

# **De la historia a la creación de la película**

# Índice

Introducción .....	2
Fases del proyecto .....	4
El inicio: crear la historia .....	6
El guión literario.....	10
El guión técnico.....	14
Efectos especiales .....	26
Iluminación, localizaciones y attrezzo .....	28
Música .....	34
Edición final .....	36
Conclusiones .....	38

## Introducción

El tema de este trabajo se basa en el mundo de la cinematografía. Desde hace mucho tiempo me ha gustado ver películas, series, cortometrajes, de todo tipo. Pero no me he conformado con cualquier cosa para contentarme. Este tema se volvió muy importante para mí en algún punto de mi vida, por eso he visto muchas películas, desde clásicos hasta los últimos estrenos, para así encontrar y disfrutar las mejores. Algunas veces me preguntaba si yo sería capaz algún día de hacer algo así, de hacer que una simple historia escrita en un papel tomara vida en la pantalla. Así decidí que ese iba a ser el objetivo de mi proyecto; crear un cortometraje paso a paso.

A lo largo de este trabajo se explica con detalle el camino y los pasos a seguir para hacer un cortometraje, contrastado a la vez con mi proyecto, y con imágenes que ayudan a visualizar los conceptos que expongo. Hacer un cortometraje es un trabajo más difícil de lo que parece, y requiere mucho tiempo y trabajo. Durante todo el trayecto que he seguido me han surgido distintos problemas. Uno de los más importantes es, por ejemplo, conseguir actores. Dado esos problemas he comprendido que para crear un cortometraje se ha de estar dispuesto a trabajar duro y a enfrentar todas las dificultades.



## Fases del proyecto

Realizar un video audiovisual no es una tarea fácil. Por eso, todo el trabajo siempre se hace en un cierto orden. La siguiente lista es un resumen de los pasos que se han de seguir y que a lo largo del trabajo se explicará detalladamente.

- 1- El guión literario: para empezar, se escribe el guión de la historia.
- 2- El guión técnico: luego de tener el primer guión, se hace el guión técnico.
- 3- Actores, atrezzo: a continuación se reúnen los actores y el atrezzo a usar.
- 4- Escenario, Iluminación y efectos especiales físicos: Se preparan estos tres aspectos para el rodaje.
- 5- Rodaje: grabación la película
- 6- Edición; música, efectos especiales digitales y otros: se edita la película juntando todas las tomas, y añadiendo música y más efectos especiales.



## El inicio: crear la historia

### La idea

Todas las historias, ya sean de libros, películas, comics, novelas gráficas, juegos y más tienen un mismo inicio; la idea. Sin embargo, como este es un tema muy ambiguo y extenso, voy a centrar mi atención en las ideas que dan a lugar las películas.

Existen muchos tipos de películas, series y cortometrajes. Refiriéndome a la procedencia de las ideas de las cuales surgen, se pueden identificar varios tipos de películas.

Algunas películas, y sobretodo series, están basadas en una **idea original**, es decir, esta está estrictamente “diseñada” para ser pasada directamente a la pantalla. Muchos ejemplos son las sitcoms americanas, series en general o películas varias.

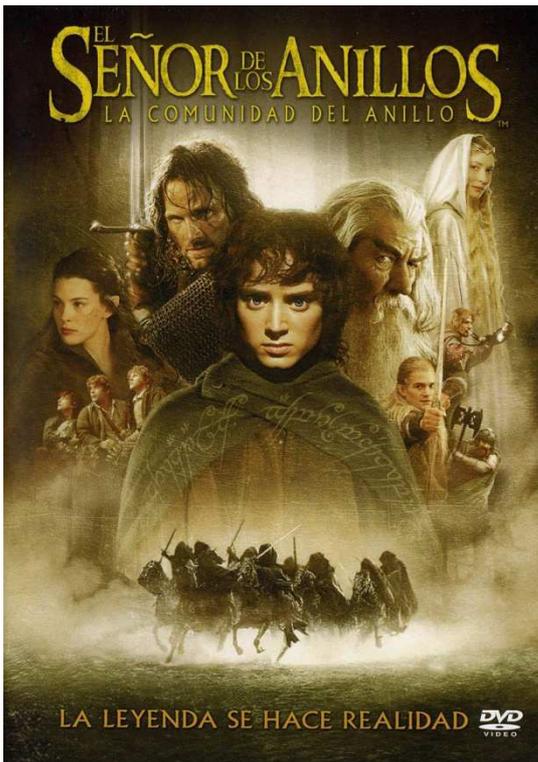
Memento (2000, Christopher Nolan)



Un buen ejemplo de película original es Memento, que fue dirigida y escrita por Christopher Nolan.

Muchas de las películas más valoradas del cine actual no han sido completamente originales de la gran pantalla, sino que han sido basadas en la **idea de un libro**. Al decir “libro” me refiero a todas las historias escritas; cuentos, novelas, relatos, biografías, etc. Por supuesto, aunque se intenta ser fiel a la línea argumental del libro siempre hay partes que se han de someter al proceso de adaptación: omitir cosas, cambiar cosas, añadir cosas... Este trabajo es importante, ya que los adaptadores han de ser muy escrupulosos al omitir cosas que no sean importantes para la trama.

## El señor de los anillos (Trilogía)



Esta trilogía está basada en los best-sellers de J. R. R. Tolkien. De hecho, tuvo y sigue teniendo tanto éxito que en el 2012 se estrenó una nueva película de la historia de el señor de los anillos; el hobbit. En estos momentos se está esperando la segunda parte de la susodicha.

Otra inspiración muy diferente de las anteriores es coger la **idea de un videojuego**. Dependiendo de si la película será una animación o una real la dificultad de realización y adaptación cambia mucho.

## Final Fantasy VII: Advent Children



Final Fantasy es una de las más famosas sagas de videojuegos RPG con la mejor trama y jugabilidad. No es por nada que uno de sus mejores lanzamientos fuera lanzado como película.

Eso sí, enfatizando la historia y dando una gran mejora a la animación.

En general, estos son los principales orígenes de las películas, aunque hay muchas más que están basadas en una serie televisiva, un cuento, un hecho real, etc.

Una vez se tiene la idea, dependiendo de si ya se tiene muy mentalizada la trama o el rumbo que cogerá esta, se puede identificar el género. Cuando hablamos de géneros nos referimos a la acción, el romance, la ciencia ficción... Una sola obra puede tener varios de estos temas. Algunos de los géneros más usuales son los siguientes, incluyendo los anteriores: acción, gore, romance, comedia, parodia, misterio, thriller, terror, aventuras...

## Investigación del tema

Existen historias que son simplemente sencillas, localizadas en un espacio y en un tiempo que ya nos son muy conocidos, y no se requiere saber demasiado sobre algo en concreto. Sin embargo, la mayoría no son así. Algunas historias contienen elementos poco comunes, cosas que no todo el mundo sabe, y por ello el autor ha de investigarlas antes. Por ejemplo, si un escritor quiere hacer una novela ambientada en el antiguo oeste, antes tendrá que informarse sobre los temas pertinentes. Qué años abarca, dónde estaba situado, en qué tipo de civilización vivía la gente, como hablaban, de que trabajaban, como vestían... También podría no tratarse de un tema tan complejo, también podría ser por ejemplo, una comedia de esta época. El autor debe de saber cómo vive la gente, como visten y como hablan, sin embargo todavía va a necesitar investigar sobre algunos temas como, por ejemplo, el empleo del protagonista. Si es un oficinista, si es un empresario, como es el ambiente de oficina...

Para documentarse sobre estos temas existen muchísimas fuentes de información que están al alcance de todos. Está internet, este contiene mucha información útil y no hace falta saber mucho para encontrar lo que se busca. También se puede recurrir a las bibliotecas, en libros de historia, revistas, películas... Cualquier medio es útil, mientras se trate de encontrar información que pueda ayudar al autor a escribir su historia sirviéndose de datos reales, y así librándose de decir cosas que no son ciertas en la historia.

Para tener todavía una idea más clara de la historia, se puede hacer una ficha de personajes. En ella se especifica el nombre y apellidos del personaje, aspecto, personalidad, gustos, etc. Todo lo que describa al personaje y lo haga más claro de imaginar.

En mi caso, la historia que he escrito es completamente ficticia y original. El espacio en el que se sitúa es una de mis versiones del "otro mundo" que hay después de morir. Al haberlo creado yo, puedo saber con total seguridad cómo es, qué tipo de seres lo habitan, y que clase de eventos físicos pueden surgir. Los personajes también son fruto de mi imaginación, tanto el protagonista como los demás tienen una personalidad acorde al papel y a las acciones que realizan.

Como curiosidad que he elegido, cada uno de ellos se puede asociar con una emoción; amor, miedo, coraje, odio, felicidad, locura, rechazo, maldad... A lo largo de la historia los personajes interactúan y a su vez se contagian el uno al otro estos sentimientos.

Nota: La ficha de personajes de “Renacimiento en gris” se encuentra en el apartado Anexo, *Ficha de personajes de Renacimiento en gris*.

## El guión literario

El guión literario es la parte del trabajo que explica la historia, de forma muy detallada y pautada. Después de obtener la idea y tener la historia bien definida, se escribe el guión literario. Este debe de estar bien redactado y no ser ambiguo, puesto que este es la base de la cual se parte para hacer las demás fases del proyecto, tales como el guión técnico. Además, tiene que ser de rápido entendimiento, ya que es lo que los miembros del rodaje tendrán que ir consultando para grabar correctamente.

Para que el guión este bien definido y estructurado, se divide y subdivide en las siguientes partes:

### ♠ Secuencias

Desarrollan las partes generales de la película. Contiene las partes que tienen en común el mismo tema, dentro de la trama general, por lo que resulta indiferente que tanto el tiempo como los escenarios vayan cambiando. También es posible que el escenario y tiempo sean el mismo y sin embargo cambien de secuencia, si el tema cambia. Las secuencias son numeradas por orden.

Por ejemplo, una secuencia dentro de una película romántica sería la parte en la que se conocen, enamoran y empiezan a salir, y otra podría ser la parte en la que tienen problemas, discuten y desconfían del otro. Ambas están dentro del tema general de la película, el romance, sin embargo, en la primera el tema sería el “enamoramiento”, y se mostrarían muchos lugares y momentos de ellos dos juntos. En cambio, en la otra secuencia el tema sería “problemas de pareja”, y saldrían partes en la que ellos discuten, se alejan, engañan etc.

Aunque los escenarios vayan cambiando y el flujo del tiempo de saltos, si el tema es el mismo, la secuencia no cambia.

### ♠ Escenas

Son las partes en las que se divide una secuencia, es decir, la componen. Las escenas se distinguen entre ellas porque en cada una hay un mismo escenario y el tiempo pasa de forma seguida, sin cortes. En ellas se explica la historia de forma muy detallada, acciones de los personajes, descripciones de los lugares, hora del día, época... Las escenas, al igual que las secuencias, también son numeradas según el orden en que aparecen.

Un ejemplo de escena sería, una escena del ejemplo de la secuencia anterior. En la primera secuencia del enamoramiento, una escena podría ser aquella en la que están paseando por el parque y cruzan las miradas. Otra escena podría ser un momento en el que ella está sola en su habitación, al atardecer, suspirando. Son lugares diferentes situados en tiempos diferentes, por lo que se separan en diferentes escenas.

Para que esté todo bien puesto y sea inteligible, se ordena de una forma concreta:

#### ♣ Encabezado

·Primero se especifica si la escena transcurre en el interior o en el exterior, es decir si es dentro de alguna edificación, o en un espacio abierto. Se acostumbra a usar una pequeña abreviatura de la palabra para facilitar la lectura (INT./EXT.).

·Segundo se pone el lugar concreto donde sucede la escena, como una biblioteca, un parque, o la casa del protagonista.

·Tercero se escribe la hora del día. Puede ser la hora exacta, hora aproximada, mañana, tarde, o simplemente decir si sucede de día o de noche, dependiendo de cuán importante sea ese dato

#### ♣ Descripción de la acción

Se redacta exactamente qué es lo que sucede en la escena, paso a paso explicando todo lo que se verá y todo lo que se escuchará. Si es necesario, antes se describirá con más cuidado el escenario donde se desarrolla la acción. Es decir, si es una habitación de color y decoración específico, o si hay algunos objetos relevantes.

Es importante recordar que los verbos de las acciones se escriben en presente, nunca en pasado, como se acostumbra a hacer en los libros. Otra cosa a recordar es que los sonidos especificados se escriben en mayúscula, al igual que los nombres de los personajes la primera vez que aparecen, para que así se hagan notar más.

#### ♣ Diálogo

Cada vez que un personaje hable, lo que dice tiene que ser escrito palabra por palabra. A esto lo llamamos dialogo, las palabras del personaje. Delante de la frase, debe de estar escrito el nombre del personaje que lo dice, puesto en mayúscula. Para ser todavía más detallado, se pone entre paréntesis en medio, o al final de la frase, alguna acción específica del personaje o tipo de comportamiento. Por ejemplo, un estornudo, un gesto con la mano, un guiño, un movimiento...

El guión literario es una de las partes más importantes en la creación de cualquier película, ya que es la base, y sobre él se centra todo el trabajo posterior.

Aquí se muestra un ejemplo de cómo luce aproximadamente un guión, con las correspondientes partes señaladas:

Número de secuencia — Secuencia n°2

Número de escena — Escena n°2

Ubicación (exterior o interior)

Encabezado

EXT. / Calle / Día

Lugar

Hora/ momento del día

Descripción del lugar

Una calle bastante ancha, de acera ancha y con carretera. Los tonos de los edificios son grisáceos y sombríos, al igual que la calle, las plantas y la carretera, en general. El cielo es de un tono apagado y sombrío. En general transmite una sensación de frialdad.

Descripción de la acción

Elliott abre los ojos de golpe. Está “tirado” a un lado de la acera de la calle, con sus ropas limpias ahora. Se levanta y observa el mundo a su alrededor, ve cómo pasan unos pájaros raros e irreales por el cielo. También ve a algunas chicas pasando a lo lejos, con andar errante y ropas grises. De pronto escucha un ruido de EXPLOSIÓN.

Se acerca rápidamente hacia allí, y se para en el borde de la pared. Escucha más RUIDOS DE PELEA, y una VOZ.

Diálogo

TIMOTHY: -(tono molesto) ¡Tsk, ha escapado!

Nota: este es un fragmento del guión literario “Renacimiento en gris”. El guión completo se encuentra en el apartado Anexo, *guión literario de Renacimiento en gris*.



## El guión técnico

Es el guión que contiene la parte más esquemática del cortometraje. Una vez se tiene el guión literario, se pasa a escribir el guión técnico. Se tienen que tener muchas cosas en cuenta al hacerlo, como los recursos, y otras cosas. Por eso usualmente hay diferentes variaciones del guión original, tanto por las condiciones físicas (efectos, dinero, recursos...) como el tiempo que ha de durar. En este guión se describe paso a paso como será cada escena, que hace cada personaje detalladamente y en qué momento, que música y voz se escuchará, cuánto durará cada cosa, exactamente qué es lo que se verá... Se puede decir que todo lo que tiene que contener se distribuye dentro de una plantilla, en la cual se distinguen varios apartados específicos.

### ♠ Planos

Se puede considerar la parte más importante a tener en cuenta. Al grabar una escena, esta está compuesta por diferentes planos. Los planos son el tipo de encuadre que se le da a la imagen, dependiendo de cómo se necesiten. Técnicamente, un plano se define como la superficie visual en la que un fragmento de la realidad se presenta dentro de los límites del encuadre.

Por ejemplo, un momento en el que se tenga que ver bien dónde están los protagonistas, en la imagen se encuadraran tanto ellos como el paisaje a su alrededor, desde lejos para que quepan todos. En cambio, en una escena en la que enseñen un objeto detalladamente no será necesario mostrar nada más. Para eso se enfoca desde muy cerca al objeto, para que se pueda apreciar bien y los espectadores no desvíen su atención hacia otras cosas.

Cada plano tiene un tipo de encuadre y un nombre, para poder distinguirlos con claridad:

### ♣ Plano de detalle

Abreviado como PD, se trata de un plano que encaja desde muy cerca un objeto, para que se vea bien, en grande. En este plano solo se verá el objeto en cuestión, y nada más. Por ejemplo, si una persona está abriendo una puerta y es algo importante, se puede usar el plano detalle para recalcar la importancia de la acción, que en este caso sería mostrar el pomo de la puerta siendo abierto. En la imagen solo se vería el pomo y la mano agarrándolo.

#### ♣ Primerísimo primer plano

Se abrevia como PPP. Es muy parecido al plano de detalle, pero en este caso se utiliza en las personas. El encuadre sería del rostro de una persona, enmarcado desde casi más arriba de la barbilla hasta las cejas. Se puede usar, por ejemplo, para mostrar los sentimientos de alguien si está muy triste, o llorando.



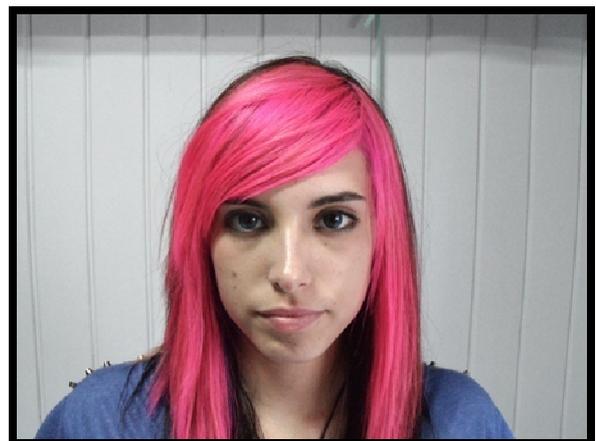
PPP (Primerísimo primer plano)

#### ♣ Primer plano

Abreviado como PP, también nos muestra el rostro de la persona en detalle. Sin embargo, dentro de los primeros planos se pueden distinguir entre el primer plano corto y el primer plano largo (PPC y PPL). El corto muestra la cara de la persona hasta más o menos la barbilla. El largo enmarca el rostro de la persona, y además una parte significativa de los hombros, parecido a la foto de carnet. Estos tipos de planos se suelen usar para mostrar las emociones de los personajes, aunque de forma no tan intensa como en el primerísimo primer plano.



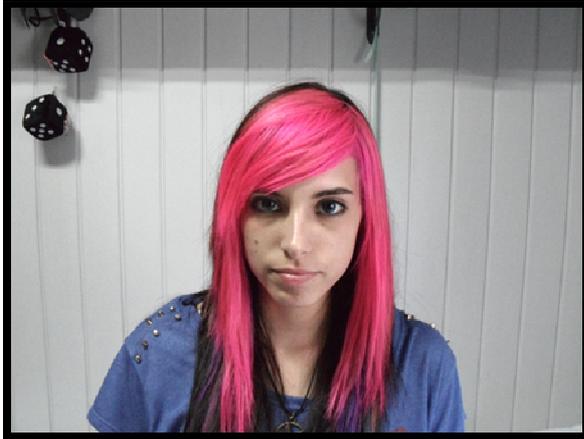
PPC (Primer plano corto)



PPL (Primer plano largo)

### ♣ Plano medio

Se abrevia como PM, y encuadra a las personas desde la cintura hasta la cabeza, o más arriba, aproximadamente. Es muy utilizado, ya que en él hay más espacio. Cabe más de una persona, y además se puede apreciar el paisaje. Se usa mucho para mostrar conversaciones. Existe también otra variación de este plano, llamado plano medio corto (PMC), en el cual se ve la porción de la persona cortada por el pecho, es decir, la mitad del medio plano. Quedaría entre el plano medio y el primer plano.



PMC (Plano medio corto)



PPC (Primer plano corto)

### ♣ Plano americano

Se abrevia como PA. Su encuadre viene a ser aproximadamente desde las rodillas hasta la cabeza. También se le llama, aunque no tan frecuentemente, plano  $\frac{3}{4}$  ya que la parte del cuerpo que muestra alcanzaría esa proporción. Su nombre proviene de las antiguas películas americanas de vaqueros, más conocidas como westerns. La razón es que este era el plano más utilizado, ya que con este se encuadraba a la perfección la pistolera en el muslo de los pistoleros de la película.

El plano americano tiene muchas ventajas. Por una parte, la cantidad de personajes en imagen aumenta considerablemente, y además el paisaje se puede apreciar más que en los planos mencionados anteriormente. Por otro lado, con este tipo de encuadre que deja las manos de los personajes a una vista más cercana, se pueden contemplar mejor sus acciones.



PA (Plano americano)

#### ♣ Plano entero

Abreviado como PE, su encuadre encaja a las personas desde los pies hasta la cabeza. El objetivo de este tipo de vista suele ser la descripción de los personajes, porque los deja ver de cuerpo entero.



PE (Plano entero)

#### ♣ Plano de conjunto

Abreviado como PC. Como dice el nombre mismo, deja ver a un conjunto de personas juntas, también de pies a cabeza. Este tipo de imagen deja ver la relación entre bastantes personajes. Sin embargo, es un plano no muy mencionado y carente de importancia, ya que puede ser fácilmente substituido por los otros.



PC (Plano de conjunto)

#### ♣ Plano general

Se abrevia como PG. En él, el personaje aparece de cuerpo entero y rodeado por el entorno. Dado a su extensión, también pueden aparecer más personajes en él. Dentro de este tipo de plano, se pueden distinguir entre el plano general corto y el gran plano general o plano general largo.

El plano general corto, abreviado como PGC, es el encuadre del personaje con una notable porción del entorno. Normalmente, el personaje ocupa tan solo un tercio de la imagen, y lo demás es el escenario.

El gran plano general, abreviado como GPG, es el encuadre de una gran porción de paisaje. El personaje puede estar en la imagen, aunque visto desde muy lejos, o puede incluso no estar, ya que el protagonista en este plano es el paisaje.

Esta imagen se usa mucho para presentar exuberantes paisajes, y escenas donde aparezca mucha gente (como sería el caso de un estadio lleno de espectadores). También puede presentar a una persona en soledad, mostrándola muy pequeña y envuelta de espacio vacío.



PPC (Primer plano corto)



PPC (Primer plano corto)

#### ♣ El espacio off

El espacio off no es exactamente un tipo de plano, sino que es algo que no se ve en pantalla y sin embargo es importante saber que está ahí, hacer que el espectador se dé cuenta. Para ello, se emplean varias técnicas; La mirada de los personajes, como cuando un hombre mira por la ventana, y aunque no se vea lo que hay tras de ella se puede imaginar que es una calle. Los sonidos, si se escucha el ruido de agua en un bosque, se puede imaginar que allí cerca hay un río. También lo pueden expresar los personajes al hablar, si hablan por ejemplo de una feria que hay cerca, o cualquier otra cosa. El espacio en off es algo bastante ambiguo, y hay muchas formas de expresarlo, de manera que parte de la originalidad de un guión técnico es pensar en cómo explicarlo.

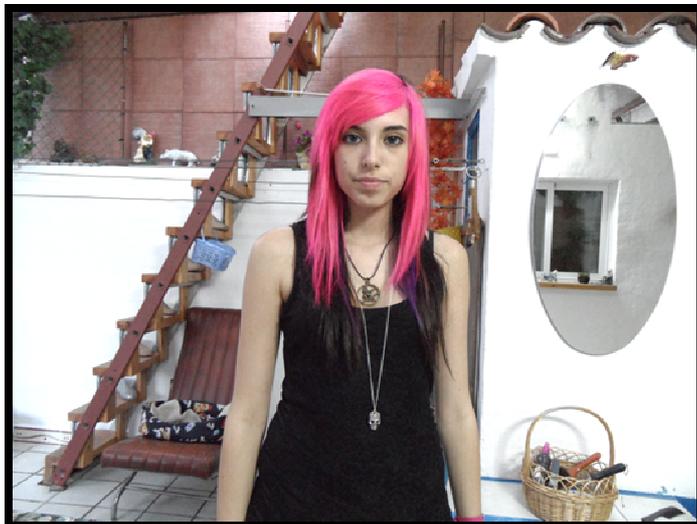
## ♠ Angulación

Además del plano, para grabar se tiene que tener en cuenta otra cosa importante; la angulación. Es, para decirlo de algún modo, el grado al que sometes la cámara. Depende del modo en que se sujete, se consiguen efectos de distorsión diferentes en la imagen.

Hay unos pocos tipos de angulación:

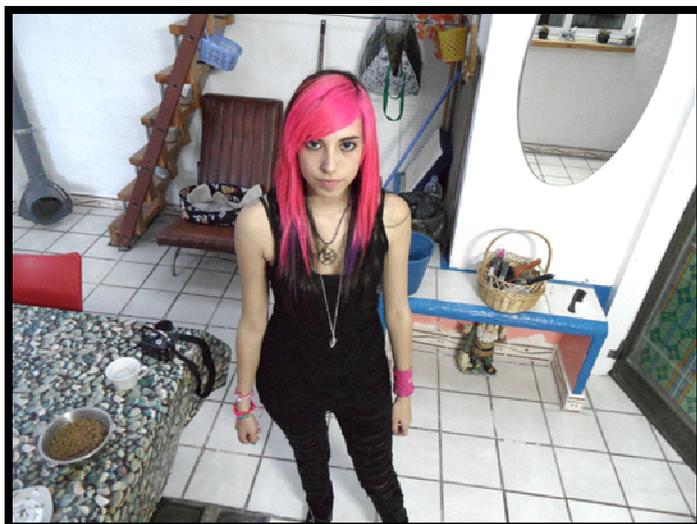
### ♣ Eje perpendicular

La cámara se coloca perpendicular a la imagen, es decir, a 90° grados respecto al eje vertical. Suele estar a la altura de los personajes, y es el ángulo más normal y a la vez más usado por la sensación de estabilidad que proporciona.



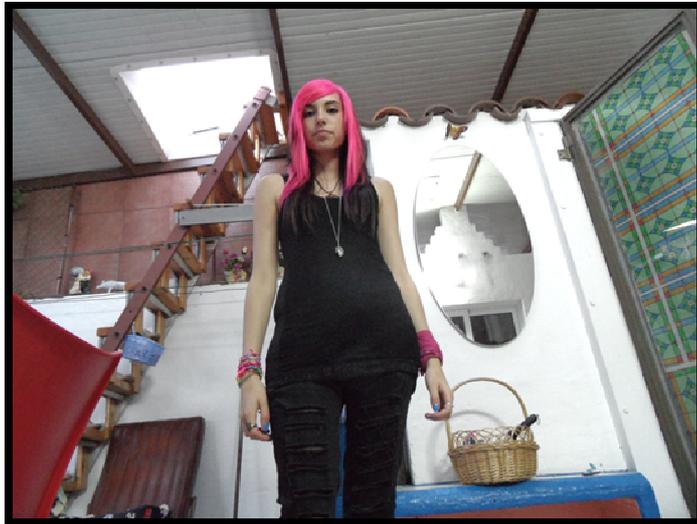
### ♣ Picado

La cámara está colocada por encima de la imagen a grabar, enfocándola desde arriba. De esta forma, la parte superior de la figura se hace ver bastante más grande que la inferior. Las sensaciones que da este ángulo suelen ser de vértigo, inferioridad del personaje, pequeñez, inseguridad, etc.



### ♣ Contrapicado

Como dice el nombre, es el contrario del ángulo picado. La cámara está colocada por debajo de la imagen, grabándola desde abajo. Así, la parte inferior de la figura parece más grande que la superior, dando a la vez una sensación contraria al ángulo anterior. Da presencia a los personajes, superioridad, y también puede hacer ver que el personaje está a mayor altura que otro.



### ♣ Angulación aberrante

Es un tipo de angulación poco usada. Esta consiste en el uso de cualquiera de las tres anteriores, pero, con el ladeo lateral de la cámara hacia un lado. El resultado es un punto de vista insólito, con el objetivo de crear sensaciones concretas, como la inestabilidad y el desequilibrio.



## ♣ Zenital

Es una variación del ángulo picado, u otra forma de ser más específicos con este, ya que en la angulación cenital la cámara está colocada justo por encima de la imagen, gravando una vista aérea.

Al ángulo zenital también se le puede llamar zenital picado, ya que también existe el zenital contrapicado, que es justo el ángulo contrario del primero.

## ♠ Movimientos de cámara

Son los movimientos que hará la cámara en el momento de grabar un plano. Dependiendo de qué se quiera grabar, la cámara se moverá de una manera u otra, hacia un lado o hacia el otro. Por ejemplo, para hacer que una escena sea muy emotiva, se suele acercar la cámara cada vez más cerca del rostro del personaje, pasando así de quizás un plano medio a un primer plano.

Estos son los principales movimientos de cámara y los más conocidos:

### ♣ Fija

Como su nombre indica, la cámara está fija. No se puede considerar un “movimiento”, ya que la cámara está completamente quieta, sin embargo en el guión técnico se tiene que especificar.

### ♣ Panorámica

El movimiento de panorámica es un efecto en el cual la cámara gira sobre sí misma. Es decir, sin ser desplazada, se mueve en rotación. Depende de cómo sea la rotación se distingue entre la panorámica vertical (si se gira de arriba abajo, o de abajo arriba) y la panorámica horizontal (si se gira de derecha a izquierda, o a la inversa).

Esta rotación se suele usar para mostrar un lugar, o también para desplazarse de un punto de interés hasta otro, como sería la aparición de otro personaje en escena al otro lado de la habitación.

### ♣ Travelling

El travelling es el movimiento contrario al anterior. La cámara no es rotada, sino desplazada hacia otro lado, es decir, efectúa un movimiento de traslación. La cámara puede desplazarse hacia los lados (travelling horizontal), hacia delante (travelling de acercamiento), atrás (travelling de alejamiento), arriba o abajo (travelling vertical). Eso sí, su traslación se hace con cuidado para que no haya efectos desagradables de tambaleo de la cámara. Para ello, se acostumbra a colocar la cámara en un carrito y este es desplazado por vías. También se usan simplemente soportes con ruedas, o incluso grúas. Su uso es muy variado. Tanto se usa para seguir a los personajes mientras caminan, como para trasladar la atención del espectador hacia otro lado.

## ♣ Zoom

El zoom es un efecto muy conocido sobre todo en fotografía. Es parecido al travelling de acercamiento y de alejamiento, sin embargo resulta poco realista, ya que lo único que hace es acercar (zoom in) o alejar (zoom out) una porción de la imagen grabada, es decir, hacerla más grande o más pequeña sin moverse ni cambiar la lente de la cámara. Debido a su escaso realismo, se substituye el zoom por el travelling, que es más eficaz.

## ♣ Cámara al hombro

Es un efecto de movimiento alternativo. Este consiste en hacer cualquiera de los movimientos descritos antes, pero con la cámara en el hombro. La imagen puede quedar temblorosa y algo distorsionada, pero esto es útil dependiendo del objetivo de la escena. Un uso muy frecuente para esta técnica es la clásica escena en la cual el protagonista corre y nosotros vemos lo que él ve.

## ♠ Transiciones

Para que el paso de un plano a otro sea más interesante y poco chocante, se usan las transiciones. Estas son efectos que se le dan a la grabación posteriormente, en el montaje de esta. Aunque ahora existen muchos efectos de estrellitas y barras para pasar de un plano a otro en los clásicos programas para editar videos, en el cine se acostumbran a usar solo estos pocos:

## ♣ Corte

Esta transición se puede definir como la falta de efectos entre plano y plano. Como su nombre indica, es un “corte” limpio, en el que al acabar un plano entra directamente el siguiente. Así se da una gran sensación de continuidad en la escena, sin embargo ambos planos deben de ser lo suficientemente diferentes como para que el espectador sepa que no sigue viendo lo mismo que antes.

## ♣ Fundido

Una transición muy apreciada, esta consiste en el desvanecimiento del plano al acabar o al empezar. Se podrían distinguir dos tipos de fundidos.

### ♥ Fundido a negro/ Fundido desde negro

En el primero, el plano se desvanece hasta quedar en negro. En el segundo, el plano empieza a formarse sobre el color negro. Este efecto es muy usado en negro, pero podría ser cualquier color. Tan usual como el blanco, o incluso un original rosa.

Se suele usar para marcar el paso del tiempo después de una escena.

## ♥ Fundido encadenado

El fundido encadenado se parece al anterior, sin embargo este consiste en el desvanecimiento de un plano para pasar a otro que va apareciendo en la pantalla.

También da la impresión del pasar del tiempo, pero en este caso, menos brusco que el plano fundido.

## ♠ Storyboard

Es el conjunto de imágenes que muestran la secuencia de la historia del guión. Es usado tanto en películas como en animaciones. No es estrictamente necesario, sin embargo reúne la mayoría de información escrita en imágenes, por lo que es realmente útil. Cada imagen es un esquema de lo que se verá en pantalla. Por lo tanto, se aprecia el plano, la acción, la angulación, etc.

La calidad del Storyboard puede ser muy diferente y variada. Algunos son tan solo esquemas, esbozos para indicar las acciones y los planos. Otros pueden ser muy detallados, incluso a color. Todo depende de sus usos y objetivos.

## ♠ Descripción de vídeo

En el guión técnico, aparte de especificar el encuadre de los planos y características de ellos, se tiene que especificar también que ocurrirá en cada uno de ellos. La descripción de vídeo se basa en el guión literario y los planos haciendo que tengan coherencia, describiendo que se ve en cada plano y a la vez explicando que está ocurriendo en ellos.

## ♠ Descripción de audio

Tal y como dice el nombre, en este apartado se describen todos los sonidos que se han de escuchar en cada plano, incluido el diálogo de los personajes. Por un lado están los efectos de sonido y los diálogos. Los primeros deben ser descritos no muy detalladamente, tan solo dejando claro si lo que se escuchará será un grito o la lluvia, por ejemplo. Los diálogos por supuesto serán los mismos que en el guión literario, ubicados en su plano correspondiente.

Por otro lado está la música. Todas las películas tienen una banda sonora, la cual va variando dependiendo del tipo de escena, o incluso desaparecer. Esto se especifica simplemente escribiendo el nombre de la canción en el plano en el que ha de empezar a sonar.

## ♠ Duración

Para ser más precisos, se aplica un tiempo calculado a cada plano, para prevenir la fluidez y la armonía entre uno y otro. Lo más común es escribir el tiempo en segundos, ya que a pesar de algunas excepciones, la mayoría de planos solo duran unos pocos segundos.

A continuación se encuentra un ejemplo de la primera página de un guión técnico, con sus partes señaladas.

Características del Plano

Plano			
Nº	Escala	Angulación	Movimiento de Cámara

Secuencia nº1 — Número de secuencia

Escena nº1 — Número de escena

Plano				Storyboard	Descripción vídeo	Descripción audio		Duración
Nº	Escala	Angulación	Movimiento de Cámara			Sonido / diálogo	Música	
1					Créditos en la oscuridad.	*Se escuchan jadeos, cada vez un poco más fuerte.		0:00-0:15 (15s)
2	PG	Eje perpendicular	Travelling horizontal derecha		Se ve una mesita.	fuertemente.		
3	PPP	Eje perpendicular	Fija		Elliott sigue jadeando.	*El jadeo de Elliott, muy fuerte		0:22-0:24 (2s)
4	PD	Eje perpendicular	Travelling horizontal derecha-Fija		Se sigue viendo la mesilla, hasta llegar a una foto donde se ven Elliott y Camellia felices. Entonces de la foto resbala una gota de sangre.	*El sonido del jadeo vuelve a su tono más bajo		0:24-0:30 (6s)
5	PM	Contrapicado aberrante	Fija		Elliott se incorpora, muy sorprendido. Se mira las manos llenas de sangre, y luego mira a Camellia bajo él.	*Sonido impactante *Elliott no jadea tan fuertemente.		0:30-0:40 (10s)
6	PP	Contrapicado aberrante	Fija (vibración)		Los ojos de Elliott tiemblan.	*Otro sonido impactante *El jadeo de Elliott se detiene.		0:40-0:41 (1s)
7	PA	Picado aberrante	Panorámica horizontal derecha/arriba		Camellia está echada debajo de él medio muerta, con los ojos tristes y llorosos, con la cabeza ladeada.			0:41-0:46 (5s)

Nota: este es un fragmento del guión técnico “Renacimiento en gris”. El guión completo se encuentra en el apartado Anexo, *guión técnico de Renacimiento en gris*.

## Efectos especiales

Los efectos especiales son un conjunto de técnicas usadas en películas, teatros, ilusionismo, es decir para cualquier cosa que requiera su uso. Estos sirven para simular fenómenos especiales de cualquier tipo que es complicado o imposible obtener en la vida real.

Pueden simular magia, lugares futuristas, tele transportaciones, transformaciones, explosiones, luces, humo, sangre, fuego... Casi todo lo que se pueda imaginar.

Esta es una breve mención al arte de los efectos especiales, ya que la realización de este se aleja mucho del campo de las imágenes en movimiento, que es el cine. Los profesionales que se encargan de ello no solo trabajan en películas, sino también en obras de teatro, espectáculos, etc... En este apartado mencionaré los tipos más básicos de efectos especiales, y a cuales he recurrido en mi proyecto.

- Los **efectos ópticos**, consisten en la manipulación de una fotografía.
- Los **efectos mecánicos**, se realizan durante el rodaje de la película. Estos suelen ser robots, marionetas, lluvia artificial, pirotecnia, etc.
- Los **efectos de sonido**, ruidos creados artificialmente
- Los **efectos especiales de maquillaje**
- Los **efectos digitales**, es decir, efectos añadidos con el ordenador.

## Efectos digitales

Estos efectos se añaden después del rodaje y después o durante la edición. Se tratan de efectos creados digitalmente con un ordenador y añadidos a la película con un programa. Son muy diversos los efectos que se pueden crear de este modo, desde escenarios paradisíacos hasta seres de fantasía que interactúan entre ellos y con los humanos.

En mi caso me he servido de este medio para generar una llama azul. Con la ayuda del programa "Vegas Movie Studio" convertí una llama real en otra virtual.



Otro efecto que hice fue crear un tipo de espectro maligno junto al protagonista en varias tomas. No hubo complicación en sí ya que el programa de edición tenía los recursos necesarios para ello.



# Iluminación, localizaciones y attrezzo

## La iluminación

La iluminación es la acción de iluminar hecha por un elemento natural o artificial. En cine, iluminación es sinónimo de modo de uso de la luz. Esta es un importante factor de expresividad y continuidad en la película; ayuda a dar una sensación más grande de continuidad entre plano y plano, y además aumenta la expresión artística de la imagen. La luz es el elemento necesario para poder grabar una película, sin él, resultaría imposible.

Hay distintos tipos de luces, los cuales se distinguen a través de sus diversas características.

Clasificación de la luz según:

### ♠ El origen

Dependiendo de la procedencia de la luz, es decir, cuál es su origen, esta se divide entre dos tipos:

#### ♣ Luz natural:

Esta luz proviene del sol. Al ser natural, el hombre no puede controlarla y tiene que adaptarse a ella. Su posición varía constantemente a causa de la rotación de la tierra. Los agentes estacionales y atmosféricos condicionan la calidad, la dirección, la intensidad, y el color de esta.

Sin embargo, esta luz es la más usada y la más ideal en la realización de tomas en exteriores, ya que tiene un gran alcance. Y aunque no se pueda manipular directamente, se puede complementar y mejorar con otras luces artificiales.

#### ♣ Luz artificial:

Esta luz es la creada por el hombre. Proviene de lámparas, flashes, focos... tanto la posición, como la dirección, el color, la intensidad y la calidad pueden ser completamente manipuladas, lo cual mejora el resultado final esperado de la toma. Aunque para ello, se requiere tener ciertos conocimientos sobre su tratado. Su uso es más costoso y además su alcance es bastante limitado.

### ♠ La posición

Dependiendo de la posición desde donde sale la luz, se divide en varios tipos:

#### ♣ Luz frontal:

La luz incide frontalmente sobre el objeto. Las imágenes que se obtienen de este modo son planas, y escasas de sombras.



♣ Luz lateral:

La luz está situada a un costado del objeto. De este modo, al incidir la luz sobre el objeto un lado queda muy iluminado con escasas sombras claras, y el otro muy oscurecido con marcadas sombras. Así la imagen resulta muy contrastada.



♣ Luz semi lateral:

Es una extensión de la luz lateral, en la cual en vez de colocar la luz al costado, esta se sitúa en la posición intermedia de la luz lateral y la luz frontal. De este modo, la imagen contiene los rasgos luminosos de la luz frontal, y un contraste menos marcado que la luz lateral.

Esta luz es muy utilizada, ya que produce imágenes de textura y perspectiva bien marcadas gracias a la sombra oblicua.



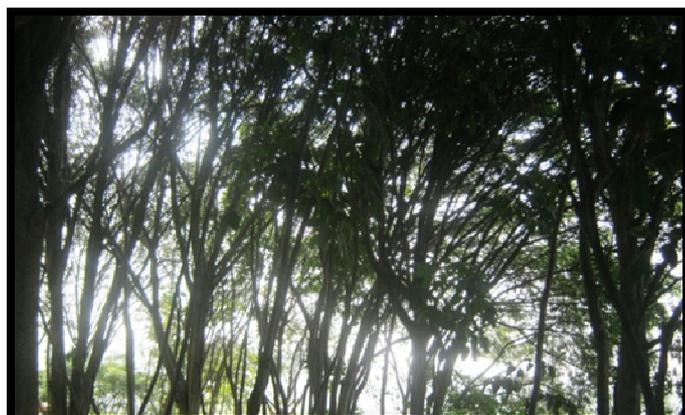
♣ Contraluz:

La luz se coloca detrás del objeto. Su efecto es completamente contrario a la luz frontal, crea un gran contraste de forma que la imagen del objeto en si es muy oscura y lo que más destaca de este es su figura.



♣ Semi contraluz:

La posición de la luz se encuentra en el punto medio de la luz lateral y el contraluz. El efecto resalta la perspectiva y la textura, proyectando las sombras delante de sí y mostrando un fondo más claro.



♣ Luz zenital

La luz se proyecta desde arriba, en un punto más alto que el objeto a iluminar. La imagen resultante es muy clara, y con sombras verticales bastante marcadas.



♣ Luz de contrapicado

La luz está colocada bajo el objeto, es decir, proyectada de abajo hacia arriba. De este modo las sombras se invierten y se generan imágenes bastante particulares, típicas de las películas de terror.



## ♠ La intensidad

Dependiendo de la cantidad de luminosidad que desprenda cada luz, esta se divide en tres tipos.

### ♣ Luz suave

La luz es bastante difusa, de manera que el contraste no es demasiado alto y deja ver los detalles en las sombras.

### ♣ Luz dura

Es una luz muy intensa. Su iluminación es muy clara y deja apreciar todos los detalles. Sin embargo, causa un contraste muy alto, imposibilitando ver los detalles en las sombras.

### ♣ Luz de relleno

Este tipo de luz tan solo hace la imagen visible. Apenas causa contraste y tampoco deja apreciar mucho los detalles. Suele usarse como apoyo a alguna de las luces anteriores.

## ♠ El esquema de iluminación

El esquema de iluminación se puede definir como el modo de colocar las luces para que todas se complementen perfectamente y den como resultado la imagen deseada. El objetivo del esquema es dar una sensación de “tridimensionalidad” en las imágenes de la película, para que así esta resulte más realista.

Para lograr esto, la posición más tradicional sobretodo usada por fotógrafos es la “iluminación en triángulo”, en la cual constan tres luces, cada una colocada en una punta del triángulo imaginario. Con este esquema de luces, el fondo se ve separado del objeto principal y la escena obtiene mucha más profundidad que con un solo foco de luz.

- Luz principal: Es la luz con más intensidad, la principal fuente de iluminación de la imagen.
- Luz de relleno: Es una luz con poca intensidad. Se coloca cerca de la luz principal, ya que sirve para iluminar un poco más las sombras creadas por la primera luz y así suavizar el contraste. Esta luz simula la función de los objetos alrededor que acostumbran a reflejar la luz principal.
- Contraluz: Esta luz está posicionada detrás del objeto, en un ángulo contrario al de la luz principal. Sirve para separar el objeto principal del fondo.

Todos los elementos explicados anteriormente se combinan entre sí, para dar como resultado la imagen que se buscaba obtener.

## Localizaciones

La luz es muy importante a la hora de grabar, pero también lo es el escenario. Encontrar escenarios ideales para grabar también es un trabajo. Dependiendo del lugar que sea, la luz natural será más intensa o menos, o habrá luz artificial, por lo que se han de tener previstos este tipo de fenómenos. Los escenarios para cada escena se deciden y se preparan antes de rodar, colocando el attrezzo especial que se necesite para que esté presente en la grabación.

## Attrezzo

El attrezzo son prácticamente todos los objetos que han de salir en la película. Sillas, mesas, sofás, televisores, mantas, libros... Todo este tipo de cosas que pueden estar en un escenario son consideradas attrezzo. Hay muchos tipos de attrezzo que son fabricados especialmente para la película. Las espadas de una película de acción, un collar que lleve el protagonista, un vestido especial...

En mi caso, he necesitado que una espada formara parte del escenario, así que la fabriqué con bastante ayuda.



## Música

Lo ideal para una película es que su música sea original, o tal vez el éxito de algún grupo. Pero esto sólo se puede aplicar a los grandes estrenos de Hollywood o a otros estudios que tengan el presupuesto para pagarlo y contactos suficientes. Encontrar una banda sonora no tiene porqué ser tan complicado. Actualmente en internet hay muchos fondos instrumentales gratuitos, puestos allí expresamente para que la gente los coja y los use como quiera.

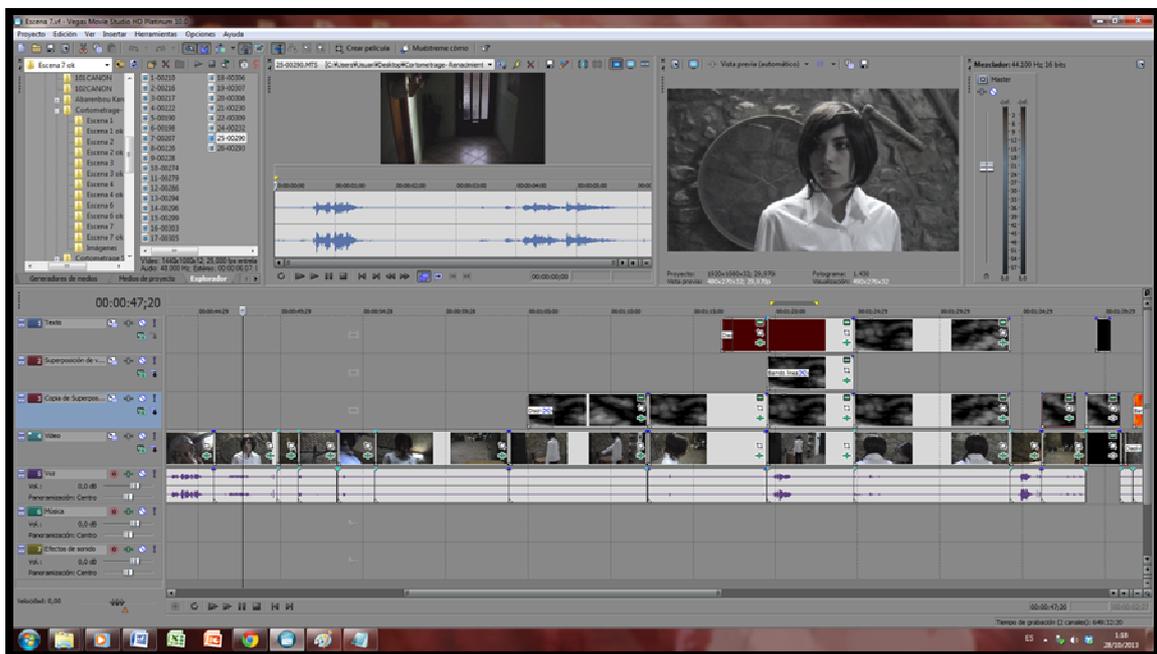
Aunque sea gratuita, si se busca bien este tipo de música puede ser excelente. En mi caso, he bajado varias canciones de una página web japonesa llamada H/MIX, especializada en banda sonoras para videojuegos, y realmente han sido muy útiles.



## Edición final

Una vez se tiene todo el material del rodaje, se procede a editarlo. La edición es el trabajo de unir todas las tomas entre ellas, de forma que acaben convirtiéndose en una película continua. En la edición se añaden diferentes efectos de transición, retoque de color, efectos de sonido, efectos visuales y música.

Es recomendable utilizar un programa bien equipado para no encontrar limitaciones a la hora de de editar y tener todos los recursos que se necesiten a mano. En mi caso, usé el programa Vegas Movie Studio, el cual tiene muchos recursos y permite al usuario combinarlos como le guste. Además, y aunque parece un poco complicado al principio, es bastante intuitivo y al cabo de unas horas trabajando con él uno se acostumbra y aprende como usar la mayoría de las herramientas.



Aspecto del programa de edición *Vegas Movie Studio HD Platinum 10.0*



## Conclusiones

El objetivo de este trabajo ha sido crear un cortometraje, siguiendo todos los pasos correctamente y logrando un buen resultado final. Ahora puedo decir que este objetivo ha sido alcanzado. Como todos los proyectos, este ha tenido sus problemas y ventajas. Como conclusión de este trabajo, repasaré las dificultades y facilidades de cada uno de los puntos en los que he trabajado, ya que cada uno tiene sus pros y sus contras.

Para empezar, debo decir que este proyecto realmente ha sido mucho más complicado de lo que en principio podía parecer y que al menos yo esperaba. Cada una de sus partes, incluyendo el proceso en sí ha sido difícil y ha tenido sus propios problemas.

Para empezar, la creación de la historia en sí, que en mi caso ha sido original, ha sido un poco más extensa de lo que en principio había de ser, ya que debía tener en cuenta que el tema fuera interesante y que sus elementos estuvieran a mi alcance (tales como los escenarios, los actores y la ropa). Aunque al principio fue algo duro, una vez empezado fue realmente divertido escribir la historia, a pesar de que al final acabara siendo demasiado larga. A causa de esto, luego tuve que adaptar bastante el guión, de manera que se ajustara perfectamente a mis recursos y que, además, su duración no fuera demasiado larga. Adaptándome a las normas de escritura de los guiones literarios, lo hice.

El siguiente guión a hacer fue el guión técnico. Imaginarlo fue divertido y fácil, redactarlo en el papel fue algo laborioso, pero lo que me llevó más tiempo de todo fue el storyboard. Dibujar cada imagen de cada plano, uno por uno, hasta acabar con todas las escenas gastó mucho tiempo, y además fue agotador. Sin embargo, al tener una representación visual de lo que se había de grabar ayudó mucho en el rodaje. En vez de leer todas las características de cada plano me bastó con ir mirando la descripción y la imagen para hacerme una idea de qué era lo que tenía que grabar en cada momento.

Luego las complicaciones se empezaron a centrar en conseguir actrices. Encontrar actrices bonitas, buenas actuando y además con tiempo para dedicar al rodaje de un cortometraje no es fácil. Además, se tenía que coordinar bien los días y las horas, teniendo en cuenta el horario de cada una y los imprevistos que pudieran surgir. Dado a este trabajo, descubrí lo complicada que es la coordinación para alguien a quien no se le da bien, y el proyecto se retrasó un mes más de lo previsto. Sin embargo, al final logré el objetivo y encontré unas actrices dispuestas a esforzarse y con tiempo, las dos cosas más importantes que necesitaba.

La parte que podría decir más sencilla fue conseguir el atrezzo, dado que la historia ya estaba adaptado a lo que tenía más a mano. Algunas pelucas, ropa, materiales... Ese tema fue el más sencillo de resolver.

Luego vino el rodaje. Grabar en escenarios al aire libre no tuvo mucho problema, aunque a veces resultara molesto el ruido y tuviera que calcular las horas de sol que teníamos para grabar. Sin embargo, al grabar en interiores tuve que pedir permiso durante muchos días, y supongo que incordiaría un poco a los dueños de la casa.

El rodaje en sí, tanto para mí como para las actrices fue algo agotador. Ya que solo poseía una cámara y era yo quien grababa, para grabar cada plano, cada fragmento y, además, dar indicaciones a cada momento gastó mucho tiempo. El procedimiento que repetíamos una y otra vez era grabar un trozo, detener a los actores, darles indicaciones de nuevo, posicionar la cámara

para la siguiente toma y volver a arrancar para grabar. De este modo cada escena de dos o tres minutos nos llevo al menos tres horas de grabar, sin contar algunas con las que tardamos dos o tres días.

Hacer el proyecto completamente sola era imposible, y aunque me ocupé de la mayor parte del trabajo requerí de la colaboración de varios amigos que se ocuparan de los aspectos que más desconocidos se me hacían. Del tema del guión, grabación, música, sonido y prácticamente todo lo demás me encargué yo. Del maquillaje y parte del atrezzo se encargó una amiga, la cual también acabo siendo parte de las actrices. Al ser tan pocas personas, todo el proceso se hizo muy lento y, lamentablemente, no pude acabar a tiempo con todo. El guión fue re-adaptado, pensando en la parte que ya estaba hecha y en lo que faltaba por hacer, por lo que acabó siendo la mitad de lo que en un principio era.

Aparte de los diferentes puntos negativos, estoy bastante satisfecha con el trabajo de edición, música y sonido. Con mis pocos conocimientos y la ayuda de un programa bastante equipado y de uso lógico como el Vegas Movie Studio, pude hacer una edición bastante armoniosa y pegar todas las partes del video exitosamente.

Para acabar, puedo decir que he aprendido mucho de este proyecto; para hacer un buen trabajo de calidad y más ameno se ha de trabajar con varias personas, como más mejor para que cada una se centre en un campo diferente de la película. También se ha de tener muy bien coordinado un horario al cual seguir a rajatabla para no malgastar tiempo y hacer un buen trabajo en equipo. Algo muy importante es, también, contar con el material adecuado y mejor que se pueda tener. El hecho de tener dos o tres cámaras grabando a la vez des de distintos ángulos en vez de una hace que el tiempo de rodaje disminuya considerablemente y sea más seguido. La calidad del atrezzo y el maquillaje de los actores causarán un mayor impacto y mejor respuesta de los espectadores a los que está destinada la película.

Con todo esto, estoy segura de que en proyectos futuros esta experiencia me va a ayudar mucho.

