responsabilidad del productor y aquellas del asistente de producción.

operativas, se mueve en los detalles concretos. El productor de campo, como su nombre lo indica, está en el campo, encargado de la logística del proceso.

Otras tareas de la preproducción, por fuera de la responsabilidad inmediata del equipo de producción son aquellas que realiza el director: ajustar el guión, trazar las líneas generales de la futura cinta en el curso de sucesivos ensayos del grupo, poner en escena y planear en detalle el proceso de rodaje. Estas actividades se revisan en el capítulo dedicado al director.

La exploración de alternativas y posibilidades se hace en conjunto, igual que en todas las etapas de la realización. En principio, y en aquellos asuntos que los relacionan mas directamente, el productor, el director y el asistente de dirección examinan, discuten y deciden. De la misma manera actúa el productor con su equipo, o con su asistente si el proyecto es pequeño. Para lograr fluidez y eficacia en las tareas se comparten aportes, se asignan responsabilidades personales, y se establecen y ponen en práctica líneas de comunicación.

Descripciones y conceptos

ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO: Diseño y programación del trabajo, requerimientos de equipo, personal, logística y gastos.

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN: Documento detallado de requerimientos del rodaje a partir del guión.

PLAN DE TRABAJO: Cronología de los días de rodaje con detalle de actividades, personal, y requerimientos por escena.

CAPÍTULO 6

Un día bien empleado, trabajando en equipo

“Angustia de no dejar escapar nada de lo que sólo entreveo, de lo que quizá aún no veo y sólo más tarde podré ver”.

ANDRÉ BAZIN
Crítico francés

SON LAS SEIS DE LA MAÑANA y el bullicio de la ciudad se ha instalado ya en las calles. Desde las cinco, el camión de la producción trae muebles y objetos, lámparas, pinturas y espejos a la locación de la película. La casa del maquillador es el sitio de rodaje para hoy. El personal de la dirección artística ha cambiado por completo una de las habitaciones para que coincida con las características de los personajes, su dueño no la va a reconocer.

El director de arte no llega todavía, el trabajo preliminar lo hace el personal de escenografía según el desglose de producción. Los directores de los equipos de iluminación y arte, y el asistente y el director trabajaron anoche en la escena que se rueda hoy por que el sitio se cambió a última hora: el dueño de la locación prevista canceló sorpresivamente el compromiso para la filmación de esta mañana. El plan de trabajo se salvó gracias a la amabilidad del maquillador quién ofreció su casa viendo la desesperación del productor.

El día va a ser difícil, los cambios sorpresivos de locación siempre crean problemas. Todo aquello que parecía funcionar y encajar tan bien durante los ensayos ya no existe: se cambia la disposición escénica, la posición de la cámara, cambia la iluminación, cambian los desplazamientos de actores. Es como inventar de nuevo la escena.

Cada equipo requiere un espacio y un momento para su trabajo: la ubicación de los proyectores (luces) a veces obliga a cambiar un poco la disposición de muebles y objetos, los desplazamientos de los actores precisan modificaciones en la iluminación, la posición de la cámara a su vez hará que se modifiquen un tanto los fondos, lo cual obliga a reposicionar las luces.

Surge una pregunta: ¿qué es más importante? Se pensará que alguna de las actividades prevalece y las demás se subordinan. En tal caso, ¿cuál sería aquella? El actor se tropieza con una mesa, hay que moverla. Se mueve la mesa, la luz ya no cae donde debe ser y entonces la mesa no registra. Se mueve la lámpara, pero aparece en el cuadro de cámara y eso no puede ser. Conclusión, los elementos técnicos se afectan mutuamente y todos son importantes, por tanto es clave el trabajo coordinado. Una solución consiste en asignar tiempos específicos para cada grupo.

El esquema de trabajo en el rodaje

La estrategia más sencilla para lograr de cada grupo un aporte de alta calidad consiste en establecer momentos definidos para su trabajo. Esto permite la concentración necesaria y elimina intrusionas que generan desorden y pérdida de tiempo en el escenario. Se resuelve el primer problema: evitar que los equipos se estorben mutuamente. El orden en que ingresan los departamentos al set es el siguiente:

1. *Arte* (se montan todos los elementos de ambientación y utilería del set): Trabaja de acuerdo con lo preestablecido por dirección. Su labor consiste en crear el espacio donde sucede la acción. Desde las paredes que lo rodean hasta el más mínimo objeto: un encendedor con el cual el personaje da fuego a su compañera de trabajo. El director de arte define dónde colocar cada elemento mueble u objeto, hasta obtener una *disposición muy cercana* a lo que es el espacio escénico definitivo.
2. *Fotografía* (se montan las luces y la maquinaria requerida): Es el encargado de crear la atmósfera luminosa que la escena requiere: día o noche, penumbra o claroscuro. La luz es un elemento psicológico que influye notablemente en la apariencia de la escena y la percepción que de ella tendrá el espectador. La instalación de las luces cambiará parcialmente la disposición del escenario establecida por el grupo de dirección artística.
3. *Actores*: Entran al set para un ensayo de puesta en escena y actuación. Se definen ubicaciones y desplazamientos, actitudes, relaciones con los objetos, diálogos. Este ensayo produce ajustes en el decorado, la utilería y la disposición de luces. Los actores pasan a maquillaje y vestuario y durante ese tiempo se efectúan los ajustes planteados.
4. *Cámara* (se ubica la cámara de acuerdo a lo planteado previamente por el director): Se ubica la cámara y se buscan los puntos de vista, los encuadres y los planos más apropiados para registrar las acciones, aquellos que producirán el significado que el director desea dar a la escena. La ubicación de la cámara requerirá nuevos ajustes de luces y escenografía.
5. *Sonido*: Una vez determinada la posición de cámara se ubica el sonido, si se requiere se usan micrófonos inalámbricos para los actores.
6. *Ultimo ensayo de actores con todo listo y ensayo de sonido*: A estas alturas los actores estarán maquillados y vestidos. Es el momento de ver el efecto de conjunto. Escenografía, decorado, utilería, iluminación, puesta en escena, bloqueo de cámara, todos los elementos sobre los cuáles descansa la significación de la escena se ponen simultáneamente en acción. En este ensayo se prueba la posición del micrófono y los niveles de sonido.

7. *El director* define con los directores de equipo los últimos ajustes necesarios antes de rodar.
8. *Se ejecutan los ajustes*: El registro de sonido requiere un seguimiento minucioso de los movimientos, gestos, entonaciones y actitudes de los actores, los cuales se bloquean solo en este momento previo al rodaje del plano. Este es el instante inmediatamente anterior al rodaje de la escena, previo al famoso grito de «¡Acción!»
9. *Se filma* el plano.

Es de suma importancia la cadena de mando que regula las relaciones del personal que interviene en la película. El subalterno inmediato del director es el asistente del director quien filtra la información y decide sobre asuntos de menor importancia. Aparte de él, las únicas personas con acceso inmediato al director son el director de fotografía, el director de arte, el ingeniero de grabación de sonido, el encargado de continuidad o *script* que está atento a mantener la continuidad tanto en términos dramáticos como narrativos, y el productor. En el esquema propuesto el asistente de dirección dirige en el set los pasos del uno al tres.

Cuando está lista la escenografía y la iluminación entra el director para el ensayo de puesta en escena y actuación. Así mismo, decide con el director de fotografía la posición de cámara, el valor del encuadre y el lente con el que se va a filmar. El asistente dirige los ajustes sencillos con los equipos especializados. Si los cambios requieren grandes modificaciones el director lo discute con su equipo y toma una decisión. Pero el asistente de dirección supervisa la ejecución.

El propósito de la estructura es organizar el trabajo y evitar que el director reciba información excesiva, facilitándole la concentración en la dirección de actores y el desarrollo narrativo y dramático del plano.

Luces, cámara, ¡acción!

Realizados los ajustes después del ensayo total, los equipos despejan el set. Solo quedan el director, el director de fotografía, el camarógrafo, el sonidista, los actores, el encargado de la continuidad (*script*) y eventualmente el asistente de dirección.

El director o el primer asistente de dirección verifican a grandes voces: “Luces, actores en situación, cámara, sonido, acción”, y se filma el plano. El director da la orden de “corten” cuando así lo considera.

El director solicita opiniones del fotógrafo y el sonidista sobre la toma. Si quedó bien se pasa al siguiente plano y se repite la secuencia de actividades. Si quedó mal se deciden modificaciones se ejecutan éstas y se rueda una segunda toma del plano. Se filma cuantas veces sea necesario hasta lograr total satisfacción.

Solo el director o su asistente dan la orden de Acción, solo el director da la orden de corte. Se exceptúan algunas situaciones en las que el sonidista considera que hay un problema serio de sonido o el camarógrafo reporta alguna falla técnica de la cámara.

Al terminar el rodaje de la escena y de todos los planos previstos para el día, y aquellos adicionales que el director considera importantes, el personal desmonta todo el andamiaje

de rodaje, allí termina el día para los actores; sin embargo, tras el rodaje quedan tareas pendientes para todos los departamentos. El equipo de fotografía realiza un inventario general de los equipos, el primer asistente de cámara realiza una limpieza exhaustiva de la misma, el equipo de arte recoge la utilería y prepara lo requerido para el otro día de rodaje.

Después del cierre el director y su equipo hacen una reunión de evaluación, se revisan los planes de rodaje, se toma nota de lo realizado, lo pendiente y lo adicional. Durante el rodaje de los planos y las escenas en el set, el asistente de producción y el productor han estado preparando el trabajo del próximo día, así que se estudia el plan de trabajo y se incluyen las adiciones según sea conveniente.

Definiciones y conceptos

ESQUEMA DE TRABAJO: Secuencia lógica y cronológica de organizar el trabajo en el rodaje que establece momentos definidos para cada equipo: Arte, fotografía, cámara, sonido, dirección.

INTERDEPENDENCIA: Las propuestas de cada equipo están necesariamente articuladas entre sí, lo que finalmente se verá en pantalla es un efecto de conjunto.

AJUSTES: Cada equipo establece una disposición de sus elementos, cercana a la definitiva, pero que posibilita los ajustes requeridos por la tarea del siguiente grupo.

CAPÍTULO 7

Acciones en el espacio, la puesta en escena

“Una de las características que dan vida al discurso cinematográfico reside en la capacidad del director para conducir la puesta en escena de un texto dramático en conjunción con la puesta en cámara”.

ÓSCAR URRUTIA
Cineasta mexicano

IMAGÍNESE UN OBSERVADOR en una cafetería mirando a través de una ventana un suceso que se desarrolla frente a él. Supóngase que el marco de la ventana es el encuadre de la cámara (esto sería un plano general de la acción).

Un transeúnte ve un automóvil a punto de atropellar a una mujer que cruza la calle empujando un cochecillo, sin percibir el peligro que corren ella y su bebé. Alguien grita. El conductor logra eludir la mujer pasando a sus espaldas y ésta, sin inmutarse, continúa su camino como si nada hubiera pasado. El personaje, excitado, va hacia la mujer para reclamarle su descuido y cuando le habla descubre que es sorda y que en el coche lleva un atado de ropa sucia.

En la puesta en escena el director prueba con los actores la mejor forma de mostrar la historia a través de las imágenes que crea en su mente. Así, señala a la actriz un cierto recorrido por la calle, pedirá al actor que reaccione con énfasis al escuchar el grito a sus espaldas y dará otras indicaciones. Pero no es éste el único propósito de la puesta en escena, aquí se trata ya de crear un clima emotivo y transmitir unas sensaciones, de lograr que el futuro espectador se sienta inmerso emocionalmente en un mundo que le pertenece, creado por el director.

Preliminares

El proceso de puesta en escena comienza desde el guión. Éste señala un desarrollo dramático y narrativo. A partir de allí, el director tiene la tarea de crear cada una de las escenas.

Imaginar la forma en que los actores dan curso a la acción dramática y montar la escena para la pantalla usando para ello los elementos cinematográficos: valores de encuadre o planos, iluminación, decorado, sonido, posición de cámara. Así, busca en la puesta en escena la disposición más adecuada a su intención con la película.

Estos son los dos aspectos fundamentales de la actividad del director durante la puesta en escena: el desarrollo dramático, de alguna manera el *qué se dice* la historia; y la puesta en cámara, el *cómo se dice*, aquello que se verá en pantalla. Tal como se ha visto en otros temas, los dos aspectos son muy importantes, y su articulación es indispensable.

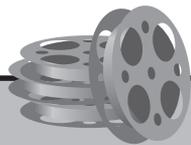
La selección de los actores, el *casting*, es parte de la puesta en escena: la cámara registra al actor y proyectará al público el personaje. La imagen del actor en la pantalla, su registro en cámara apoya el significado de la acción, transmite las emociones del personaje y ayuda a percibir sus motivaciones. El casting se hace filmando a los candidatos en pequeñas actuaciones, luego se proyectan sus registros y el director elige los actores que mejor representan en pantalla su concepción del personaje.

Ensayos en preproducción

Durante los ensayos, el director arma con los actores la continuidad de las escenas según el guión. La continuidad es el *mapa*, es un camino, por así decirlo, de acciones sucesivas unidas por encadenamientos de causa y efecto: un personaje pelea con su amigo de toda la vida y quedan disgustados, dos semanas después necesitará de su ayuda y tendrá que buscarlo. La secuencia dramática, el camino, es entonces: pelea, disgusto, necesidad de ayuda, solicitud de ayuda.

Pero el mapa no se refiere exclusivamente a acciones. Si bien éstas son muy importantes como expresión de sentimientos y emociones, la herramienta del actor es su cuerpo, y el material de su elaboración son las emociones. La secuencia de emociones podría ser entonces: afecto por el amigo, furia con el amigo, ruptura con el amigo, desesperación y duda en solicitar ayuda, orgullo superado por la desesperación. El mapa contiene también estas indicaciones.

Las indicaciones se dan de dos maneras: están en la memoria física y emocional del actor y en las anotaciones que hace el director al margen del guión. De la mano con el director los actores representan las escenas como si las estuvieran rodando. Así, actúan paso a paso sus personajes y guardan en su memoria emocional y corporal cada instante de los acontecimientos tal como son interpretados. Esta memoria se recuperará con ayuda del director, en el rodaje de los planos correspondientes a cada escena.



Ejemplo

Ver la escena de la escalera en la película *Los Intocables* de Brian de Palma.

El mapa entonces muestra el encadenamiento dramático de las acciones en una estructura narrativa. Y tiene la información del contenido emocional de cada acción, ayudando al equipo director-actores a reproducir el sentimiento preciso que se traduce en el tono emotivo adecuado para cada plano, para cada acción registrada por la cámara. El paso siguiente de la puesta tiene lugar durante el rodaje.

Puesta en escena y puesta en cámara

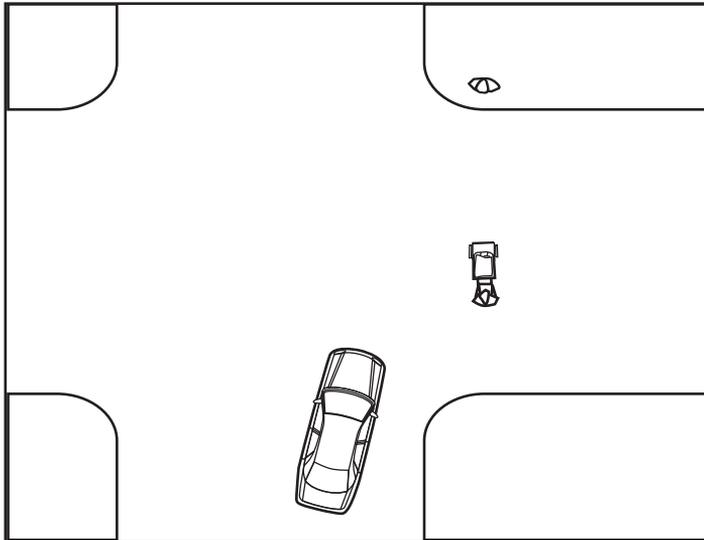
La cámara no se queda quieta mirando como aquel espectador en la cafetería: se acerca y se aleja de la acción según el significado que el director asigna a cada momento de la escena.

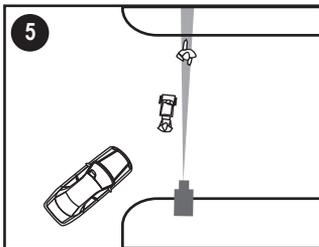
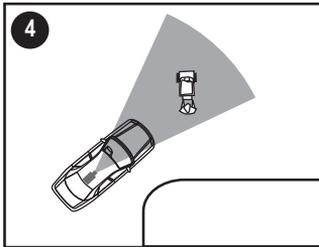
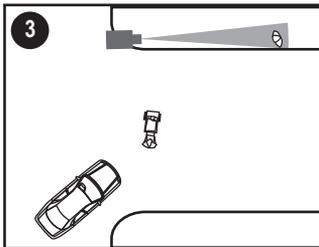
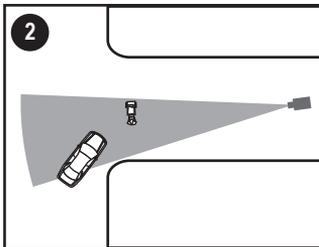
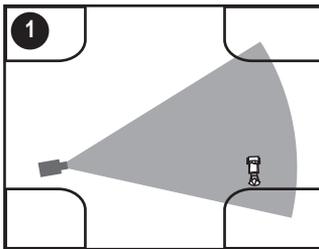
Cada vez que se va a realizar un nuevo plano se deben disponer todos los elementos: actores, iluminación, decorado, sonido y posición de cámara. Esto supone por parte del director tener claro el *mapa general* y contemplar en el plan de rodaje los tiempos que estos cambios suponen.

En la puesta en escena se precisan los detalles: si el transeúnte fuese familiar de la mujer, por ejemplo, se colocará al actor de manera que sus reacciones sean inmediatamente visibles para el público. Es decir, el director lo ubicará en primer término en la acera y la acción sucederá por detrás de él. Esta puesta en escena se describe así:

La mujer del bebé cruza la calle muy distraída. Su hermano la mira mientras espera que cruce para saludarla. El automóvil aparece por la esquina a gran velocidad, amenazando con atropellarla. El hermano grita desesperado y corre hacia ella para salvarla del accidente.

VISTA DESDE ARRIBA DE LA PUESTA EN ESCENA





Sin embargo, dada la facultad de la cámara de *fragmentar la acción*, el transeúnte (el hermano) podría estar colocado detrás de la acción principal, parcialmente oculto por ella, y ser descubierto en el momento preciso por una toma de acercamiento que revela su presencia. Esta forma de poner en cámara aporta un efecto de sorpresa:

1. PG. La mujer del bebé cruza la calle muy distraída.
2. PG (otro ángulo). El automóvil aparece por la esquina a gran velocidad, amenazando con atropellarla.
3. PM (inserto). Su hermano, que pasa por casualidad por la calle, la ve, y anticipa el accidente aterrizado.
4. PM. El conductor gira violentamente el timón para evitar a la mujer.
5. PP. El hermano corre hacia la mujer gritando desesperado.

El *mapa* para la escena tendría necesariamente unos antecedentes, desde el guión, que informan del encadenamiento dramático y narrativo de la escena:

La mujer del bebé está muy enferma, no oye; pero siendo muy independiente insiste en salir sola a la calle. Su hermano, hombre muy pobre, ha salido a la calle a buscar trabajo; en el fondo, espera que su hermana muera y le deje una considerable suma de dinero que heredó de su esposo.

El mapa particular de la escena es la descripción inicial ya vista:

La mujer del bebé cruza la calle muy distraída. Su hermano la mira mientras espera que cruce porque la quiere saludar. El automóvil aparece por la esquina gran velocidad, amenazando con atropellarla. El hermano grita desesperado y corre hacia ella para salvar su vida.

Las anotaciones del *mapa emocional* podrían ser éstas:

- PG. La mujer del bebé cruza la calle muy distraída. (La mujer piensa en visitar a su comadre a quien hace tiempo no ve).
- PG (otro ángulo). El automóvil aparece por la esquina a gran velocidad, amenazando con atropellarla. (El conductor va muy distraído, imaginar una motivación para él).
- PM (inserto). Su hermano, que pasa por casualidad por la calle; ve a su hermana a lo lejos. (Recuerda que está sin

trabajo; piensa en la enfermedad de la hermana y en la herencia, y en cuánto le convendría tener ese dinero) y anticipa el accidente aterrizado. (Duda entre su deseo de dinero y su afecto por la hermana; puede recordar alguna vivencia conjunta de la infancia).

- PM. El conductor gira violentamente el timón para evitar a la mujer (sorpresa total, deja de pensar en la visita a la comadre y ve el carro).
- PP. El hermano corre hacia la mujer gritando desesperado (El amor filial ha ganado la batalla interior).

Para concluir entonces, puede observarse que la puesta en escena tiene dos momentos. En primer lugar, se establece una continuidad general de la acción que es, por así decirlo, la columna vertebral de la puesta en escena. Los hechos suceden de ésta y esa manera, las motivaciones de los actores son tales y cuáles, las reacciones son éstas y aquellas, por consiguiente sus movimientos y actitudes tendrán que ser así. Piénsese en la acción vista por el observador estático, sentado en la cafetería.

En segundo lugar la acción se fragmenta para la cámara. Piénsese que el espectador sentado en la cafetería tiene la facultad de congelar la acción a voluntad mientras se mueve por la calle para acercarse a cada elemento de la escena y registrarlo en detalle. Supóngase que entre él y la acción está siempre presente el marco de la ventana. Esta es la función de la cámara. Para conservar la necesaria unidad dramática y emocional que se rearmará en el montaje, el director, los actores y el equipo se guían por el mapa general construido en la puesta.

Definiciones y conceptos

PUESTA EN ESCENA: Proceso creativo donde se define la disposición de los elementos cinematográficos dentro del escenario; está determinada por la intención dramática del director.

MAPA GENERAL: En la puesta en escena se construye un mapa del desarrollo dramático, emocional y narrativo de la película.

PUESTA EN CÁMARA: La posición de la cámara, su valor de encuadre y los movimientos de la misma (emplazamientos) determinan una disposición específica de los elementos escénicos y cinematográficos para cada plano (utilería, luces, actores).

CONTINUIDAD Y FRAGMENTACIÓN: una película se narra de manera fragmentada; esto supone que una escena se puede resolver tanto en uno como en varios planos generando una tensión dramática que permite resolver la historia de forma sorpresiva para el espectador. Cada plano corresponde a un punto dramático en la continuidad de la película. Para conectar los planos, el director y los actores se guían por el mapa general que proporciona la puesta en escena.



Ejercicio

Imagínese esta escena: Antonio, secretario de juzgado se dirige a su oficina en la mañana, pasa por una cantina del centro de la ciudad y ve a su hermano Efraín bebiendo con unos amigos. Doña Mercedes, su madre, ha quedado en casa muy enferma. Antonio se enfurece, irrumpe en la cantina, trata de sacar a Efraín a empujones y sus amigos intervienen en la acción. Disponer los elementos: actores, decorado, luces, escenario. Suponer que Antonio es protagonista. Hacer preguntas a la escena ayudará a su construcción: ¿Efraín percibe la presencia de su hermano en la cantina? ¿el camino entre la puerta de la cantina y la mesa de los bebedores es directo o está lleno de obstáculos? ¿qué música suena? ¿el lugar está bien iluminado o está en penumbra? ¿el sol de la mañana entra por la puerta o hay una ventana a la calle?



CAPÍTULO 8

Pintando el cuadro, la dirección de arte

“Si hay algo que se aprende haciendo el cine, es a enfrentarse con lo físico de las cosas, con lo real...”

ROBERTO CHELLET VIDALES
Cineasta mexicano

ESTAS SITUACIONES OFRECEN una idea de lo que es la *dirección artística* en el film:

- Alguien entra en una habitación por primera vez y su mirada recorre rápidamente el espacio, observa la ubicación del mobiliario y toma nota del carácter de los objetos del lugar. La impresión visual le produce una sensación de orden, comodidad, relajamiento o desorden, rigidez, pobreza o poderío. Inconscientemente se crea una imagen de los habitantes del espacio, aun sin conocerlos.
- Son las seis de la mañana, un personaje duerme en su habitación, la alarma del reloj despertador se enciende estridente. Una mano lánguida sale bajo las cobijas y la apaga. La calma retorna y el personaje sigue durmiendo. El personaje desconocido que apaga a ciegas la alarma no sorprende a nadie: cualquiera conoce bien su reloj despertador y puede apagarlo a ciegas. Existe una compenetración entre las personas y sus objetos.

El trabajo de la dirección artística de una película aprovecha deliberadamente esa compenetración entre personas y objetos para construir los espacios donde transcurren las vidas de los personajes de la película. De su trabajo depende que resulte verosímil el entorno en donde se desarrolla la historia.

El director de arte tiene la tarea de construir con decorados, mobiliario y objetos un lugar y un ambiente correspondiente con los personajes y darle el significado, el clima y

la sensación que el director ha imaginado para la cinta. Por otro lado, es el responsable de aportar unidad visual, en estrecha colaboración con el director de fotografía, a los distintos planos filmados. Para lograrlo coordina aspectos como la escenografía, el vestuario, la utilería, el maquillaje y la ambientación.

Ambiente general de la escena: Igual que en todos los casos, la dirección de arte comienza por estudiar el guión. Con el director se determina el ambiente general de la película, la apariencia deseada para los lugares donde sucederá la acción y los personajes que intervendrán en la escena.

Con base en ello se buscan las locaciones adecuadas: una locación puede ser completamente apropiada para las necesidades del film, en cuyo caso no tendría que ser modificada. Pero en la selección se incluyen siempre criterios de producción (costos, facilidades para rodaje y transportes) lo que requiere un compromiso entre todas las conveniencias. Así, las locaciones se modifican con frecuencia. Los primeros cambios son *escenográficos*, término que se refiere al lugar físico donde sucede la acción, por ejemplo, la habitación de un personaje. Los elementos fijos del lugar componen la escenografía: paredes, puertas, texturas y colores. Puede suceder que la locación para un personaje sombrío y conflictivo esté pintada de un color claro que no da el tono, en cuyo caso debe pintarse. Y después habrá que ensuciarla ya que es una habitación usada. Son modificaciones en la escenografía del lugar.

El mobiliario y el decorado, que forman parte del ambiente de la escena, se ubican a continuación. *Decorado* son los elementos colocados en paredes y muebles: cuadros, pinturas, cortinas, adornos que no participan directamente en la acción, es decir, no son utilizados por los actores. Los colores del decorado y la escenografía son seleccionados cuidadosamente. El encuadre comienza a ser considerado ya que define las interacciones entre escenografía, mobiliario y decorados: un armario contra una pared será más visible que un sofá, dependiendo del encuadre y la posición de cámara. El ambiente se va construyendo y ajustando progresivamente desde los componentes grandes hasta el detalle más fino: desde la pared hasta el candelabro colocado en el centro de una mesa.

Para la disposición del mobiliario deben considerarse los desplazamientos de actores, vale la pena considerarlos para que la disposición escenográfica sea flexible y facilite el trabajo de los otros equipos en un buen nivel de eficacia y rendimiento.

El *vestuario* y el *maquillaje* complementan al personaje y se relacionan igualmente con las escenografías y los decorados en cuanto a colores y texturas, y con el punto de vista fotográfico, en términos de luz y sombra.

Es inevitable combinar entre sí todos los elementos técnicos, al fin y al cabo la película es una suma de ellos. Si bien se procura un método de trabajo, mencionado en el *capítulo 6: un día bien empleado*, que otorga espacios singulares para cada especialidad, es un hecho que los equipos deben trabajar en constante interacción. El cine es un arte colectivo.

Por último, se colocan los elementos de utilería, aquellos objetos directamente relacionados con las acciones de los personajes. Algunos objetos pueden tener una definición poco

clara; por ejemplo, vestidos que el personaje saca de un armario para escoger se consideran utilería, pero el que usará para una escena determinada se considera vestuario.

Relaciones con producción

Como todas las actividades la dirección de arte está relacionada con la producción, pero quizá por la minuciosidad de los detalles y por su permanente movilidad, este trabajo requiere de sus propios desgloses. En general convienen desgloses por locación, por escena, por vestuario y utilería. Esto sirve tanto para el departamento de arte como para el departamento de producción, ya que desde los desgloses se determinan los presupuestos del área.

LISTA SET O DESGLOSE DE ARTE

Escena	Int. Ext.	Set	Día/Noche	Locación	Secuencia	Costo
4	Int. – Ext.	Entrada casa	Día	Casa de Néstor	4,5,6,7	3'000.000
5	Ext.	Lote	Noche	Barrio de Néstor	23, 24, 25	100.000

El desglose de escena incluye decorados, mobiliario, vestuarios y utilerías.

DESGLOSE DE ESCENA

Escena	Int. Ext.	Set	Personajes	Decorado	Mobiliario	Vestuarios	Utilería
4	Int.– Ext.	Sala casa de Néstor	Néstor Mamá de Néstor	Cuadro 1 Espejo 3 Florero 8	Muebles Sala Néstor	Mamá Néstor 1 Néstor 5	Cigarrillos cenicero
5	Ext.	Lote	Néstor			Néstor 3	Navaja

Los vestuarios usualmente se nombran según el personaje y se numeran según el día de rodaje (día uno, día dos) o según el número de la escena.

NOMINACIÓN Y ENUMERACIÓN DEL VESTUARIO

Vestuarios	Set	Locación	Descripción	Escenas	Accesorios
Néstor 5	3	Casa de Néstor	Sudadera azul, camiseta gris, tenis rojos.	4,7	Maletín deportivo
Néstor 3	2	Barrio de Néstor	Pantalón negro, saco de la lana negro, botas negras de cuero	5, 6	Reloj celular

Ajustes con cámara

Definida la posición de la cámara la dirección de arte y los demás equipos efectúan los ajustes necesarios. En el momento previo al rodaje del plano el director de arte interviene con el fotógrafo en la composición del cuadro.

Tal como el fotógrafo revisa la relación entre luz y sombra, el director de arte revisa las relaciones actor- decorado, así como la presencia de objetos en el cuadro, cuidando que no obstaculicen la percepción de la acción. Por último, el maquillador da los últimos toques al actor y lo deja listo para el plano. Se rueda a la voz de “¡Acción!”. Luego el director grita “¡Corte!” cuando lo estima conveniente y el ciclo de trabajo recomienza para el siguiente plano. Igual que la producción, el director de arte está preparando con sus asistentes el próximo set en el orden de rodaje, de manera que cuando el director considere completa la escena pueda pasar el asistente a preparar la siguiente.

Definiciones y conceptos

AMBIENTE GENERAL: Es el ambiente del lugar donde se mueven los personajes. Tiene relación con la idea central, puede ser alegre, sombría, suave, difícil, colorida, gris.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES: Los personajes tienen sus lugares y su ubicación histórica propia, y se caracterizan también por sus espacios y objetos.

VESTUARIO Y MAQUILLAJE: Los personajes tienen vestidos y maquillajes característicos que hacen parte de su estampa.

ESCENOGRAFÍA: Los elementos del sitio donde sucede la escena constituyen la escenografía: Paredes, puertas, ventanas, espacios libres.

CAPÍTULO 9

Clave de luz y sombra, la fotografía

“El fotógrafo de cine es como un pintor: Trabaja la luz, las perspectivas y los volúmenes”.

NÉSTOR ALMENDROS
Director de fotografía cubano

SANTOS ES CINEASTA DE VIEJA ESCUELA, casi un artesano; sobre todo por el cuidado y el amor que pone en sus creaciones. En la preproducción de *Tras el machete* pidió al utilero que le preparara cuatro espejos de 25 x 40 cm, enmarcados y con soportes a la manera de un portarretratos. Era una solicitud poco común y Santos le explicó de qué se trataba: los soviéticos en los años veinte, y después los cubanos en los setenta utilizaron frecuentemente la luz del sol para iluminar. Ya lo verían con detalle en el rodaje, le dijo con aire cómplice.

Al duro sol del mediodía un colono descubre entre la selva del Urabá un rancho abandonado, cerrado con tablas. Es su oportunidad para establecerse un tiempo mientras desbroza un terreno para cultivar. Con emoción contenida quita las tablas de la puerta y avanza en la oscuridad. Descubre una hamaca y su rostro se ilumina al pensar que allí podrá construirse una vida nueva.

Pues bien, el día que se rueda la escena Santos coloca los espejos afuera, rodeando el rancho, de manera que la luz del sol que recogen entre a la casa por dos ventanas pequeñas. El techo de zinc refleja perfectamente el rayo proyectado por los espejos, e ilumina el rostro del personaje con una sensación muy difusa: así, su rostro emocionado parece ser el origen de la luz que baña el rancho abandonado.

Unas definiciones

En los comienzos del cine la fuente de iluminación principal era el sol, lo cual condicionaba la producción cinematográfica; los rodajes se realizaban en exteriores o en estudios

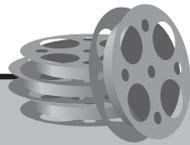
de techo corredizo. Con la aparición de las fuentes de luz artificial el oficio se transformó a la vez que se ampliaron algunas posibilidades narrativas que dependen de la iluminación.

La luz y la oscuridad, dos ideas opuestas y aparentemente tan contradictorias, están íntimamente ligadas en el cine. Característica intrínseca del séptimo arte de articular contrarios. Para el fotógrafo de cine la luz no existe sin la sombra: colocada una luz, arrojada una sombra. Así, las sombras no son, en el cine, “mágicamente disueltas por el poder de la luz”. El fotógrafo de cine no elude la sombra, se aprovecha de ella, la vuelve significativa, tanto que las fuentes de luz se clasifican por el tipo de sombras que producen.

El sol es una fuente muy accesible y disponible para aprender: a las ocho de la mañana las sombras de los árboles y los edificios son largas y angostas, la mirada las recorre horizontalmente. Al mediodía son cortas, pequeñas y chatas, se captan en un golpe de vista. La atmósfera que produce la iluminación está asociada con éstas vivencias cotidianas. La alegría de la mañana, la intensidad del mediodía tropical, la melancolía y belleza del atardecer, son sensaciones que pueden provocarse deliberadamente para dar a una escena un clima emocional determinado.

Pero la oscuridad también crea sensaciones significativas: cualquiera que haya dormido de niño en una habitación muy oscura lo sabe. Supóngase que se abre la puerta con un espantoso chirrido y entra un delgado rayo de luz, se adivina un rostro anguloso, cincelado en piedra, de aviesa mirada. La luz que ilumina este actor produce sobre su rostro unas sombras fuertes, oscuras y bien definidas. Es una *luz dura*. Por el contrario, el niño que será atacado por este peligroso personaje es iluminado por el pálido reflejo de la luna filtrado por una cortina. Las sombras sobre su rostro serán suaves, grises y difusas. Es una *luz suave*.

Eso en cuanto a las sensaciones. Ahora, desde un punto de vista mecánico, las lámparas, proyectores o fuentes de luz se clasifican y definen según la amplitud del haz de luz que producen: una linterna por ejemplo, produce un rayo de luz angosto y directo, mediante un espejo. Es una *luz puntual*, en inglés *spot*. Una lámpara de escritorio provista de pantalla reflectora produce un haz de luz ancho y difuso, es una *luz difusa*, en inglés *flood*. En general, las fuentes de luz pequeñas en relación con el objeto iluminado producen una iluminación puntual, y las fuentes de luz grandes en relación con el objeto producen una iluminación difusa. El sol, debido a su lejanía e intensidad se considera una luz puntual y arroja sombras fuertes y definidas, es por ello una fuente de luz dura. Pero si una nube se atraviesa las sombras producidas serán suaves y grises y se considerará entonces una fuente difusa.



Ejemplo

En la calle, a pleno sol, párese contra una pared de manera que su sombra caiga sobre ella. Observe esa sombra, ¿cómo es? ¿oscura, gris clara? Pida a un amigo que intente dibujar su silueta con una tiza sobre la pared. Espere a que una nube cubra el sol y repita el ejercicio. ¿Cómo es ahora la sombra?

Manipular creativamente la luz

El efecto mecánico que produce la nube atravesada ante el sol es aumentar el tamaño de la fuente en relación con el objeto, un rostro por ejemplo. Así mismo, es la distancia del sol a la tierra la que hace que éste sea una fuente puntual. Por el contrario, en el caso de la linterna, es un espejo lo que hace que su rayo de luz sea angosto y dirigido. Las fuentes de luz se manipulan y se modifican en estos tres aspectos mencionados: 1. Su mayor o menor tamaño con respecto al objeto iluminado. 2. La distancia entre la fuente y el objeto iluminado. 3. El ancho del haz de luz producido, cosa que puede modificarse por medios mecánicos, un reflector por ejemplo.

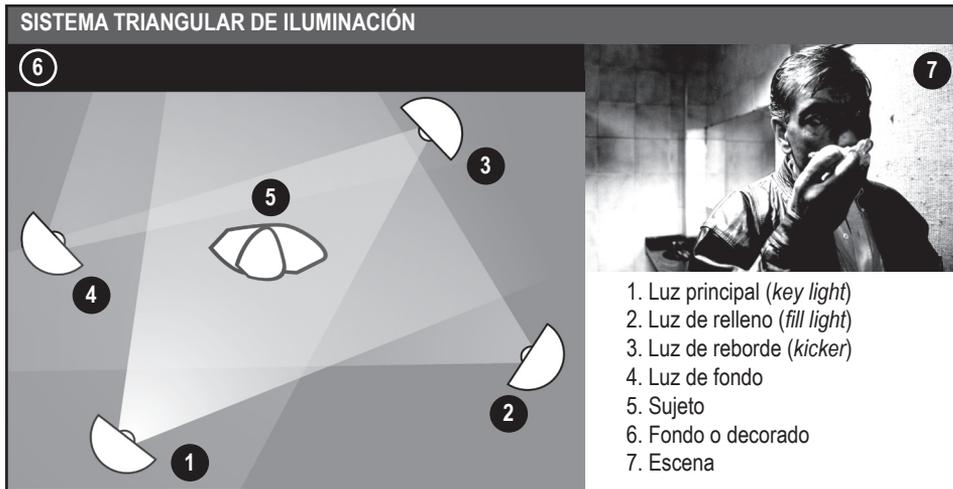
La iluminación de retrato

En principio, los objetos más importantes para el fotógrafo de cine son los rostros. La técnica fotográfica establece entonces un procedimiento básico para iluminar las caras de los personajes: la iluminación de retrato.

Piénsese en un actor en una habitación absolutamente oscura: no se ve nada. La primera tarea del fotógrafo es lograr que el actor sea visible. Para ello coloca una lámpara delante de su rostro, a su derecha, y a una altura similar a la del sol, fuente de luz más común en la vida diaria. Puede ser un metro por encima de su cabeza. Será una lámpara dura, puntual como el sol. Puede verse que la sombra es oscura y de bordes definidos, lo que producirá una sensación de dramatismo en ese rostro. Alejándola un poco del actor las sombras se harán un poco más grises y difusas, pero aún tendrá la mitad del rostro en la oscuridad, será difícil ver su ojo izquierdo y la sensación de dramatismo no desaparece del todo. Hace falta suavizar las sombras de ese lado. Para ello se coloca otra lámpara en lado izquierdo de manera que ilumine un poco la zona más oscura del rostro.

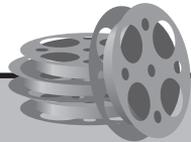
La primera lámpara, aquella que hace visible el rostro en la oscuridad es la *luz principal*, en inglés *key light*. La segunda, aquella que suaviza las sombras es la *luz de relleno*, en inglés *fill light*. A estas alturas el actor es visible, las sombras del lado izquierdo de su rostro son suaves, y está recortado contra la oscuridad del fondo. Pero la habitación tiene un decorado que el director de arte ha preparado para enfatizar el carácter de la escena, y si bien las dos lámparas colocadas arrojan un poco de luz sobre los muebles y objetos de manera que son visibles, este residuo de luz no es suficiente para que la película fotográfica los registre. Debe entonces iluminarse el fondo. Para ello se coloca una tercera lámpara, la *luz de fondo*, en inglés *background light*, dirigida hacia el decorado.

Sin embargo, el rostro del actor ya no se recorta contra la oscuridad de la habitación, está igual de iluminado que el fondo, y es conveniente separarlo un poco. Para ello se coloca una lámpara detrás de él, la *luz de reborde*, en inglés *kicker*, denominada así por que su función es producir un golpe de luz fuerte en el cabello y el pómulo del actor para separarlo del fondo.



Este esquema para iluminar rostros se llama el sistema triangular ya que utiliza tres lámparas: 1. Luz principal o *key light*: coloca en el rostro la intensidad de luz necesaria para que la película fotográfica registre el sujeto. 2. Luz de relleno o *fill light*: su función es suavizar las sombras que produce la luz principal. 3. Luz de reborde o *kicker*: separa visualmente al sujeto del fondo. La luz de fondo ilumina el decorado.

Este esquema se hace más complejo cuando participan en la escena varios actores, y al considerar el espacio, la cámara, el decorado y los objetos como elementos significativos.



Ejemplo

Observar una escena cualquiera en casa. Puede ser a la hora del desayuno, en la cocina. ¿Cuál es la fuente de luz principal? ¿desde dónde ilumina al personaje? ¿de qué tamaño es la luz, es dura o difusa? ¿hay una luz de relleno?

Contraste

Es el balance entre zonas de luz y zonas de sombra, la relación entre intensidad de la luz y oscuridad de la sombra. Además de ser un elemento de la iluminación, el contraste es también un elemento de la composición. La manipulación creativa del contraste crea también efectos dramáticos: recordar la escena del peligroso desconocido que ataca al niño en la habitación en penumbra.



El fotógrafo de cine usa la luz y la oscuridad para crear sensaciones dramáticas. La técnica fotográfica considera tan importantes las luces como las sombras y apoya el sentido dramático de las escenas manipulando sus intensidades relativas.

Por otra parte, fotografiar en un encuadre de dos dimensiones una escena real de tres dimensiones da como resultado una pérdida en la sensación de profundidad. Para resolver esa carencia se usan las técnicas de composición. Éstas se refieren a la forma de colocar los elementos en el encuadre. Las formas de los objetos, las siluetas de los actores, sus miradas, establecen líneas de composición que otorgan significados a la escena filmada. El contraste y la ubicación en el cuadro de zonas iluminadas y zonas oscuras o en penumbra transmite y apoya la carga dramática de una escena determinada.

La cámara entra en escena

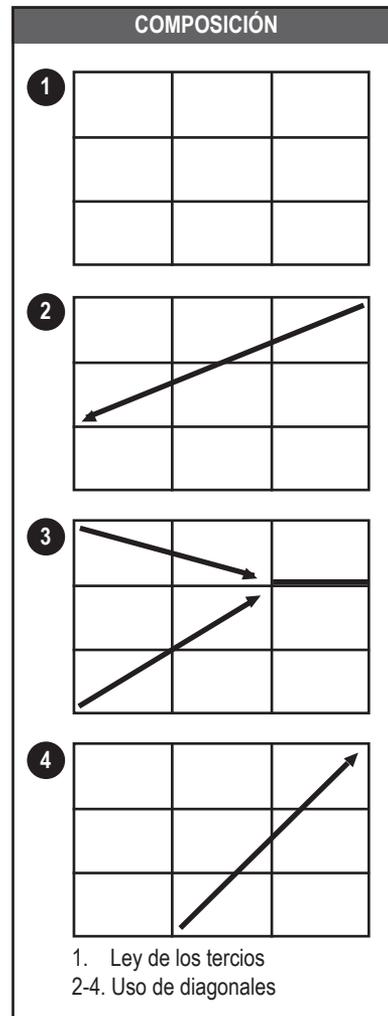
Una vez está iluminado el set interviene la cámara. Desde el visor es desde donde se establece el encuadre (todo lo que se verá en pantalla). Este encuadre se determina en función de la historia y depende de varios factores: la posición de la cámara, la elección del plano, los movimientos de cámara y los lentes elegidos.

A través del visor, el espacio de tres dimensiones se traduce en dos dimensiones: horizontal y vertical. La profundidad, ausente en la pantalla, se percibe por la diferencia de tamaño entre los componentes del encuadre, y gracias a que éstos se colocan unos detrás de otros.

La técnica que guía la colocación de los elementos de la escena tridimensional en el encuadre de dos dimensiones es la *composición*.

La composición

Se refiere a la disposición de los elementos fijos o móviles de una imagen dentro del cuadro; esto determina el equilibrio visual de una escena. La pintura desarrolló múltiples teorías sobre la composición del cuadro para lograr el efecto de tridimensionalidad o perspectiva desde una imagen bidimensional. La teoría sobre la cual se trabaja principalmente es la *Ley*



**Idea**

Para percibir la diferencia entre la visión tridimensional y la mirada bidimensional del encuadre, mirar una escena cotidiana como una familia que desayuna, cerrando un ojo y caminando alrededor. Tomar conciencia de cómo los objetos cercanos se ven más grandes que los lejanos, y cómo estos pueden quedar ocultos detrás de aquellos.

de los tercios, que plantea dividir el cuadro en 9 partes iguales y desde allí determinar la dirección de los objetos para lograr el equilibrio visual.

El horizonte: Cuando se componga el cuadro sobre el horizonte, se debe procurar éste se ubique en el tercio superior o inferior, no en el central para darle una composición más llamativa; esta decisión dependerá de si se quiere resaltar el cielo o la tierra.

Diagonales: Las diagonales son el mejor recurso para crear el efecto de *profundidad de campo* en la composición del encuadre; se sugiere que se ubiquen los elementos manteniendo la ley de los tercios.

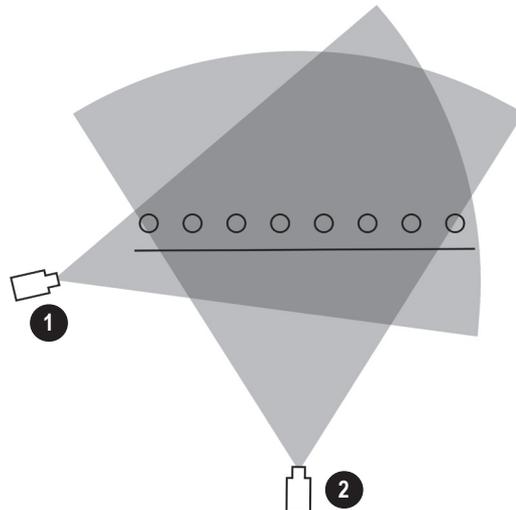
Fotografiar una fila de postes desde la acera del frente produce una imagen plana, los postes aparecen todos del mismo tamaño, colocados sobre una línea horizontal paralela al borde del encuadre. Es una composición sin profundidad.

Una gran ayuda en este caso la ofrece la *perspectiva*: fotografiar los postes desde un lado del primero, hará que estos se vean cada vez más pequeños en la medida que aumenta su distancia a la cámara. El primer poste se verá más alto y ancho que los demás, los palos horizontales del segundo poste quedarán detrás de primer poste y así sucesivamente. Esta imagen tiene una sensación de distancia y profundidad que la primera no tiene.

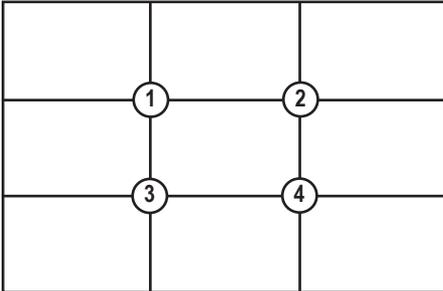
Se tienen entonces dos esquemas básicos de colocación de los elementos en el encuadre: la composición horizontal, la fila de postes del primer caso. Composición diagonal, la fila de postes. Estos tres tipos de composición se combinan entre sí en situaciones más complejas.

ÁNGULOS PARA FOTografiAR UNA FILA DE POSTES

Esta toma corresponde al ángulo de toma de la cámara 1.



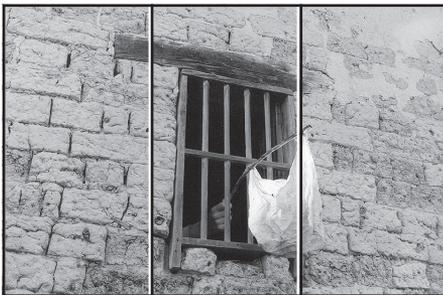
UBICACIÓN DE ELEMENTOS EN EL ENCUADRE



Puntos fuertes del encuadre. Los vértices señalados, 1, 2, 3, 4, constituyen los puntos fuertes del encuadre y la composición se guiará por estos. Los puntos fuertes no son lugares del encuadre estrictamente limitados, señalan áreas de interés. Así los elementos más importantes de la escena se colocan allí.



División horizontal en tres secciones iguales. En la franja superior se destacan el cielo, el techo y el frente de la casa, y las copas de los árboles; en la franja del medio se destacan los personajes y el dinero volando; en la franja inferior se destaca el césped.



División vertical en tres secciones iguales. En la franja central de la imagen se ubica el interés del encuadre.



Composición en diagonales. La mirada del hombre que está a la derecha de cuadro, crea una diagonal en relación al hombre vendado. El haz de luz que está entrando por la ventana crea una diagonal en el sentido contrario, generando un punto de cruce entre uno y otro que refuerza la tensión dramática del momento.

¿Cómo colocar tantos elementos en el encuadre?

Se ha llamado al cine el séptimo arte por ser el más reciente, y como tal haber heredado formas y procedimientos de sus antecesores: para facilitar la composición se utilizan técnicas que provienen de otras artes como la pintura, la arquitectura, el teatro. Una forma sencilla y efectiva para guiar la composición es la regla de los tercios. Según ésta el encuadre se divide en tres secciones verticales y tres secciones horizontales.

Definiciones y conceptos

TIPOS DE FUENTES: Las fuentes de luz se clasifican de acuerdo con la sombra que arrojan: sombras definidas o indefinidas.

ILUMINACIÓN DE RETRATO: Arreglo de iluminación para fotografiar rostros que establece una proporción específica entre la intensidad de las zonas de luz y la oscuridad de las sombras.

COMPOSICIÓN: La pantalla tiene dos dimensiones, ancho y alto. La composición estudia la forma de colocar los elementos de la escena en el espacio bidimensional.

CONTRASTE: Relaciones de intensidad entre las zonas de luz y las zonas de oscuridad.

Capítulo 10

Los hilos de la emoción, la actuación

“La actuación para el cine consiste en entrar en unos ciertos lugares dados, en un campo, para expresar ahí sentimientos, emociones...”

ISABELLE HUPPERT
Actriz francesa

“Imaginemos a un hombre que lleva a otro hacia la ventana y dulcemente lo convence de pasar la pierna sobre el marco, para luego sugerirle que salte del décimo piso: ¡es tan bello volar por los aires! Ese hombre es el buen director; inspira confianza y certidumbre. Ante un director así, el actor se atreverá a ir más allá de lo rutinario. Quien no ama los actores, quien no comprende su difícil profesión no debería trabajar con ellos”.

ANDRZEJ WAJDA
Cineasta polaco

LA ACTUACIÓN ES UNA PIEZA FUNDAMENTAL para la expresión del film. Todos los elementos en la escena expresan algo, pero en actores y actrices descansa la expresión fundamental; el público va al cine a mirar otras vidas a través de ellos.

Por esta razón las miradas están puestas sobre los actores sin mediar en ello ninguna metáfora. Primero en el set, y más tarde en la sala de cine, los ojos están pendientes de sus actos, están dirigidos hacia ellos. El sentido de la cinta descansa en la apariencia del actor, en las imágenes y en los textos (diálogos y parlamentos) que prolongan y apoyan la apariencia. Y detrás de todo ello se encuentra el personaje. Si bien en la pantalla esto escapa del dominio del actor, en el set la situación es muy distinta. El actor se encuentra solo en el escenario y es tarea del director guiarlo y ayudarlo por el camino del rodaje.

Existen muchas formas de dirigir a un actor. Hay directores que realizan varios ensayos, algunos con cámara, otros sin ella, pero también hay quien prefiere una actuación más desprevenida y ensaya poco o solo realiza lecturas del guión. Los actores deben tener la destreza suficiente para generar un equipo de trabajo efectivo con el director y enriquecer el personaje con sus aportes.

Comunicación e información

El actor tiene dos herramientas para realizar su tarea: su cuerpo y sus emociones. Pero tal como se ha planteado antes, en el cine se trabaja en equipo, y el actor requiere apoyo en dos aspectos: uno, el actor no puede verse a sí mismo, necesita del director para apreciar la competencia y calidad de su actuación. Dos, el actor transmite las emociones del personaje, necesita por lo tanto claridad sobre el desarrollo del personaje a lo largo de la historia del film. Estas son dos características importantes de la relación director-actor: comunicación personal e información suficiente sobre la historia y los personajes.

Mediante la comunicación personal el dúo director-actor establece un entendimiento que puede llegar a ser muy íntimo, y que permite lograr el propósito de expresar en la pantalla, mediante una acción determinada, la emoción justa en el momento preciso. Mediante la información y la discusión el director y el actor construyen el mapa que guiará la actuación en las distintas escenas y determinará las diversas intensidades de emoción, sentimiento y acción que corresponden a cada momento en las escenas del film.

La actuación, su carácter y su tonalidad, son construidos desde la puesta en escena. Tal como la puesta comienza desde el casting, la selección de actores, la actuación comienza desde el guión, desde la construcción del personaje.

Como se expresó en el capítulo de guión, los personajes tienen deseos y motivaciones, propósitos por cumplir que se oponen a los deseos y motivaciones de otros personajes. Esta oposición constituye un conflicto, y el conflicto es el motor de la acción. Así, el actor debe conocer esos antecedentes del personaje, y el director tiene una visión de conjunto sobre ese aspecto de la dramaturgia. Entre los dos entonces construyen las pistas que guían la actuación: el personaje tiene un deseo que lo motiva hacia el logro de un objetivo, pero en el camino se atraviesa un obstáculo. ¿Qué hace el personaje para superar ese problema? ¿Cómo actúa ante el conflicto? ¿Es una dificultad grave o es un detalle menor en el transcurso de la película? Las respuestas a estas preguntas, desde los antecedentes, desde las acciones anteriores y posteriores del personaje establecerán el tono de la actuación en cada momento de cada escena.

Emoción, sentimiento, acción

El actor se ubica en la situación del personaje, desarrolla una emoción relacionada con la motivación y acorde con el obstáculo, esto le trae un sentimiento y según ello crea una acción. He aquí el inmenso lugar de la creatividad en la actuación. El actor enriquece los

personajes, interpreta el guión desde su propia vivencia, desde su íntima experiencia vital. El director como espectador privilegiado y de primera mano, toma distancia pero apoya al actor: establece los ajustes necesarios de acuerdo con su percepción total del film y con la ubicación en cada momento determinado de la historia.

Tómese como ejemplo la historia *El niño y el balón*: Al volver a casa los tíos interrogan al niño sobre el balón que trae en la mano y él argumenta que se lo prestaron, que lo encontró, pero los tíos han descubierto el robo y lo castigan por eso. La tía Matilde intenta comprender las razones del niño y evitar el castigo pero Tino considera que el robo es una falta grave y le quita el balón, lo devuelve al almacén y prohíbe a Fredy salir a la calle los fines de semana.

Tino considera que el robo es una falta grave, pero su motivación más profunda proviene de que considera a Fredy como una carga económica y afectiva ya que le crea problemas con su hijo Antonio, incluso le molesta el aprecio que Matilde tiene por Fredy. Así aprovechará la oportunidad de aplicar a Fredy un castigo, desde la posición de la autoridad, pero su motivación «oculta» tendrá que percibirse en sus acciones.

Esta es la información «general», pero la escena tiene un desarrollo que se concreta en acciones, y la emoción se va intensificando a medida que los distintos personajes interactúan. Tino y Matilde esperan a Fredy en la puerta de la casa. ¿Qué tan fuerte es la emoción contenida de Tino? Puede ser tan intensa que lo obligue a salir al encuentro de Fredy y a zarandearlo con rabia mientras lo arrastra hacia el interior de la casa.

Matilde sufre una duda inmensa entre sus afectos divididos, quizá no quiere tomar partido por ninguno, pero su compasión por Fredy hará que coloque involuntariamente una mano sobre el hombro de Tino con la tímida intención de retenerlo en su propósito de castigar a Fredy. Éste, a su vez, ¿qué siente cuándo se acerca a casa y ve que sus tíos lo esperan en la puerta? Su caminar alegre y despreocupado se transformará en un lento colocar los pies uno delante del otro mientras piensa qué hacer. Quizá mire nerviosamente a uno y otro lado lo cual delatará una intención de escapar que hacia el final concretará en su huida de la casa.

Esta mirada nerviosa será el resorte que dispara a Tino hacia adelante para evitar la intención de Fredy de escapar. He aquí entonces como se entrelaza la memoria emocional, el mapa construido entre director y actor en la puesta en escena, con la memoria física del actor.

Memoria corporal y memoria emocional

La exploración desarrollada en la puesta en escena se dirige en parte a mantener un recorrido de encadenamientos por relaciones de causa-efecto: pasa esto luego sigue lo otro. Pero hay algo más en la actuación para el cine: las acciones se repiten una y otra vez, el actor tiene que dar la emoción, el sentimiento y la intensidad que el director desea para la escena, de acuerdo con la intención general de su película. Y sus movimientos son

restringidos por la posición de la cámara y de los otros actores, por el decorado, las luces y otros elementos de la escena.

Son muchas cosas para atender, el director colabora con el actor despejando el camino, por decirlo de alguna manera. Si la cámara señala un recorrido determinado, procurará articular los momentos emotivos con la acción, construir una atadura para los dos aspectos. La tarea del director aquí es afinar en los ensayos las herramientas del actor. Sin excederse: debe guiar sin estorbar.

Los actores guardan en su memoria emocional y corporal cada instante de los acontecimientos tal como son interpretados durante los ensayos. Esta memoria se recuperará, con ayuda del director, en el rodaje de los fragmentos correspondientes a los planos de cada escena.

Construcción del personaje

No es suficiente para el actor con el análisis de las motivaciones del personaje, éste es un procedimiento bastante racional y si bien tiene su utilidad, el actor trabaja más con la emoción y el sentimiento. Para la construcción del personaje el actor se ha de llenar de información que pueda poner en juego en un momento dado. Va conociendo y construyendo al personaje en la medida en que acopia información acerca de él. Parte de ese proceso descansa en el conocimiento de sus motivaciones, deseos y propósitos en la historia. Pero los personajes también son seres humanos y como tales tienen su vida cotidiana, y en ella se encuentra información valiosa para los actores.

Así, en la puesta en escena el director y los actores exploran la vida de cada personaje, sus reacciones en situaciones comunes no contempladas en el guión y que quizá nunca aparecerán en el film. Esto enriquece la memoria de los actores con vivencias que constituyen una experiencia común, de la cual echar mano en los momentos difíciles del rodaje. Por ejemplo, ¿cómo se tocan Tino y Matilde cuando esperan a Fredy en la puerta de la casa? Esto es una acción cotidiana que se explora en los ensayos para enriquecer el abanico de recursos de los actores.

Un procedimiento

Las reacciones del actor en el set tienen algo de pensamiento elaborado, algo de intuición, algo de memoria emocional y física, algo de motivación deliberada. Pero no todo es conciencia y racionalidad en ellos. Existe un fuerte elemento de improvisación inconsciente, apoyado en esta racionalidad mencionada. Hay que entender que el actor está en una situación difícil: es el sujeto de todas las miradas, y piensa que su presencia en el set es la razón de ser de todas las personas que lo rodean (y en alguna medida tiene razón). Esto supone una gran carga emocional y puede ser motivo de parálisis mental y física.

Podría decirse que un propósito adicional de la puesta en escena y de los ensayos es enriquecer al actor, llenarlo de elementos para que al llegar a escena pueda responder

creativamente ante la difícil situación en que se encuentra. En ese sentido, la actuación se va edificando poco a poco, en un proceso que considera todos los aspectos mencionados, cada uno en su momento.

Durante la creación de la puesta en escena, en la preproducción, el director y el elenco actoral construyen, según el guión y de acuerdo con la intención del director, el desarrollo dramático y narrativo de la futura película. Es un momento de exploración donde se analizan los deseos, motivaciones y propósitos de los personajes, sus conflictos, sus oponentes y sus partidarios. Esto arroja una geografía dramática y una estructura narrativa general: la forma como se va a contar la historia.

En esta etapa se explora también la cotidianidad de los personajes, individualmente y en grupo, para enriquecer su construcción. Puede utilizarse la técnica de entrevista al personaje donde el elenco se reúne y lanza preguntas a cada intérprete sobre muchos aspectos de su personaje de manera que todos puedan conocerlo a fondo. La entrevista abarca aspectos vitales: ¿Dónde vives? Y aspectos emocionales: ¿Amas a tu esposo?

Una técnica útil para profundizar el personaje y sus relaciones es ensayar *otras acciones* no presentes en el guión: una acción como ir al mercado puede arrojar luces sobre el comportamiento de una pareja. Incluso este ejercicio quizá aporte escenas nuevas que incorporen otros significados a la cinta.

Otra técnica es la de *improvisación sobre conflictos similares*, donde se exploran reacciones que enriquecen el desarrollo de los conflictos. Se ensaya sobre otros asuntos análogos para no desgastar la interpretación del elenco sobre los conflictos del guión y con el ánimo de buscar otras posibilidades.

Estas técnicas y el análisis ya mencionado entregan a los actores una buena materia prima para trabajar en la creación del personaje con vistas al rodaje. Los ensayos de rodaje se apoyan en el *mapa*, ya mencionado en la puesta en escena, y en la memoria corporal y emocional del actor. En el rodaje, como ya se dijo, el director y el elenco afinan las herramientas de la actuación y se pulen las acciones de acuerdo con el momento narrativo y la intensidad emocional correspondiente a la motivación-objetivo-obstáculo-acción que corresponde.

Así el proceso pasa por tres momentos: un momento de exploración y enriquecimiento intenso del actor, necesario para construir la historia, los personajes, y dotar de recursos al actor. Un segundo momento de estudio, análisis, profundización de los personajes, sus motivos, sus propósitos, sus conflictos, que estructura la historia en profundidad. Y un tercer momento, el rodaje, donde el actor y el director ponen en juego su creatividad, su intuición, su emoción, alimentadas por los dos momentos anteriores, a fin de transmitir a la pantalla el personaje en su carácter exacto, la emoción justa en el momento preciso.

En ocasiones el desarrollo de un personaje que tenga un oficio determinado o que se ubique en un espacio geográfico distinto al del actor, implica un trabajo extra para el mismo; muchos actores deben entrenarse de manera específica para desarrollar su personaje y que éste sea verosímil. En la película *Rosario Tijeras*, la actriz protagonista se debió entrenar en el manejo de armas y aprender a dominar un acento que no es el suyo.

Definiciones y conceptos

APARIENCIA: El público ve en la pantalla la imagen del actor representando al personaje. Sus emociones, motivaciones y sentimientos llegan al espectador mediante las acciones del actor.

HERRAMIENTAS DEL ACTOR: El actor usa su cuerpo y sus emociones para expresar a la cámara la vivencia del personaje.

Capítulo 11

Ondas visibles, el sonido

“Todo sonido engendra una imagen”

ROBERT BRESSON
Director francés

“Mi principio general para grabar el sonido es pensar más allá de la grabación del mero sonido. Para grabar el timbre de un teléfono pienso en registrar el espacio que existe entre mi posición, el lugar donde está el micrófono, y el teléfono. Lo que realmente grabo es una relación espacial entre ese teléfono y el cuarto que lo rodea, el espacio en donde se encuentra. Es una tendencia que tengo a tomar en cuenta el aire que rodea las cosas que suenan. Para mí es algo increíblemente emotivo. Y el aire tiene mucho que ver con ello; es una especie de perfume del sonido: el sonido no tiene aroma sin el aire...”

WALTER MURCH
Sonidista de *La conversación*, de Francis Ford Coppola

EN LA TAREA DE LA CREACIÓN cinematográfica el sonido es tan importante como la imagen. Este dato convence muy poco por la preponderancia que la imagen tiene en la sala de cine: la pantalla tiene un ancho de unos quince metros y una altura de seis o siete, tamaño de imagen que no existe prácticamente en ningún lugar por fuera de la sala de cine.

El sonido aporta a la película tanto como la imagen, sólo que de manera distinta. El sonido procura un efecto de tridimensionalidad en el espectador, ya que se establece como un elemento que transita de izquierda a derecha del cuadro, de derecha a izquierda o de

adelante hacia atrás y a la inversa. En ese sentido refuerza en el espectador la sensación de profundidad que falta en la pantalla de dos dimensiones.

Como se planteó en el capítulo correspondiente al Director, en la etapa de preparación éste proyecta y discute con los directores de área su intención creativa y estética para el film. A partir de ese diálogo y basado en una lectura del guión, el director de sonido propone un tratamiento particular como aporte al concepto definido por el director de la película.

Los sonidos en el guión

Prácticamente, los únicos sonidos descritos claramente en un guión son los *parlamentos* o *diálogos* de los personajes. Sin embargo no es lo único que se escucha en la película: el sonidista hace una lectura interpretativa del guión y sobre ésta define su plan para el rodaje.

En primer lugar se marcan en el guión los diálogos y parlamentos de los personajes; son sonidos *sincrónicos*, es decir que se graban simultáneamente con las imágenes. En segundo lugar, el sonidista señala sonidos significativos causados por *objetos* importantes en la escena. Por ejemplo, una llamada telefónica que produce un timbrazo, el tic-tac de un reloj que tiene significación dramática. Estos se denominan *efectos sonoros*.

En tercer lugar se consideran los sonidos cuya fuente no aparece en pantalla: una voz en el teléfono podría oírse en la escena a través de la bocina que sostiene en la mano el personaje. Un automóvil pita en la calle para llamar la atención del personaje en una escena interior. Estos sonidos se denominan *en off* y generalmente se nombran en el guión, aunque no siempre es así. (El sonidista debe por ello hacer una interpretación detallada de las características sonoras de los guiones que recibe).

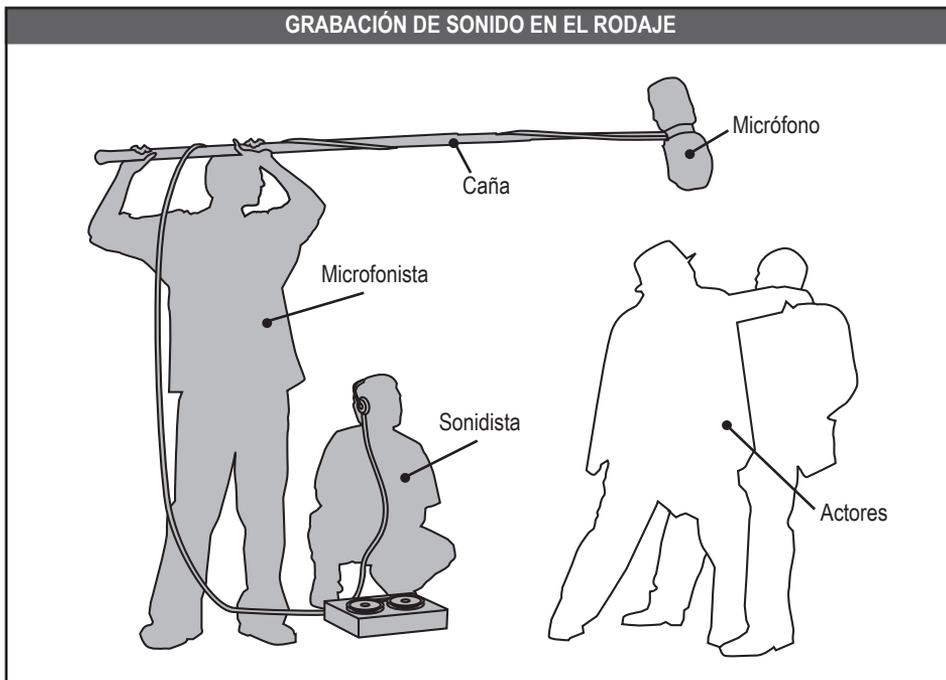
En último lugar se consideran aquellos sonidos que puedan ser útiles a la escena aún cuando no aparezcan en el guión, sonidos que apoyen el desarrollo dramático o narrativo. Sonidos que hacen parte del lugar o del momento en que se desarrolla la acción. Por ejemplo, en la cocina de una casa es usual que suene un radio a las once de la mañana mientras se hace el almuerzo. En una escena localizada en la cocina puede sonar un programa de radio como ambiente de fondo; esto se denomina *sonido ambiente*.

Otra característica importante que el sonidista debe interpretar en el guión es la textura espacial del sonido. Este concepto se relaciona con la posición de cámara, el encuadre y la óptica utilizada para un plano determinado. Es así como hay una equivalencia entre los planos visuales (ver capítulo 4 sobre dirección) y los planos sonoros. Los parlamentos dichos en un plano general suenan distinto de aquellos que se dicen en plano medio. En general para registrar la característica espacial del ambiente sonoro se coloca el micrófono a una distancia de la fuente que corresponda al tamaño del plano seleccionado en cámara y se ubica el micrófono en la misma dirección de la cámara, para que al momento del montaje no se escuche un desfase entre la imagen y el sonido.

La grabación del sonido en el rodaje

Estas anotaciones al guión son una preparación para el rodaje. Si bien la tarea más importante en este momento es grabar los diálogos y parlamentos de los personajes y los sonidos sincrónicos de la escena, no pueden omitirse los demás sonidos mencionados y otros que se determinarán más adelante.

Los micrófonos comúnmente usados en la filmación de películas captan solamente aquellos sonidos originados delante de ellos, razón por la cual el sonidista debe seguir los desplazamientos de los actores para hacer un buen registro de sus voces. Para ello requiere un ensayo exclusivo, que debe pedir al asistente de dirección. En este ensayo además de tomar nota de los movimientos y acciones de los actores, el sonidista balancea el nivel de grabación de la voz y verifica que sea suficiente para el trabajo posterior de mezcla. Para seguir los desplazamientos de actores el micrófono va colgado en una vara de longitud variable llamada pértiga o caña. El sonidista o su asistente manejan la pértiga de manera que el micrófono esté lo más cerca posible del actor, dirigido hacia su boca. La mejor ubicación para el microfonista es al lado de la cámara. Si es izquierda o derecha depende de factores como el encuadre, el ángulo y el movimiento de cámara. Cuando el microfonista se ubique debe asegurarse de no producir ninguna sombra sobre la escena.



El sonido es tan importante como la imagen, y es preciso que cada imagen tenga grabado su sonido correspondiente. Por ésta razón el sonidista debe anunciar inmediatamente cualquier problema con el sonido en el momento del rodaje. Es la única persona en el set que puede, además del director, pedir un corte en la filmación cuando considera que el registro del sonido no es óptimo.

Al final de cada plano grabado o filmado quedan pendientes otros sonidos de la escena: aquellos que se denominaron *en off* y otros correspondientes al ambiente del lugar. Inmediatamente se termina de rodar la escena se graban los sonidos *off*. Para esto el sonidista debe estar atento y solicitar ese tiempo de grabación al asistente de dirección. Los sonidos *off* se graban preferiblemente en los mismos sets de las escenas para que su textura sea pareja y empaten con los *in* en la sala de edición cuando se hace la mezcla sonora. Siempre existe la tentación de grabar los *off* por fuera del programa cotidiano de rodaje argumentando falta de tiempo, pero es una práctica que va en contra de la calidad del sonido. La estrategia es solicitar ese tiempo al asistente de dirección de manera que lo incluya en el plan de rodaje de cada escena.

Antes de levantar la escena se graban otros dos tipos de sonidos: el primero es el sonido ambiente. Cada lugar tiene su propio ambiente sonoro, y dado que los parlamentos y diálogos se graban con un micrófono que excluye el sonido ambiente, será necesario grabarlo separado. De esta manera puede mezclarse como fondo de los diálogos cuando estos sean cortados en edición. Es importante recalcar que cada lugar tiene su ambiente sonoro, así, no valdría el argumento de grabar una pista general de ambientes para toda las escenas.

Tan importante para la mezcla posterior como el sonido ambiente es el *silencio ambiente*. Cuando se corten los diálogos en edición quedarán momentos en silencio durante los cuales los personajes no hablan. El parlamento se corta cuando el actor termina de hablar, y el siguiente se pega solo cuando el actor comienza a hablar. Aunque sea paradójico, la carencia de sonido en la pista suena distinto al silencio ambiente grabado en locación. Pues bien, antes de levantar la escena se pide al asistente tiempo para una pista de silencio ambiente, y todo el personal hace silencio durante un minuto mientras se graba este registro.

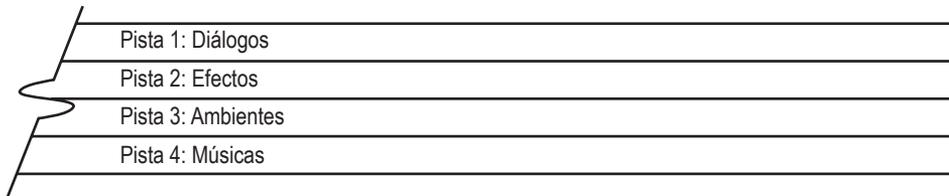
El sonido en posproducción

Es importante que el sonidista tenga un concepto de lo que significa la posproducción en sonido. Todos los logros pero así mismo todas las fallas del rodaje aparecen en posproducción y si bien algunos problemas pueden solucionarse allí, lo mejor es llegar con todo listo a la sala de edición. Y tal como sucede con la imagen, es mejor llegar con abundante material que llegar con lo justo o menos de lo justo.

En general la edición de sonido es similar a la edición de imagen: se trata, dicho de la manera más sencilla, de unir fragmentos de imagen y sonido para conformar la película.

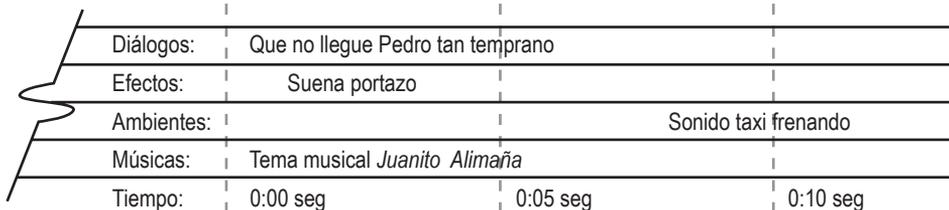
Pero en el sonido hay diferentes tipos de fragmentos. De acuerdo con lo planteado, a la sala de postproducción llegan cuatro diferentes tipos de sonidos: diálogos y parlamentos, sincrónicos o *en off*. Efectos de sonido, sincrónicos o *en off*. Sonidos ambientes. Silencios ambientes. Cada uno de estos tipos de sonido se coloca en una pista diferente en la cinta magnética o en la pista *off-line*.

PISTAS DE LA CINTA MAGNÉTICA O PISTA OFF LINE



La cinta tiene entonces cuatro pistas, a veces más, pero en general son cuatro y los sonidos se agrupan por afinidad para facilitar su manipulación: las voces van solas por un canal, los efectos por otro y así sucesivamente. Otra razón para separar por pistas es que ello permite *translapar* y mezclar los sonidos, es decir, comenzar uno antes de que termine el otro. Por ejemplo, un grito en *off* puede interrumpir la conversación de dos personajes. El grito puede ir por la pista de efectos para manipularlo independientemente de las voces de personajes, es decir sin afectarlas. Es esta la razón por la cual los *offs* se graban separados durante el rodaje.

SONIDOS EN LA CINTA MAGNÉTICA O PISTA OFF LINE



Por la otra pista van los sonidos ambientes y los silencios ambientes, es la pista de ambientes. Y en la cuarta pista por lo general va la música. En producciones complejas y de alto presupuesto cada pista puede subdividirse en varias. Puede haber cuatro pistas para voces, cuatro para efectos, cuatro para ambientes y cuatro para músicas.

La otra razón importante para separar en pistas es que ofrece la posibilidad de balancear volúmenes entre sí: mientras suena una voz el ambiente está bajo de nivel, una vez cesa el parlamento el ambiente sube o la música sube. En ocasiones los efectos especiales pueden opacar deliberadamente las voces.

VOLUMEN EN LA CINTA MAGNÉTICA O PISTA OFF LINE

Díálogos:	Volumen plano		
Efectos:	La puerta va al 30%		
Ambientes:		Taxi al 40%	
Músicas:	Tema musical <i>Juanito Alimaña</i> al 20%		
Tiempo:	0:00 seg	0:05 seg	0:10 seg

Esta operación de manipular, translapar y balancear sonidos se hace durante la posproducción, en la sala de edición. Una vez terminada la edición de imagen se definen las relaciones definitivas de nivel, textura y otras manipulaciones del sonido y se hace la mezcla final. Ésta consiste en pasar todas las pistas sonoras a una sola donde quedan mezcladas definitivamente. Esta mezcla será colocada en la copia final que se exhibirá en teatros o canales de televisión, home video y demás ventanas de exhibición (ver capítulo 3 sobre producción).

Como se ve, el sonido pone en la cinta tanto como la imagen y tiene su lenguaje propio. El sonido coloca en la película una dimensión espacial que la imagen por sí misma no tiene, y aporta una fantasía que nace del hecho que sugiere y no muestra. La tarea de la imagen es mostrar, cosas que el sonido no puede hacer, y puede disparar la fantasía del espectador en apoyo, complemento o contrapunto de la imagen.

Definiciones y conceptos

SONIDOS SINCRÓNICOS: Sonidos de la escena que se graban simultáneamente con la imagen: los diálogos y parlamentos, el timbre de un teléfono.

EFFECTOS: Sonidos producidos por aparatos u objetos presentes en la imagen, pueden grabarse sincrónicos o agregarse luego a la mezcla sonora.

SONIDOS OFF: Sonidos cuyo origen no es visible en el plano filmado: un teléfono en otra habitación, un automóvil que llega a una escena interior. Palabras de un personaje que se escuchan mientras se ve otra cosa.

SONIDO AMBIENTE: Sonido general de fondo existente en cada escena.

MEZCLA SONORA: Proceso de ajuste realizado en posproducción donde los fragmentos de sonido registrados en el rodaje se balancean y se unen en una pista completa.

Capítulo 12

Andamiaje final, el montaje

“La edición es el paso de imágenes muertas a imágenes vivas”

ROBERT BRESSON

Director francés

EL MONTAJE PARA EL CINE Y LA EDICIÓN para televisión pueden definirse como la organización de los planos de una película según ciertas condiciones de orden y duración. Esto quiere decir que los fragmentos filmados en el rodaje se ordenan en una secuencia determinada dentro de la cual cada plano tiene una duración definida. La primera guía para compaginar es el guión: el orden de la historia determina en primera instancia la secuencia de los planos en la edición. Pasos sugeridos para el trabajo de edición:

1. Ordenar los planos según el guión.
2. Seleccionar las tomas buenas.
3. Definir la continuidad entre planos.
4. Definir el intercorte.
5. Definir los puntos de corte.
6. Transiciones entre escenas y secuencias.
7. Creación de la continuidad adecuada.

En términos de proceso de edición el primer paso es entonces ordenar los planos según la continuidad del guión. En la edición de video se hace un master, una cinta con la duración aproximada de la película donde se irán pegando los fragmentos seleccionados con el número de identificación. En edición de cine el equivalen del master es un copión de trabajo, una copia de bajo precio de los planos filmados de la película.

El editor recibe del rodaje una sucesión de fragmentos ordenados según la cronología del rodaje. Son los *rushes*, palabra inglesa que significa fragmento. Cada plano comienza con una marca que lo ubica en la continuidad de la historia, la *claqueta*, y el montajista realiza un primer ordenamiento según las claquetas: comienza con el plano uno, luego el dos y así sucesivamente. El número del plano marcado en la claqueta corresponde al número plano en el guión. Este ordenamiento preliminar se denomina el primer corte.

Sin embargo, no es suficiente con la información de número de plano para ejecutar el primer corte. El director habrá filmado durante el rodaje dos o más versiones por plano, así que el editor recibe distintas alternativas para el mismo número de plano. Cada una de ellas es una toma distinta, y se identifica con un número.

El editor requiere en este punto información para decidir cuál toma de cada plano es la más conveniente para la edición. Esta información está en el *script*, documento de rodaje que contiene, además de otros datos, las decisiones y los comentarios del director a cada una de las tomas filmadas. El *script* señala, por ejemplo, que las tomas 2, 4, y 5 del plano número 45, son consideradas buenas por el director. Aunque se desechan las tomas 1 y 3, todavía no se decide cuál de las tres restantes es la definitiva. El editor se limita a ordenar el material según guión y procura no dejar por fuera ninguna toma que el director haya señalado como buena para edición. Así, pega en el master las tres versiones del plano 45.

Terminado el primer corte se tiene un master con las tomas buenas de todos los planos de la película.

Visualización

El concepto de la edición es muy similar en televisión, video y cine, pero en la práctica los procedimientos varían según la tecnología utilizada. Sin embargo en todos los casos la visualización de material es indispensable. Tanto el editor como el director observan el material hasta conocerlo casi de memoria, lo cual no desecha en lo absoluto la necesidad de tomar notas durante la visualización: para un largometraje de una hora de duración, por ejemplo, habrá un promedio de dos a tres horas de *rushes*, material filmico producto del rodaje. Si bien la memoria visual es muy importante para la edición, no todo puede quedar pendiente de ella.

MODELO DE CLAQUETA

PRODUCCIÓN:			
DIRECTOR:			
CÁMARA:			
ESCENA	PLANO	TOMA	ROLLO
FECHA:		SONIDO:	

En televisión y video, por las características de la tecnología se visualiza antes del primer corte. En cine es distinto el trabajo si se empalman una o dos horas de material para mirar en la sala de proyección. La visualización del primer corte es la etapa donde se escogen las tomas apropiadas para la edición final y se desechan las que no sirven. Para decidir correctamente es necesario imaginarse en la situación del público, como si se vieran las tomas por primera vez. En este sentido el editor es como un *primer espectador*; tras la visualización cuidadosa del primer corte el editor y el director están preparados para hacer una selección provisional de las tomas repetidas.

PLANILLA DE SCRIPT

Película _____ Director _____ Script _____
 Fecha _____ Locación _____ Casete o Rollo N° _____

Escena	Plano	Toma	Tiempo de entrada	Tiempo de salida	Tiempo total	Sonido directo	Sonido indirecto	Queda	No queda	Observaciones

Personajes _____

Mapa locación

Emulsión _____
 Cámara _____
 Diafragma _____
 Lente _____
 Otros _____

Segundo corte

El proceso de selección de tomas comienza con cualquier escena, quizá aquella que el editor conozca más a fondo, y continua con las escenas anteriores y/o posteriores. El objetivo del segundo corte es obtener una edición provisional de toda la película, sin tomas repetidas, ordenadas en continuidad que transmitan una sensación aproximada del ritmo dramático, visual y narrativo de la futura cinta.

Existe una justificación dinámica y psicológica de la edición: responde a la mirada de un espectador que requiere un punto de vista cada vez más claro, más preciso y más completo acerca del acontecimiento. El ordenamiento de las tomas tendrá el efecto de llevar al espectador de uno a otro punto de vista, no otra cosa son las distintas posiciones de cámara: cada una le muestra más y lo involucra un poco más en la acción. Pero así mismo la historia será acentuada por el desencadenamiento de los planos, su tamaño y sus duraciones relativas.

El segundo corte es muy importante por estas razones, y es conveniente experimentar con total libertad en este punto del proceso. Se abandona la sujeción estricta al guión, y es aquí donde está el aporte creativo de la edición. El orden puede trastocarse y crear un efecto en el espectador, sin descuidar en ningún momento la claridad de la estructura narrativa – dramática. Si se recoge la idea del capítulo del guión con respecto a la escena niño robó dinero para el balón, se obtendrá una idea de cómo influye el orden de las ideas en el resultado final.

Pero el orden no sólo se replantea en cuanto a las secuencias grandes de la película. Al interior de cada escena también se hacen cambios lo cual es trabajo de una etapa posterior.

Corte grueso

El segundo corte se visualiza por segunda vez. Este es un ciclo en el trabajo de edición: visualizar, cortar, visualizar, modificar, visualizar, avanzar. La visualización dará una idea de cómo va el desarrollo de la cinta. Aquí se retoman los criterios de la estructura dramática: ¿están presentados los personajes? ¿son visibles sus motivaciones? ¿son convincentes sus deseos?, ¿son plausibles los conflictos? ¿los personajes son consecuentes en sus acciones? ¿la resolución de la historia es convincente? Y, desde otro punto de vista: ¿la narración es atractiva? ¿se dosificada la acción? ¿la historia arrastra al espectador?

Son preguntas clave: se trata de cortar las tomas en segmentos más reducidos que muestran porciones parciales de la acción, encadenándolas según consideraciones rítmicas, narrativas y dramáticas.

Por ejemplo, recogiendo la idea de niño robó dinero para el balón podría modificarse aquella propuesta inicial:

- Los tíos del niño salen de la casa.
- El niño sale de la escuela.
- Llega a la casa, no hay nadie.
- Entra a la habitación de la pareja.
- Busca debajo del colchón, encuentra el dinero.
- Sale de la casa hacia el almacén.

Suspendiendo El niño sale de la escuela y Llega a la casa, no hay nadie la escena quedaría así:

- Los tíos de Fredy salen de la casa.
- Fredy entra a la habitación de la pareja.
- Busca debajo del colchón, encuentra el dinero.
- Sale de la casa hacia el almacén.

La acción de Fredy: entrar a la habitación de sus tíos, unida con la salida de la pareja de la casa, proporciona una fuerza a su decisión que la versión anterior de la escena no tenía. Observar también que la unión de las dos acciones otorga un sentido distinto a la decisión del robo: en la primera versión podría ser fruto de la casualidad y la decisión se produce al encontrar la casa vacía. En la segunda versión Fredy acecha deliberadamente la salida de sus tíos para robar el dinero.

Decidido por la segunda opción, el editor profundiza en la mecánica del corte grueso: segmentar los planos en acciones más reducidas y definir su encadenamiento según criterios de dramaturgia y ritmo. He aquí una nueva propuesta:

- Tino sale de la casa.
- Matilde se demora en la cocina.
- Fredy acecha la salida de Tino.
- Matilde sale de la cocina, está en la puerta de la casa.
- Fredy va hacia la habitación.
- Matilde sale de la casa.
- Fredy entra en la habitación.
- Busca debajo del colchón, encuentra el dinero.
- Sale de la casa hacia el almacén.

La dinámica de esta versión es distinta. Se nota una voluntad deliberada en Fredy. Y se agrega expectativa entre la salida de los tíos y la entrada de Fredy a la habitación.

La escena está casi lista. Todas las escenas se llevan este nivel de definición en el corte grueso y se deja establecido un intercorte de acciones y planos muy cercano a la película final. Luego se visualiza una vez más. Si la estructura no funciona se reordenan los elementos. Recordar el ciclo: visualizar, cortar, visualizar, modificar, visualizar, avanzar.

Corte fino

El corte fino es la última etapa en la edición, un momento de absoluta precisión en el corte. Se definen aquí los palmes entre las tomas y las transiciones entre escenas y secuencias.

Los elementos que se consideran para decidir el corte fino, intervienen en general durante toda la edición, pero es en el corte definitivo donde se percibe más claramente su influencia sobre la sensación que el film produce en espectador. Estos son:

- *Movimientos de cámara:* La cámara se mueve para seguir a un personaje que se desplaza. Por ejemplo: Fredy viene de la cancha de fútbol, jugando feliz con su balón. La cámara lo sigue largamente. CORTE A: Tino está parado en la puerta de la casa y espera a Fredy.

Para efectos de la edición la posición estática de la cámara que toma a Tino hace parte del concepto de movimiento. El corte abrupto de la cámara móvil de Fredy a la cámara estática de Tino tiene una función dramática: señala que la felicidad de Fredy termina momentáneamente allí.

- *Dirección del movimiento:* Todo movimiento tiene una dirección. De izquierda a derecha o viceversa, hacia delante o hacia atrás. En el mismo caso anterior, la cámara móvil de izquierda a derecha que sigue a Fredy, puede cortarse con una cámara también móvil, que se acerca bastante a Tino para ver su gesto de disgusto. Este movimiento de cámara concentra aún más el sentido del encuentro Fredy-Tino.
- *Movimiento interno del plano:* Aunque la cámara esté quieta, el personaje puede moverse dentro del encuadre. Ejemplo: Fredy viene de la cancha de fútbol, jugando feliz con su balón. La cámara lo sigue largamente. CORTE A: Tino sale a la puerta de la casa y se detiene esperando a Fredy.

El movimiento interno del plano también tiene una dirección. De izquierda a derecha y viceversa. Los personajes se acercan o se alejan a la cámara. En la última descripción están presentes los cuatro elementos mencionados.

Fredy viene de la cancha de fútbol, jugando feliz con su balón (*se desplaza de izquierda a derecha*). La cámara lo *sigue* largamente. CORTE A: Tino sale a la puerta (*se desplaza de derecha a izquierda*) y se detiene esperando a Fredy (*la cámara se acerca hasta su rostro*).

Fredy es el protagonista de la historia y Tino el antagonista: son personajes que se oponen. En escena su oposición es manifiesta, y la edición enfatiza la colisión de intereses gracias a los movimientos de cámara, los movimientos internos al plano, y las direcciones de movimiento:

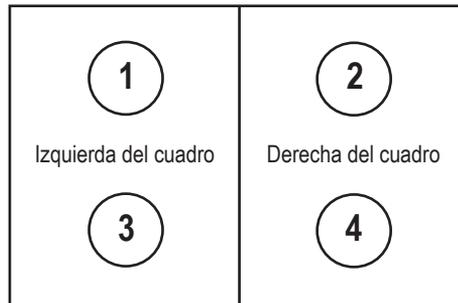
Fredy se mueve de izquierda a derecha, Tino se mueve de derecha a izquierda. La cámara sigue a Fredy en la misma dirección de su movimiento. La cámara estática recoge a Tino y luego se acerca hasta su rostro.

- *Zona de cuadro:* Otro elemento que interviene en la edición es la zona de cuadro. Retomando el capítulo 9 sobre fotografía se recordará el concepto de área de interés en la composición. Los personajes u objetos se colocan en las áreas de interés, lo cual hace que se ubiquen predominantemente a la izquierda o a la derecha.

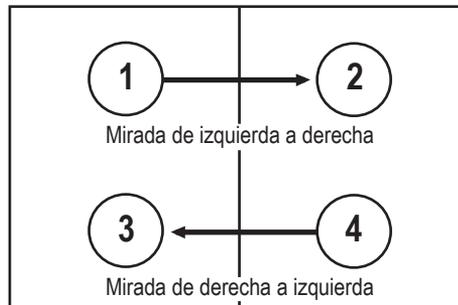
Se dice entonces que están a la derecha o la izquierda de cuadro. Esa es su posición en el cuadro.

- *Dirección de la mirada:* Es otro elemento, complementario del anterior: un personaje ubicado en la izquierda del cuadro generalmente mira hacia derecha y al contrario. La función de estos nuevos elementos puede verse en la escena del robo del dinero:

ZONA DE CUADRO



DIRECCIÓN DE LA MIRADA



- Tino sale de la casa (En sentido derecha-izquierda. Ubicado a la derecha, mira hacia la izquierda del cuadro).
- Fredy acecha la salida de Tino. (Está a la derecha del cuadro y mira a la izquierda de manera que parece estar a espaldas de Tino). Esto refuerza la idea de ocultamiento.
- Matilde se demora en la cocina. (Matilde está a la izquierda del cuadro y mira hacia la derecha, de manera que parece dar la espalda a Tino).
- Fredy acecha a Matilde. (Está a la derecha y mira hacia la izquierda del cuadro, con lo cual parece que Matilde lo verá).
- Matilde, en su deambular por la cocina, se da vuelta y se dispone a salir en seguimiento de Tino. (Pasa a la derecha del cuadro y su dirección cambia, pasa a ser de derecha a izquierda, con lo cual se apoya la idea de que sigue a Tino. En su nueva dirección se aleja de Fredy).
- Fredy se da vuelta y se dirige a la habitación de los tíos. (Su dirección de movimiento pasa a ser de izquierda a derecha, lo cual completa la idea de manera dinámica: los tíos se alejan y el niño va hacia la habitación, actuando a sus espaldas).

Los elementos mencionados hacen parte del lenguaje cinematográfico, de la forma particular que utiliza el cine para contar historias, Tal como acaba de verse, son técnicas que intervienen de manera muy significativa en el resultado final en pantalla. Si bien se trabajan de manera tan precisa en el proceso de edición, son elementos de lenguaje incluidos en el material filmado o grabado. Esto quiere decir que deben estar presentes en la mente del director durante el rodaje. Por consiguiente, deben ser considerados en el análisis del guión, en la puesta en escena y en el rodaje.

Glosario e ideas importantes

- ACCIONES:** Actos que los personajes llevan a cabo para lograr sus propósitos en la historia.
- AJUSTAR EL GUIÓN:** Se denomina ajuste de guión al proceso de transformar la propuesta del guionista de manera que se acerque a las ideas del director sobre la película, considerando para ello todos los elementos administrativos, creativos, técnicos, económicos y logísticos que intervienen en la realización. Ver capítulo 4 sobre el director.
- AJUSTES POSTERIORES:** Los equipos de especialistas en arte, fotografía y sonido trabajan por turnos en el escenario el día del rodaje. Cada equipo que entra al set propone y realiza ajustes a la disposición que deja el equipo precedente. Los directores deben tener siempre alternativas disponibles para el caso de que estos ajustes sean tan radicales que obliguen a rehacer la propuesta.
- ANTICLÍMAX:** Situación que resuelve un conflicto parcial en la historia; por ejemplo, alguien logra su propósito, pero las consecuencias de este logro llevan a que los personajes se enfrenten en el conflicto principal. Se ubica usualmente antes de la secuencia final.
- ÁREAS DE INTERÉS:** La regla de los tercios señala cuatro áreas de interés principal en el encuadre, los sujetos y objetos más significativos de un encuadre se ubican en las áreas de interés.
- ARTE:** Es el equipo que se encarga de crear y ambientar los espacios donde transcurre la historia y darles el significado, el clima y la sensación que el director imagina para la cinta.
- ASISTENTE DE DIRECCIÓN:** Persona que hace un enlace entre la dirección y la producción, y en general entre el director y el resto del equipo. Su función es asegurarse de que todo marcha bien y resolver problemas sin obstaculizar la concentración del director.
- AYUDANTE:** Personaje que apoya los propósitos de otro.
- BLOQUEO DE CÁMARA:** Posición de la cámara definida para cada plano. Una vez decidida todos los demás movimientos se ajustan a ella.
- CASTING:** Selección de un elenco actoral para la película. Ver capítulo 7 sobre puesta en escena.
- CIERRE:** Final de la historia que deja solucionadas las líneas narrativas y dramáticas. Se ubica después del clímax, al final de la película.
- CLÍMAX:** Enfrentamiento de los personajes en el conflicto principal. Precede al cierre y final de la película.
- COMPOSICIÓN:** Técnica originada en la pintura y el dibujo que aporta criterios para definir la ubicación de los sujetos en el encuadre cinematográfico.
- CONFLICTO:** Contraposición de intereses y propósitos de los personajes que motiva sus acciones enfrentadas. El conflicto es el motor de la historia.
- CONTINUIDAD:** La encargada de continuidad vigila que los empalmes de un plano con otro y una acción con otra, sean coherentes. Por ejemplo, encender un cigarrillo desde tres encuadres distintos requiere que la acción se ejecute

todas las veces con la misma mano, en el mismo orden y con los mismos objetos. Esto es muy importante también en los cambios entre escenas: un personaje sale de su casa hacia el aeropuerto, escena que se filma el día 5. Su llegada al aeropuerto se filma el día 18; la ropa que lleva debe ser la misma en las dos escenas, esto es también tarea de la continuidad. Así mismo cuida que no se rompan los ejes: si un personaje se filma entrando a una casa y la puerta abre sobre su eje izquierdo, el plano siguiente del personaje entrando y visto desde el interior debe mantener el eje de la acción para que ésta sea verosímil (ver capítulo 9 sobre fotografía) y con ello lograr una coherencia narrativa. El *script* trabaja directamente con el director.

CONTINUIDAD GENERAL DE LA ACCIÓN: Encadenamiento lógico, cronológico, dramático y narrativo de la acción vista en su totalidad, sea por secuencia, escena o plano. Es opuesta y complementaria de la fragmentación de la acción para el rodaje de cada plano. Ver capítulos 5 y 6 sobre rodaje, y capítulo 12 sobre montaje.

DECORADO: Objetos que hacen parte de la escenografía y de la ambientación del espacio y la caracterización de los personajes.

DEPARTAMENTO: Cada uno de los grupos de especialistas forman un departamento. Ver capítulos 5 y 6 sobre rodaje.

DESARROLLO: Segmento de la película que da curso a la peripecia de los personajes en busca del logro de sus propósitos. Es la parte central de la película, posterior a la presentación de los personajes y al conflicto principal.

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN: Documento que contiene todo lo requerido para filmar las escenas de la película. El desglose contiene una descripción muy detallada de las necesidades del rodaje en cuanto a equipo, personal, locaciones, actores, utilerías, vestuario, transportes, alimentación, etc.

DIÁLOGOS O PARLAMENTOS: Palabras y/o conversaciones de los personajes.

DÍAS DE RECUPERACIÓN: La producción estima una duración para el rodaje de cada escena o secuencia. Como una protección para el caso

de que el tiempo estimado no sea suficiente, o para el caso de que se presenten problemas, se estiman para cada locación días adicionales para repetir planos o agregar nuevas propuestas que surgen durante el rodaje.

DISEÑO DEL PROCESO DE REALIZACIÓN: Cada proyecto audiovisual tiene su esquema administrativo y de producción. En la fase de preparación se hace el diseño de ese esquema.

DRAMATURGIA: Construcción y desarrollo progresivo del conflicto que mueve una historia, íntimamente ligada con la presentación paulatina de los hechos según una estructura narrativa.

EFFECTO DE CONJUNTO: Si bien cada equipo de especialistas dispone por un tiempo determinado del set para armar su propuesta, todos están interrelacionados y lo que vale es el efecto general que se percibe por cámara. Éste es el parámetro para la decisión final que toma el director.

EFFECTOS: Se denominan efectos aquellos sonidos de objetos o fuentes creados en el estudio; generalmente se consiguen grabados en CDs realizados por empresas especializadas; pero es posible realizarlos artesanalmente.

ENSAYOS: En la etapa de preparación se ensayan todas las actividades del futuro rodaje. En los ensayos de actuación se construye la puesta en escena. Ver capítulo 4 sobre el director, y capítulo 7 sobre puesta en escena.

Pruebas que hace el director en la preproducción, generalmente con los actores, donde verifica sus ideas de puesta en escena a partir del guión. Ver capítulo 4 sobre el director, capítulo 5 sobre planear el rodaje, y capítulo 7 sobre puesta en escena.

ENTREVISTA AL PERSONAJE: Técnica de preparación de actores; consiste en que el elenco hace una entrevista a cada actor donde éste encarna a su personaje. El ejercicio puede comenzar con una presentación autobiográfica del personaje. Los compañeros indagan al actor sobre las relaciones y motivaciones del personaje.

ESCENARIO: Lugar donde se filma la acción en una locación determinada. Ver capítulo 5 sobre planear el rodaje. Lugar donde se sucede la acción que narra una película. Ver capítulo 6 sobre rodaje y capítulo 8 sobre dirección de arte.

- ESCENOGRAFICOS:** En principio los elementos físicos que delimitan el set constituyen la escenografía. Las paredes reales o falseadas, las puertas y ventanas; y aquellos elementos que son significativos para la apariencia del film y significativos para la comprensión de los personajes.
- ESPECIALISTAS:** Los diferentes equipos que se encargan de realización (director y asistentes), dirección de fotografía, dirección de arte, sonido, producción, montaje.
- ESTRATEGIA NARRATIVA:** Conjunto de técnicas que usan el guionista y el director para contar la historia, por ejemplo, ocultar al espectador datos que luego se descubren en momentos precisos de la narración.
- EXTRAS:** Actores que no tienen parlamentos ni acciones personalizadas en la película; se podría decir que son personajes anónimos que forman parte de grupos.
- FIGURANTES:** Actores que aparecen individual y circunstancialmente en varias escenas y que no tienen una relación dramática específica con los personajes.
- FRAGMENTAR LA ACCIÓN:** Una característica del lenguaje cinematográfico es la fragmentación del tiempo, del espacio y de la acción. Las ideas de continuidad y fragmentación están íntimamente ligadas al quehacer cinematográfico en todas las etapas y a todos los niveles. Ver capítulo 6 sobre rodaje, y capítulo 12 sobre montaje.
- GESTOR:** Es quien realiza todas las acciones necesarias para llevar a cabo la cinta desde el principio hasta el final. Usualmente es el papel del productor.
- GUIÓN:** Guía donde aparecen descritas las acciones, palabras, diálogos, lugares, personajes que componen la futura película y que serán elementos para la puesta en escena. Ver capítulo 2 sobre guión.
- HERRAMIENTA DE ORDEN:** Es una *guía de procedimiento*. En la realización de una película existen dos momentos bastante diferenciados que posibilitan la articulación de creatividad y eficiencia que requiere el proceso: unos momentos de libre especulación creativa, y unos momentos de estricto cumplimiento de reglas. Ver capítulo 5 sobre planear el rodaje, y capítulo 6 sobre rodaje.
- HISTORIA:** Relato o narración corta que da lugar al guión. Ver capítulo 2 sobre guión.
- IN:** Sonidos cuya fuente está presente en la imagen.
- IMPROVISACIÓN SOBRE CONFLICTOS SIMILARES:** Ejercicio para la búsqueda de la puesta en escena. Los actores improvisan en parejas y en grupo sobre conflictos análogos a los que contiene la historia. Por ejemplo, si una persona ha perdido su trabajo en la historia, el ejercicio podría ser buscar algo muy valioso perdido en una habitación.
- LLAMADOS:** Se denomina llamado a la convocatoria para cada día de rodaje. Los llamados se consignan en un documento para uso de la producción.
- LUZ DE FONDO:** Lámpara que ilumina el fondo sobre el cual se recortan los objetos en el cuadro.
- LUZ DIFUSA:** Iluminación producida por un haz de luz ancho y poco direccionado.
- LUZ DURA:** Iluminación producida por un haz de luz angosto y dirigido.
- LUZ PRINCIPAL:** En el esquema triangular de iluminación de retrato, es la lámpara que coloca la mayor cantidad de luz sobre el sujeto. Es costumbre colocarla en una posición similar a la del sol: arriba del sujeto, a 45 grados y ligeramente adelante y a un lado del rostro.
- LUZ PUNTUAL:** Ver luz dura.
- LUZ SUAVE:** Ver luz difusa.
- MAPA GENERAL:** Resumen de la continuidad de la acción con encadenamientos lógicos. Contiene también informaciones acerca de las emociones y sentimientos tras esas acciones.
- OFF-LINE:** Sistema de edición en video que utiliza un computador para almacenar, procesar y transformar las tomas originadas en el rodaje.
- OPONENTES O ANTAGONISTAS:** Personajes que actúan en oposición a otros personajes, que obstaculizan sus propósitos.
- PERSPECTIVA:** Técnica proveniente de la pintura, originada en la época del Renacimiento, que establece criterios para ubicar objetos tridimensionales en un encuadre de dos dimensiones.
- PLAN DE RODAJE:** Plan de trabajo diseñado por la producción para organizar y programar el

- proceso de rodaje. Ver capítulo 5 sobre planear el rodaje, y capítulo 6 sobre rodaje.
- PLAN ESPECÍFICO:** Ver planificar.
- PLANEAR:** El rodaje de un film es un proceso complejo, costoso y lleno de dificultades, por estas razones se aconseja planear y ensayar detalladamente antes de comenzar.
- PLANIFICAR:** Proceso que realiza la producción para prever necesidades, establecer requerimientos y programar actividades del proyecto. Se consigna en documentos como desglose, plan de rodaje, llamados, programación y otros. Ver capítulo 5 sobre planear el rodaje.
- PRESENTACIÓN:** Usualmente, la primera secuencia de un film muestra al espectador los personajes, sus motivaciones y el conflicto principal; es la presentación.
- PROCESO DE RODAJE:** Momento de la realización donde se registran las acciones, imágenes y sonidos que constituirán la futura película. Este es el momento en donde se refleja el trabajo que se ha realizado desde los distintos departamentos y la manera en que se articulan en función de la historia. Se le llama rodaje a secas. Ver capítulo 6 sobre rodaje.
- PRODUCTOR:** Es el encargado de que el proyecto se logre de principio a fin. Es el gestor del proyecto. Ver capítulo 3 sobre productor.
- PROTAGONISTAS:** Actores que representan los personajes principales del film.
- PUNTOS DE REFERENCIA:** Hitos, momentos importantes en el camino de la escritura del guión, que se dejan señalados con mucha claridad y guían el proceso de creación y desarrollo de la historia.
- REBORDE:** Lámpara colocada detrás de un sujeto para separarlo del fondo mediante un borde iluminado.
- REGISTRO EN CÁMARA:** El registro en cámara se refiere a la estampa que el actor proyecta en la pantalla. El significado del film llega al público a través de lo visual; es por eso que el casting se hace con la imagen filmada del candidato a cada uno de los roles.
- REGLA DE LOS TERCIOS:** Técnica de composición que señala cuatro áreas de interés, dividiendo en tercios la altura y la anchura del cuadro.
- REGLAS DE JUEGO:** Procedimientos, estructura jerárquica y esquemas de trabajo. Ver capítulos Producción y Rodaje.
- RELLENO:** Lámpara usada para suavizar sombras producida por otra lámpara.
- SCRIPT:** Ver continuidad.
- SECUNDARIOS:** Actores que representan los personajes que apoyan o se oponen a los protagonistas y que tienen parlamentos y diálogos en varias escenas.
- SILENCIO AMBIENTE:** En cada set la textura del silencio es diferente; debe grabarse una pista con esa textura para luego cubrir con ella los silencios de los actores durante la mezcla.
- SONIDO AMBIENTE:** La sensación sonora propia de cada lugar; piénsese en el sonido de un aeropuerto o de una playa o de una calle muy concurrida.
- SONIDOS SINCRÓNICOS:** Aquellos grabados simultáneamente con la imagen, en sincronía con ella. En inglés *sync*.
- TIEMPO DE LA HISTORIA:** Los hechos de la historia en una cronología realista: primero lo primero y segundo lo segundo.
- TIEMPO DE LA NARRACIÓN:** Los hechos de la historia contados en el orden más conveniente para la película; por ejemplo, el final de la historia se cuenta al principio de la película.
- TRANSLAPAR:** Superponer fragmentos sonoros; el sonido ambiente se translapa con los diálogos aunque su volumen es más bajo para no ahogarlos. Con frecuencia se translapa el final de una pista con el principio de la siguiente, por ejemplo en un cambio entre escenas.
- VISIBLES O AUDIBLES:** Todos los sucesos que aparecen en una cinta pueden verse o escucharse. Las películas están formadas por imágenes y sonidos.





Ministerio de Cultura
República de Colombia

Ministerio de Cultura Dirección de Cinematografía • Dirección: Calle 35 No 4-89
• Teléfono: (+1) 2884712 • Bogotá, D.C. • Correo electrónico: cine@mincultura.gov.co
• Internet: <http://www.mincultura.gov.co>