



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCION ARTES AUDIOVISUALES

## **CORTOMETRAJE ENTRANCE**

Proyecto de producción presentado por:

Daniela ESMERAL

Y

José Armando NÚÑEZ

Tutor:

Henrique LAZO

Caracas, Septiembre 2011

## Formato G:

### *Planilla de evaluación*

Fecha: \_\_\_\_\_

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

**Calificación Final:** En números \_\_\_\_\_ En letras: \_\_\_\_\_

Observaciones \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nombre:

\_\_\_\_\_

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

\_\_\_\_\_

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

# Índice de Contenidos

1. Introducción	7
2. Marco Teórico	11
2.1. Capítulo I. Historia del cine sonoro	11
2.1.1. Antecedentes del cine sonoro	11
2.1.2. Manifiesto del contrapunto sonoro: la posición soviética ante el sonido en el cine	14
2.1.3. El sonido en el cine contemporáneo	18
2.2. Capítulo II. Funciones del sonido y la música según la teoría de Marcel Martín	20
2.2.1. Tipos de sonido	20
2.2.1.1. Los ruidos	20
2.2.1.2. La música	22
2.2.2. Función del sonido	23
2.2.3. Funciones de la música.	24
2.2.3.1. Función rítmica	24
2.2.3.2. Función dramática	25
2.2.3.3. Función lírica	26
2.2.4. Punto de escucha	26
2.3. Capítulo III. El cortometraje	28
2.3.1. Definición de cortometraje	28
2.3.2. Lenguaje cinematográfico y el montaje	28
3. Marco Metodológico	30
3.1. Planteamiento del problema	30
3.2. Objetivos	30
3.2.1. Objetivo General	30
3.2.2. Objetivos Epecíficos	30
3.3. Justificación	31
3.4. Delimitación	32
3.5. Guión	33
3.5.1. Idea	33

3.5.2. Sinopsis	33
3.5.3. Escaleta	34
3.5.4. Tratamiento	37
3.5.5. Guión literario	39
3.6. Propuesta visual	45
3.7. Propuesta sonora	49
3.8. Desglose de necesidades de producción	59
3.8.1. Desglose de necesidades de producción de la Escena 1	59
3.8.2. Desglose de necesidades de producción de la Escena 2	60
3.8.3. Desglose de necesidades de producción de la Escena 3	61
3.8.4. Desglose de necesidades de producción de la Escena 4	62
3.8.5. Desglose de necesidades de producción de la Escena 5	63
3.8.6. Desglose de necesidades de producción de la Escena 6	64
3.8.7. Desglose de necesidades de producción de la Escena 7	65
3.8.8. Desglose de necesidades de producción de la Escena 8	66
3.8.9. Desglose de necesidades de producción de la Escena 9	67
3.8.10. Desglose de necesidades de producción de la Escena 10	68
3.8.11. Desglose de necesidades de producción de la Escena 11	69
3.8.12. Desglose de necesidades de producción de la Escena 12	70
3.8.13. Desglose de necesidades de producción de la Escena 13	71
3.8.14. Desglose de necesidades de producción de la Escena 14	72
3.9. Plan de Rodaje	73
3.10. Storyboard	77
3.11. Guión Técnico	86
3.12. Ficha Técnica del Cortometraje	92
3.13. Presupuesto	93
3.14. Análisis de Costos	97
4. Conclusiones	104
5. Recomendaciones	108
6. Referencias Bibliográficas	111
7. ANEXO A. Manifiesto del contrapunto sonoro	112
8. ANEXO B. Fotografías del proceso de producción	116

9. ANEXO C. Guión de edición de post-producción.	124
10. ANEXO D. Recibos de Producción.	129

## Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Propuesta de sonidos para el cortometraje.</i>	54
Tabla 2. <i>Plan de Rodaje.</i>	73
Tabla 3. <i>Guión Técnico.</i>	86
Tabla 4. <i>Ficha Técnica.</i>	92
Tabla 5. <i>Presupuesto de equipo de realización.</i>	93
Tabla 6. <i>Presupuesto de costos de producción.</i>	93
Tabla 7. <i>Presupuesto de equipo técnico.</i>	94
Tabla 8. <i>Presupuesto locaciones y escenografía.</i>	94
Tabla 9. <i>Presupuesto de utilería y vestuario.</i>	94
Tabla 10. <i>Presupuesto de transporte y alimentación.</i>	94
Tabla 11. <i>Presupuesto de reparto y maquillaje.</i>	95
Tabla 12. <i>Presupuestos de alimentación y transporte en post-producción.</i>	95
Tabla 13. <i>Presupuesto de sonido.</i>	95
Tabla 14. <i>Presupuestos de seguros e imprevistos.</i>	95
Tabla 15. <i>Presupuesto varios.</i>	96
Tabla 16. <i>Resumen de presupuesto.</i>	96
Tabla 17. <i>Análisis de costos equipo de realización.</i>	97
Tabla 18. <i>Análisis de costos de producción.</i>	98
Tabla 19. <i>Análisis de costos de equipo técnico.</i>	98
Tabla 20. <i>Análisis de costos de locaciones y escenografía.</i>	99
Tabla 21. <i>Análisis de costos de utilería y vestuario.</i>	99
Tabla 22. <i>Análisis de costos de alimentación y transporte .</i>	100
Tabla 23. <i>Análisis de costos de reparto y maquillaje.</i>	100
Tabla 24. <i>Análisis de costos de post-producción.</i>	101
Tabla 25. <i>Análisis de costos de sonido.</i>	101
Tabla 26. <i>Análisis de costos de seguros e imprevistos.</i>	102
Tabla 27. <i>Análisis de costos varios.</i>	101
Tabla 28. <i>Resumen de costos.</i>	103

## INTRODUCCIÓN

Existe poca información en trabajos especializados y libros de consulta sobre la creación de propuestas musicales para cine en el país. Adicionalmente, no existen muchos teóricos que aborden el tema del sonido desde la perspectiva de la preparación del componente sonoro que acompaña a la imagen.

Las diversas fuentes del sonido, los equipos físicos de registro y reproducción, sus formas de sincronización con la imagen durante la grabación y la postproducción, son los temas en los que se basan la mayoría de los artículos y proyectos que se desarrollan en el área del sonido en el cine.

En Venezuela, en las bases de datos universitarias, no se han encontrado trabajos referidos a la construcción de una propuesta de sonido y los criterios que la componen. De igual forma, en Latinoamérica, los trabajos consultados se refieren a la discusión de los métodos para obtener el sonido, sin contemplar los usos y funciones que cumple el mismo para la pieza audiovisual.

Este proyecto de grado consiste en la realización de un cortometraje dramático de ficción, con la ejecución de una propuesta musical concebida en función con los usos y propósitos de la música según la teoría de Marcel Martín, expuesta en el libro “El Lenguaje del Cine” (1990).

La creación de una obra cinematográfica contiene una tradicional planificación entre la imagen y el sonido, que permiten que la banda sonora contenga elementos cruciales del lenguaje y el mensaje de la obra, pensados para compartir el espacio con el mensaje visual.

La teoría de Marcel Martín será la herramienta conceptual para realizar la propuesta de sonido dentro del cortometraje, con una banda sonora que buscará provocar un refuerzo comunicativo en la historia, y permitirá generar conclusiones

acerca de la utilización del sonido en la creación de atmósferas, escenarios, niveles de realidad y características psicológicas de los personajes.

La función musical dentro de la pieza, constituye uno de los elementos más importantes a nivel narrativo, ya que acompaña al montaje en la tarea de conducir al espectador por los diferentes niveles de la historia. Adicionalmente, el sonido posee su propio canal expresivo, el cual puede ser usado como complemento o contrapunto de la imagen, para aportar una vía narrativa de información, ritmo y ampliación de la imagen.

María Ramos comenta en su libro *“Fotociudad, estética urbana y lenguaje fotográfico”* (2002), que cuando se tiene libertad para hacer cualquier cosa, dentro de un ámbito artístico, la elección es la principal propuesta del artista. En un medio como el cine, la propuesta de sonido plantea un campo para la selección de aquellos signos sonoros que aumentarán las posibilidades comunicativas de la pieza y condicionarán, de manera definitiva, la puesta en escena y el impacto sobre la audiencia.

Debido a la falta de investigaciones acerca de los posibles usos del sonido en el medio cinematográfico y demás formatos de registro que permitan comparar y analizar los elementos y criterios que delinear las propuestas de las obras que se generan continuamente, el sonido seguirá siendo un elemento protagónico, pero impredecible al momento de realizar la planificación de la imagen en la pantalla.

Es ampliamente reconocida la capacidad expresiva del sonido y la música para compenetrarse con las situaciones y los elementos de una película. Pero, son pocos los apartados para la discusión y el registro de propuestas de sonido de piezas, tanto grandes producciones, como videos de poca distribución y público.

Es por esto, que la discusión acerca del sonido casi siempre queda relegada al terreno de la puesta en escena de la obra audiovisual, donde la interpretación y la inferencia son los elementos más utilizados para abordar la apreciación del contenido sonoro.

Esto no permite que se cree un cuerpo de investigación y de apoyo al problema de las particularidades expresivas que acompañan al sonido. Estudiantes universitarios y

profesionales de la imagen que se inicien en la creación cinematográfica, están desnudos en cuanto a los lineamientos que establecen el lugar que ocupa el sonido en la pieza y las consideraciones que lo rodean.

Siendo el cine una actividad planificada, donde se coordina un equipo creativo, humano y técnico en cada paso del proceso, trabajar el sonido sin una apropiada planificación representa un descuido dentro del diseño de producción de cualquier producción.

En este trabajo de grado, se planteará la creación de una propuesta de sonido para un cortometraje inédito. Se ha seleccionado este curso de acción para poder ofrecer formatos y consideraciones concebidas en el proceso de preproducción, donde los protagonistas son el guión literario y el guión técnico del proyecto, así como conclusiones elaboradas luego del proceso de postproducción, donde el sonido y la imagen existen en sí mismos y son los significantes definitivos de la pieza.

A partir de la teoría de Marcel Martín, y sus lineamientos, se estructurará esta propuesta. Esta teoría no sólo propone una exhaustiva concepción de los sonidos posibles en el universo cinematográfico, sino que, además, plantea una serie de funciones, usos y aplicaciones del sonido a las necesidades expresivas de los productos cinematográficos.

Este trabajo busca orientar a personas que estén realizando sus primeras aproximaciones a lo visual y desean establecer criterios para la utilización del sonido. Así mismo, busca presentar la teoría seleccionada como un verdadero instrumento para la reflexión acerca de lo que se quiere lograr y el cómo lograrlo con respecto al sonido.

Uno de los principales intereses en el desarrollo de este trabajo, es complementar el sonido de un cortometraje que tiene una gran planificación de sus signos visuales. El cortometraje “Entrance” propone el uso de cromas o telas verdes, el cambio de atmósferas y un montaje particular, que son necesarios para contar la historia como se desea.

Todos estos signos visuales necesitan del sonido para producir el efecto de coherencia e impacto que se quiere lograr. Por lo que la propuesta de sonido y su ejecución serán determinantes en la versión final del cortometraje.

## MARCO TEÓRICO

### CAPÍTULO I. HISTORIA DEL CINE SONORO

#### *Antecedentes del cine sonoro*

Desde la aparición del cinematógrafo, en el año 1895, se da inicio a la tradición cinematográfica. Los hermanos Auguste Marie Lumière y Louis Jean Lumière, son considerados los fundadores del cine, gracias a que proyectaron públicamente la salida de obreros de una fábrica francesa en Lyon, en la feria científica de París. Barbachano (1994).

Esta presentación no fue, sin embargo, un evento con consideraciones artísticas, sino que fue apreciado como una novedad científica, al lograr la ilusión de movimiento, pero era incapaz de reproducir sonidos.

El historiador de cine Tom Gunning, en relación con los primeros años del cine, define el concepto de Cine de Atracciones, remarcando el interés netamente descriptivo del que gozaban las piezas visuales proyectadas entre finales del siglo XIX e inicios del siglo XX. Gunning (2000; cp. Stam & Miller, 2002).

Como menciona Miguel Barbachano en su libro *Cine Mudo* (1994), en referencia a los primeros cineastas, estos “llevaron a cabo durante algunos años esa estética primitiva... pues eran films realizados con esa mentalidad de fotógrafo aficionado capaz de realizar apenas un cine publicitario, anecdótico y familiar”.

El éxito rotundo que tuvo el cine como medio de entretenimiento, no sólo en Europa, sino en América, trajo como efecto que el público rápidamente necesitara de piezas visuales más interesantes. Cineastas como Meliès, Lang y Chaplin van a perfeccionar este cine hasta convertirlo en un terreno ficticio con historias complejas, narradas a través de la imagen.

Norteamericanos como Edwin Porter y David Griffith transformarían el cine a través del lenguaje cinematográfico y el montaje. Mientras que rusos como Eisenstein, Vertov y Pudovkin harían lo suyo por trasladar el cine a una esfera más artística y política.

Las características comunes a las expresiones fílmicas, de esa época primigenia, son la utilización de película blanco y negro, y la carencia de sonido proveniente de las imágenes proyectadas sobre la pantalla. Sin embargo, las películas no transcurrían como eventos silenciosos. El sonido inherente al cinematógrafo y los ruidos de la audiencia acompañaban a la imagen durante cada proyección.

Para complementar la carencia de sonido propio de las imágenes, se incluía, habitualmente, un explicador de películas, que era el encargado de leer los intertítulos en voz alta para explicar lo que pasaba a públicos analfabetos o que no pudieran seguir el ritmo de lectura.

Adicionalmente, se incluía un pianista o un fonógrafo para introducir una atmósfera y disimular los ruidos de la sala y el proyector. Dependiendo de la magnitud de la sala de proyección se contaban con equipos para producir efectos especiales y se contrataban narradores y actores que leían parlamentos en sincronía con la imagen.

Carmona (2000), menciona como a medida de que la proyección de música y efectos especiales, en simultáneo con la puesta en escena de estos film, significaba una ganancia atractiva que iba nutriendo la popularidad del cine, el sonido se convirtió en un complemento del espectáculo, lo que fue haciéndose natural para las audiencias y, por ende, involucrando acompañamientos musicales más ambiciosos.

Si bien, desde sus inicios el cine se acompañó de música en vivo, desde la aparición de la imagen en movimiento se comenzaron a buscar formas más eficientes al compaginar la dimensión visual con una posible dimensión sonora, a fin de aumentar el realismo de la pieza cinematográfica.

Ya para 1900, se realizaban intentos de sincronizar el audio y el sonido de grabación de personas famosas con la grabación fonográfica de sus diálogos en segmentos de entrevistas, aunque con resultados insatisfactorios.

En Francia, el productor Charles Pathé, uno de los pioneros del cine, combinó fonógrafo y cinematógrafo, llegando a fabricar una profusa colección de películas cantadas para ser mostradas al público empleando ambos aparatos simultáneamente.

Su compatriota Léon Gaumont desarrolló un sistema de sonorización de films que presentó en la Exposición Universal de París de 1902. A partir de ese evento, inicia sus retratos hablados o “Fonoescenas” que, para 1911, se hicieron proyecciones regulares, donde se logró amplificar el sonido para aumentar su importancia con respecto a la escena.

En los teatros, se veía de forma regular a músicos y narradores que, con una estructura de parlantes, creaban sonido a la par de la proyección. Varios sistemas se inventaron para intentar que el sonido se sincronizara con el celuloide, entre ellos el Cameráfono, el Viváfono, el Electrógrafo, el Foneidógrafo, el Imagenófono, el Fonoscopio, el Cinéfono Británico y muchos otros.

No fue hasta que se logró registrar la pista de sonido en el celuloide directamente, que se contó con los medios para sonorizar apropiadamente el cine. La casa productora Warner Brothers fue la responsable de desarrollar el sistema Viatphone, el cual consiste en discos del tamaño de un LP que, por un sistema fonográfico, se grababan los sonidos que se sincronizaban con la imagen.

Este sistema se probaría con la película Don Juan, donde se mantiene muda, pero posee música sincronizada. En el año de 1927, se realizó la primera gran película con una banda sonora completa como elemento inherente a la proyección de la película. “The Jazz Singer” de Alan Crosland, mostró por primera vez diálogos sincronizados. La película introduce la frase: “Esperen un momento, pues todavía no han oído nada. Escuchen ahora...”. Barbachano (1994).

Las primeras películas sonoras sólo lo eran parcialmente, ya que eran películas mudas con insertos de partes habladas y cantadas. *Luces de Nueva York* (*Lights of New York*), también producida por la compañía Warner Brothers, en 1928, fue la primera película completamente hablada.

La carencia de los equipos técnicos necesarios para proyectar las nuevas películas sonoras y el cambio abrupto que representó para los directores, actores y compañías productoras, produjo un retraso en la estandarización del cine sonoro. En países como Francia, Alemania y Rusia tardó unos años en implementarse, con respecto a Estados Unidos, donde la proyección con sonido comenzó como un evento de grandes ciudades y tardó en regularizarse.

La percepción del espectro sonoro en el cine se mantiene dividida en la forma en que lo abordaron los diferentes profesionales del cine. Por un lado, se percibió como un recurso innecesario que dañaría las propiedades y los logros más sutiles de la tradición cinematográfica visual.

Otros cineastas acordaron que el cine sonoro permitiría desprenderse de ataduras como los intertítulos y los efectos sonoros empleados hasta el momento, y que aumentaría la sensación de realidad de la escena. Para estos últimos, la utilización del sonido constituía un nuevo canal para experimentar en la realización cinematográfica.

### *Manifiesto del contrapunto sonoro: la posición soviética ante el sonido en el cine*

El cine soviético se había desarrollado con un gran auge a principios de 1900. Lenin y su gobierno revolucionario lo consideraban como un importante elemento cultural y una poderosa herramienta de propaganda ideológica, capaz de ayudar a reforzar los ideales políticos de la Unión Soviética.

Sin embargo, hacia los años 30, el cine soviético se encontraba separado del resto del mundo en términos técnicos y prácticos. Los cineastas rusos no podían

competir con los últimos métodos de producción visual, y ahora sonora, que recorrían el mundo, sin que esto significara que su industria registrara una baja producción.

El cine norteamericano, por su parte, se encontraba en la década de los 30 en una revisión estricta de su contenido a través del código HAYS, introducido por la asociación de productores cinematográficos de Estados Unidos (MPAA). Esta herramienta de censura, buscaba filtrar el contenido de las producciones exhibidas al público estadounidense.

Estados Unidos, interesado en la influencia ideológica y cultural que el cine estaba teniendo en la población, produjo un gran apoyo y mucha atención a la industria cinematográfica, por lo cual, la producción de films sonoros y el acondicionamiento de salas para su proyección crecieron rápidamente en todo el territorio, con un éxito inmediato.

Adicionalmente, en muchos otros países el cine sonoro se estaba popularizando y cambiando la preferencia de las audiencias. Preocupados ante la rápida invasión de la dimensión sonora a todos los espacios de la pieza cinematográfica, importantes cineastas rusos reaccionaron, a través de un manifiesto, ante el fenómeno del cine sonoro.

Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin y Grigori Alexandrov, tres de los principales directores y montadores rusos, publicaron el 5 de agosto de 1928, en la revista *Jizn hkustua*, su “Manifiesto del Contrapunto Sonoro”, el cual se basa en la creencia de la necesidad de una concordancia rigurosa entre los efectos visuales y los motivos musicales, pero beneficiando la integración no sincrónica de ambos elementos.

El manifiesto expone la realidad de los cineastas soviéticos de no estar en capacidad de producir films sonoros a diferencia de Norteamérica y Alemania, que ya lo hacían para ese momento. Pero, advierte sobre la capacidad de estos cineastas de generar, como ellos mismos definen, “consideraciones preliminares de naturaleza teórica” para establecer su punto de vista acerca del sonido en el cine.

Supone, en su introducción, que se está en peligro de comprometer la riqueza actual alcanzada hasta ese punto del desarrollo del cine mediante la sola imagen. Este desarrollo, indica, se debe únicamente al montaje que es el principal medio por el cual el cine provoca reacciones en su audiencia y es gracias a lo que ha llegado a desarrollarse como arte.

El manifiesto consta de cinco puntos, donde se establece el uso que el sonido debería obedecer para no afectar negativamente el curso de la cinematografía. En el primer punto, delimita los factores importantes para el desarrollo del cine, como aquellos que se calculan en torno a reforzar el montaje y su relación con el espectador.

El segundo argumento a establecer en el manifiesto, es la preocupación porque el sonido represente una tendencia favorecida por la curiosidad del público, generando una demanda que traiga como consecuencia una oferta de producciones centradas en el aspecto verbal y no en el montaje.

Esto es, juzgado por lo autores, como una invasión del teatro a la pantalla y un factor que perjudicaría al montaje, puesto que centraría la continuidad en el sonido de cada fragmento consecutivo de imagen y no en el montaje que afecta la conjugación de todos los fragmentos.

El uso del sonido como contrapunto a la imagen, es desarrollado en el tercer punto del manifiesto, donde los autores proponen la no coincidencia del sonido y la imagen como la forma de crear un nuevo mundo de posibilidades para el montaje.

Este uso de la dimensión sónica, para lograr un contrapunto con la imagen, permite crear una diferenciación entre imágenes-visiones e imágenes-sonidos, lo que nutre y amplía la naturaleza, forma estas imágenes y permite producir nuevos montajes y nuevos efectos en la audiencia.

Si se presentase el mismo segmento de imagen con dos acompañamientos musicales distintos, produciría en la audiencia efectos igualmente diferentes. Pero, si el contenido de la imagen es contrastado con un segmento musical que contradiga la

emoción y la intención de lo visible, da paso a metáforas y formas de montaje diferentes.

Pudovkin quien intentó, en el desarrollo de sus películas, poner en práctica las ideas enunciadas en el manifiesto, muestra por ejemplo en *La vida es hermosa (1929)*, a una madre que llora la pérdida de su hijo, pero el sonido que recibe el espectador para acompañar esta imagen es la voz de un niño.

En otro momento, el espectador ve un tren sin movimiento y una mujer que no puede recordar algo importante que debe decir a su marido antes de que arranque el tren. Se escucha el tren arrancando y acelerando a medida de que la mujer se sumerge en la ansiedad de no poder recordar, pero en la imagen el tren permanece quieto.

Aumentar la cantidad de información y crear en el espectador una profunda reacción, a través metáforas poderosas, como la de una madre que percibe a su hijo como un eterno pequeño y recuerda su voz a medida que llora. Es la forma en la que los autores proponían no crear un deterioro en el montaje y en los valores del cine mudo al transformarse en cine sonoro.

En el punto cuatro, colocan al sonido como un escape a grandes problemas, hasta ahora irresolubles, dentro de la cinematografía. El uso de subtítulos y la necesidad de incluir demasiados elementos explicativos en la escena en detrimento del ritmo, son algunos de los problemas para los que se infiere que el sonido, si es utilizado independientemente de la imagen visual, será capaz de resolver.

Finalmente expresa, en su último postulado, que la utilización del sonido de esta forma (como contrapunto orquestal) no deteriorará el carácter del cine internacional. Representando el lenguaje un ente restrictivo para la comprensión de piezas de teatro en países extranjeros, los dramas teatrales filmados estarían igualmente restringidos a un ámbito nacionalista, por lo cual es necesario el uso del sonido más allá de la imagen, para aumentar las posibilidades expresivas del medio cinematográfico.

Este manifiesto tuvo una gran influencia en el cine soviético de su época y, aunque no representó una forma universal de hacer cine sonoro, muestra las principales

preocupaciones que abordaron a los cineastas ante la eclosión del sonido en el cine. El cine sonoro se fue convirtiendo en la norma, desplazando al cine mudo hasta extinguirlo por completo. Los diferentes países del mundo fueron asimilando el formato del film hablado, hasta naturalizarlo.

La preocupación de estos tres autores muestra cómo la integración del sonido a la imagen llegó a ser una reflexión central acerca de las posibilidades y consecuencias que traería el uso del sonido, y plantean las dos realidades que puede protagonizar. Una es la de reinventar el montaje agregando el código sonoro como significante independiente de la imagen, y el otro, es auxiliar la narración con la ayuda de las palabras, diálogos y continuidad sonora proveniente de los ruidos naturales y humanos.

Los soviéticos no estaban en contra de la inclusión del sonido en el cine, ofrecían una perspectiva amplia, contemplando los posibles usos dañinos que podría traer si se seguía la ley del mínimo esfuerzo y se reducía la narrativa cinematográfica a una simple ilación de diálogos.

Más tarde, el mismo Eisenstein escribió: “El sonido no se introdujo en el cine mudo: salió de él. Surgió por la necesidad que incitaba a nuestro cine mudo a superar los límites de la pura expresión plástica”. (Eisenstein 1949 cp. Martín 2002) Una vez que el cine ruso abordó el sonido, se puso en práctica el contrapunto orquestal, y estos cineastas, entre muchos otros, intentaron aplicar los enunciados del manifiesto con resultados apreciados por la crítica.

### *El sonido en el cine contemporáneo*

Gracias a la moviola, el montaje de las películas musicales y sonoras fue mucho más sencillo, se produjeron un sinnúmero de diversos experimentos y matices sonoros.

Desde los años 30 en adelante, el cine fue sonoro. La industria cinematográfica asimiló la banda sonora del film con rapidez, y se incluyeron en muchas películas de la época y números musicales, como elemento narrativo dentro de las piezas.

La búsqueda por crear nuevas propuestas sonoras, integró dinamismo a las secuencias, que tuvieron que superar el peso de las cámaras, de nuevo estacionarias e inamovibles, por el peso del equipo de registro sonoro. La relación dialéctica entre sonido e imagen hizo necesario romper este impedimento al ser el componente sonoro una obligación para con el ritmo de la obra.

El invento que llevó a Estados Unidos a reinventar el cine, transformó profundamente la vena social y cultural con respecto al cine. Y ese efecto fue global, al punto de colocar a la cinematografía como una de las industrias más prolíficas y universales en el mundo.

El género musical nace también teniendo un continuo desarrollo hasta los 50, cuando llega a su época dorada. El cine produce artistas que son celebridades en la sociedad y el canto y la danza juegan un papel importante en las cualidades actorales de la mayoría de estas estrellas.

“En el cine clásico de Hollywood los sonidos han sido especializados, ofreciéndoles correspondencias en la imagen y otorgándoles funciones redundantes con respecto a los elementos visuales” (Carmona 2000, p.107).

La banda sonora ha pasado a ser una cualidad presente en casi todas las piezas cinematográficas que se producen a nivel mundial. El acompañamiento de música en las secuencias de imágenes, ha sido tan significativo que ha producido un doble efecto, tanto en el mundo musical, como en el cinematográfico.

El lenguaje del cine contemporáneo concibe al sonido como un elemento inseparable del espectro visual, por lo que ya no existe una separación real entre la pieza visual y la auditiva, puesto que están concebidas, trabajadas y presentadas como un mismo producto.

## **CAPÍTULO II. FUNCIONES DEL SONIDO Y LA MÚSICA SEGÚN LA TEORÍA DE MARCEL MARTÍN**

### *Tipos de sonido*

De acuerdo con la nomenclatura empleada por Marcel Martín, en el libro “El Lenguaje del Cine” 2000, los fenómenos sonoros pueden dividirse en dos grandes categorías que son los ruidos y la música.

#### *Los ruidos*

Esta categoría está construida como contraparte a la categoría de música, es decir, se define como el conjunto de sonidos posibles que no son musicales.

Cualquiera que fuera el sonido, si no mantiene una armonía y está conformado por un grupo de tonos y notas que se expresen de forma musical, podrá estar incluido en una de dos categorías:

##### *a) Ruidos naturales*

Excluyen al hombre como fuente de proveniencia. Son los ruidos provocados en la naturaleza sin ninguna intervención externa. Por ejemplo: el viento, los truenos, la lluvia, las olas, cantos de pájaros, entre otros.

##### *b) Ruidos humanos*

Son aquellos provocados por el hombre y el entorno de éste. Siendo los entornos de convivencia social caracterizados por la adaptación del medio ambiente a las necesidades humanas, un sinnúmero de herramientas y elementos producen sonidos que les son inherentes al ser humano y no provienen de la naturaleza.

Los ruidos humanos se clasifican en:

- Los ruidos mecánicos: máquinas, herramientas, vehículos, ruido de calles y ambientes de ciudad, fábricas, estaciones, puertos...
- Las palabras: son el principal vehículo de expresión del ser humano; constituyen los golpes vocales específicos, situados dentro de las reglas de un lenguaje determinado.
- Las palabras ruido: constituyen el fondo sonoro humano. Varía en su nitidez, pues abarca las palabras y los diálogos que tienen una importancia relevante, y los fondos ambientales constituidos por voces ininteligibles.

Los ruidos pertenecen a la banda sonora y adquieren, gracias al montaje, propiedades expresivas dentro de la pieza. Dependiendo del grado de relación del signo visual y el signo auditivo, se puede ver a los ruidos como un producto sincrónico de los eventos que aparecen en la pantalla o como metáforas o símbolos.

Las metáforas se denominan como la existencia de una relación, real o irreal, entre un signo sonoro y un signo visual al que acompañen y complementen.

Por ejemplo, si para el sonido de una caída se utiliza el sonido de un vaso que se quiebra, debido a la afinidad entre los contenidos de ambos signos, visual y auditivo, se mantendrán el segundo en relación con el primero como una metáfora real.

Una metáfora irreal se constituiría de un contrapunto entre el contenido de la imagen y el del sonido. Por ejemplo, un hombre que dispara una ametralladora y se sincronizan risas y carcajadas para acompañar este signo sonoro.

Como símbolos, cuando son fenómenos sonoros, que sin ponerse en competencia significativa con la imagen, tienden a adquirir, más allá de sus apariencias realistas e inmediatamente expresivas, un valor mucho más amplio y profundo.

Los símbolos también son susceptibles de un uso irrealista, aunque es más complejo. Por ejemplo, utilizar un agudo chillido para representar un dolor de cabeza en un personaje, es un poderoso signo para transmitir la sensación de dolor. En la mayoría de los casos, los símbolos más poderosos se convierten en elementos repetitivos, unidos a atmósferas y a personajes, e incluso pueden convertirse en Leitmotiv dentro de la obra.

### *La música*

La música es aquel conjunto de sonidos que se agrupan gracias a una armonía, una melodía y un ritmo particular. La música cinematográfica goza de las mismas propiedades no cinematográficas, con la diferencia de que está creada para ser considerada dentro del montaje de la pieza.

La música constituye uno de los aportes más importantes del cine sonoro, de acuerdo con el autor. La música emprendió un viaje, desde ser un acompañante externo que se iba adaptando improvisadamente sobre la imagen proyectada, a ser uno de los elementos centrales dentro del sonido de la mayoría de las obras audiovisuales contemporáneas.

Al constituirse en la banda sonora de la imagen, la música consagra y profundiza sus cualidades comunicativas, formando parte de la propuesta completa que expresa la película.

La música es un elemento muy específico del arte cinematográfico, siendo uno de los pocos elementos (junto con las palabras) capaces de incluirse, de forma interna, en la escena (forma diegética) o fuera de ella (forma extradiegética), e incluso puede convertirse en el canal narrativo empleado para que la historia avance, como en números musicales.

## *Función del sonido*

De acuerdo con lo propuesto por el autor, el aporte del sonido ha sido trascendental al incluir en el cine el código sonoro y, con él, construir un nuevo universo para el desarrollo de las ideas cinematográficas.

Entre las principales funciones del sonido está la de la impresión de realidad. El sonido coordinado con la imagen, produce una sensación de simultaneidad, que es natural en la realidad, por lo cual, dotan a la imagen cinematográfica de un realismo mucho más inmediato para ser asimilado por la audiencia.

Adicionalmente, la posibilidad de escuchar el mundo que rodea a los personajes cinematográficos hace que el espectador acepte las situaciones que envuelven y motivan a los personajes, sin la necesidad de una explicación visual específica.

Otro aporte importante para el cine, es la continuidad sonora. Al igual que la continuidad visual, es un elemento importante para la correcta conexión entre los distintos planos, espacios y situaciones involucradas en el entendimiento de la pieza audiovisual.

El uso normal de la palabra, en un primer momento, representó el fin de la necesidad de incluir intertítulos, interrumpiendo el flujo de la imagen. En la actualidad, el uso de las voces en off, conocida como la emisión de sonidos cuando la fuente no está dentro del encuadre, es ampliamente aceptado para alcanzar el mundo psicológico de los personajes o contar con un narrador que acompañe al montaje.

Los diálogos siempre serán uno de los elementos principales en la comunicación de los personajes. La voz en on, que ocurre cuando la fuente se encuentra dentro del encuadre, es uno de los elementos más comunes del cine, ya que como se dijo anteriormente, está ligado a la realidad y credibilidad de los personajes.

Otra función que posee el sonido, es la de dotar de un papel dramático al silencio. Cuando el cineasta francés Robert Bresson escribió que el cine mudo había

inventado el silencio, se refería a que sin el uso profuso y extendido del sonido, el silencio no se habría convertido en un elemento delicado y poderoso dentro del lenguaje audiovisual.

La siguiente función propuesta, es la elipsis posible a través del sonido. Gracias al reconocimiento y a la fuerza que poseen los signos auditivos, el sonido es capaz de crear saltos espacio-temporales unidos por los ruidos de fondo o sonidos característicos de sujetos, lugares y épocas.

Finalmente, el autor menciona la función metafórica, a través de la yuxtaposición de la imagen y del sonido como contrapunto o como contraste, que produce el asincronismo realista o no que hemos discutido en el apartado de los ruidos como tipos de sonido.

### *Funciones de la música*

Dentro de los usos posibles que la música cumple dentro de una pieza cinematográfica, existen al menos tres categorías separadas, donde la música puede encargarse de la función narrativa y afectar a la imagen de forma específica.

Estas formas ocurren cuando la música cumple una función rítmica, una función dramática y una función lírica.

#### *Función rítmica*

El ritmo visual se establece a partir de la cantidad de información que va asimilando a medida de que la obra avanza. El sonido se emplea de forma rítmica para establecerse como elemento de marcaje y sincronización de esta información, que se va suministrando a través de la trama de una obra audiovisual.

Es común ver la sincronización de imágenes y sonidos, pero la función rítmica implica un ritmo musical que actúa como un gran articulador del montaje de los planos

pudiendo aportar una metáfora para la imagen o, simplemente, un acompañante de la intención expresada.

- *Reemplazo de un ruido real*

Ocurre cuando el signo sonoro se transforma en la sustitución del elemento narrativo. Esta sustitución ocurre apoyada en la simultaneidad entre el signo sonoro y el signo visual en el que ocurre la sustitución.

- *Sublimación de un ruido real*

Tiene lugar cuando un signo sonoro real se transforma poco a poco en un signo irreal. El autor refiere ejemplos como una caída acompañada de un *decrecendo* terminado con un golpe de bombo.

- *Resalto de un movimiento o de un ritmo visual o sonoro*

Cuando el signo sonoro se integra y potencia a otro cuerpo de signos sonoros y visuales que construyan una situación dentro de la trama. Estos signos sonoros agregados, se integran con igual intención y ritmo que el cuerpo de sonidos inherentes a una situación.

En todas estas situaciones, el ritmo visual brinda la oportunidad de realizar contrapuntos con la imagen visual; sin embargo, su función se limita a acompañar al signo visual y, por lo tanto, es limitada.

### *Función dramática*

Dentro de la función dramática, la música juega un papel integral en la construcción de la atmósfera de un momento dado en la trama. La posibilidad del contrapunto psicológico se hace accesible para la música en la medida en la que está integralmente ligada a la imagen.

La música es capaz de dotar de una coloración y un ánimo a los signos visuales que se distribuyen sincrónicamente con ella, de esta forma, es posible describir un momento de emoción humana a través del acompañamiento musical que posea.

El contrapunto, dentro de esta función, ocurre con la mezcla de tonalidades que no están asociadas a los estados emocionales ni a las atmósferas que se describan con el elemento visual.

### *Función lírica*

La música puede ser la protagonista del código que determine la integración de sonidos y hechos dentro de la historia. De esta forma, la música dirige la intensidad y el momento en que se conjugan los demás elementos, a la par que cumple con funciones narrativas dentro de la pieza.

### *Punto de escucha*

La representación de la percepción del sonido por los personajes, depende de lo que se llama punto de escucha. Éste representa la fuente de sonido que produce el signo sonoro, el espacio de la historia y el montaje donde es usado ese sonido.

Aun cuando no es uno de los elementos del cine sonoro, es importante considerar el punto de escucha para entender las posibilidades de movilidad y plasticidad que posee un determinado signo sonoro dentro de la pieza.

La concepción del sonido como un elemento que puede escapar por completo de los límites de una escena, un plano o una situación dentro de la trama. El sonido diegético se refiere, como se mencionó anteriormente, a aquellos signos sonoros presentes en el encuadre, por lo que están restringidos a la duración del plano.

El sonido extradiegético es aquel que escapa a la limitante del plano y se presenta como una fuente sonora externa a las fuentes presentes en la imagen. Puede

existir en un espacio simultáneo al que se está desarrollando con la imagen, o pertenecer a otro universo completamente diferente al de la situación descrita en el plano.

Un sonido que irrumpa en la pantalla como diegético, puede convertirse en extradiegético y viceversa, dependiendo de si el montaje y las secuencias sitúan a la fuente de sonido, o no, dentro del encuadre.

## CAPÍTULO III. EL CORTOMETRAJE

### *Definición de cortometraje*

El cortometraje es una pieza audiovisual, con rangos variables de longitud, siempre inferiores a los 30 minutos de duración, en la cual, se cuenta una historia empleando imágenes y sonidos reforzados por los códigos cinematográficos.

El cortometraje es un género dentro de los audiovisuales. Goza en principio de las mismas reglas de las películas de mayor duración, pero, debido al factor temporal, desarrollan sus temáticas de forma más acelerada.

Gracias a que su costo de producción es menor son, a menudo, utilizados para el aprendizaje de estudiantes y personas que se inician en el cine. Suelen tratar una amplia gama de temas, ya que cumplen una función artística dentro de la cinematografía.

También representan una exploración de pequeños espacios de historias complejas. Muchos directores y estudios prueban ideas y tecnologías a través de los cortometrajes, para luego ampliar esas ideas en un largometraje.

### *Lenguaje cinematográfico y el montaje*

El lenguaje cinematográfico que posee el cortometraje deviene de la cinematografía de los largometrajes. Es un punto álgido de discusión si en el cine primero se hicieron cortometrajes y luego largometrajes.

En cuanto a los planos, movimientos de cámara, elementos de la escena y logísticas de filmación, los cortometrajes mantienen un esquema similar al de los productos cinematográficos más largos, diferenciándose, tal vez, en estar pensados para transcurrir de modo más rápido y breve que en un largometraje.

Igualmente, en relación con la edición, montaje y postproducción, los cortometrajes mantienen las mismas características que para películas cuya duración supere los 30 minutos.

## MARCO METODOLÓGICO

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este trabajo de grado se plantea cómo será construir una propuesta de sonido total para un cortometraje en desarrollo, contemplando el montaje y argumento de la pieza, partiendo del propósito y usos del sonido y la música expuestos en la teoría de Marcel Martín, en el libro *El Lenguaje del Cine* (1990).

### OBJETIVOS

#### *Objetivo General*

- Definir una propuesta de sonido para el cortometraje “Entrance”, empleando como base la teoría de Marcel Martín, expuesta en el libro *El Lenguaje del Cine* (1990).

#### *Objetivos Específicos*

- Identificar las funciones del sonido y la música según la teoría de Marcel Martín.
- Definir los sonidos y la música a ser usados dentro del cortometraje.
- Diseñar la propuesta de sonido a través de un formato para el sonido acorde al guión literario.
- Analizar la utilización del sonido dentro de la pieza.

## JUSTIFICACIÓN

Esta tesis pretende ser un primer acercamiento a la exploración del sonido, además busca señalar el grado de actualización y apoyo que ofrece la teoría de Marcel Martín, la cual es una de las más completas en cuanto a la profundidad de los efectos del sonido en la imagen.

Centrada en las funciones que el audio representa para la comunicación visual y el producto definitivo proyectado, la teoría tiene una concepción del sonido que ofrece una organización de las diversas formas de sonido y su función dentro de la expresividad de la pieza.

Siendo el sonido un elemento central para la coherencia e integración de las imágenes dentro del corto, esta exploración acerca del montaje del sonido y su integración con la trama, ofrecen un marco de referencia para futuros trabajos de sonoros, así como sonido para cortometrajes.

La construcción de la propuesta, a través del guión, es una forma de introducir este tipo de formatos, a fin de ofrecer una aproximación a herramientas metodológicas que puedan ser de utilidad para profesionales del audio y el cine que deseen realizar el abordaje sónico de un proyecto en desarrollo.

El contraste entre la preproducción, producción y postproducción, en términos del sonido, ofrece la oportunidad de ir a la pieza y volver sobre su proceso de desarrollo, para encontrar las motivaciones y elementos que determinaron las decisiones respecto al producto final.

## DELIMITACIÓN

La propuesta de sonido constará de un guión con el sonido por escenas, cuyo formato estará determinado por las categorías de la teoría de Marcel Martín, detallando el uso de cada elemento sónico dentro del desarrollo de la acción.

El cortometraje “Entrance” es una pieza dramática de ficción, de ocho minutos aproximados de duración, grabado en video de alta definición. El cortometraje será grabado en cintas Mini DV, en formato full HD, a 24 cuadros por segundo.

Para la preproducción del cortometraje se requerirá de un mes. La producción será de 15 días, con un rodaje de cuatro días de duración para el guión, y 10 días para las tomas de apoyo. La postproducción constará de 15 días de duración para su edición, croma key, mezcla de sonido y colorización.

Posee un guión con 14 escenas, donde los interiores girarán en torno a la parte de adentro de un vehículo. Esto será grabado empleando telas y cartulinas verdes para el efecto de croma. Dicho escenario ocurrirá en el garaje acondicionado de una casa, para la producción. Los exteriores serán tomados en su mayoría desde carros en movimiento, y requerirán de la utilización de un Steady Cam para la grabación.

Con respecto a la iluminación se contará con un kit de luces para el vehículo y otros interiores, y luces potentes para el croma. Este último será hecho con seis metros de tela de color verde y cartulinas de igual color para los vidrios del carro, de forma que pueda manipularse el contexto donde está manejando el personaje, sin afectar la ubicación del vehículo.

## GUIÓN

### *Idea*

Un hombre reflexiona acerca de su rol en los acontecimientos que lo rodean, y que lo han llevado a estar atrapado en el tránsito vehicular.

### *Sinopsis*

R, de 25 años, se encuentra atascado en un embotellamiento de la autopista, intentando llegar rápidamente a su destino. El personaje se sumerge en una meditación acerca de cómo sus acciones lo fueron alejando de su historia personal, y reflexiona sobre la ciudad en la que se encuentra.

R se mantiene recordando los eventos que motivaron sus acciones y la cadena de sucesos que lo llevó hasta donde está. Luego de esta recapitulación, vemos el cuadro completo del interior del vehículo, donde R está herido de un tiro en el estómago agonizando y muriendo orillado en la cola.

## *Escaleta*

### 1. INT. DÍA. CARRO DE R

Se observa la mano derecha de R en el tablero. Luego, le sube el volumen al equipo de sonido.

### 2. EXT. DÍA. AUTOPISTA

Se observa el tránsito congestionado en la autopista, y tomas de la ciudad de Caracas.

### 3. INT/EXT DÍA. CARRO DE R

R baja el volumen en el tablero y se pasa la mano por la frente, retirando el cabello sudado; luego se queda escuchando la canción que suena en la radio.

R se mueve con incomodidad en su asiento, ajusta el retrovisor y se queda mirándose.

### 4. INT. DÍA. CARRO DE R

R balancea su cabeza hacia los lados con los ojos cerrados, luego respira profundo y abre los ojos; mira hacia la ventana.

### 5. EXT. DÍA. AUTOPISTA

R está parado en la calle cerca de su carro y se desploma hacia el suelo. Se observan el exterior del carro y, en el interior, R manejando y viéndose a sí mismo.

### 6. INT. DÍA. CARRO DE R

R continúa avanzando lentamente en la cola. Vuelve en sí mismo, luego de sus pensamientos, y se restriega los ojos con la mano izquierda, mientras busca algo en el asiento trasero. R enciende el cigarrillo y se toma un momento para dejar salir lentamente el humo de su boca.

#### 7. INT. DÍA. CASA DE CARLA

Carla está sentada en un mueble viendo televisión. Se le ve cambiar de posición varias veces, en distintos lugares de la sala, mientras R permanece en el mismo lugar.

#### 8. INT. DÍA. CARRO DE R

R exhala el humo y traga saliva lentamente, mira hacia el frente y pierde su mirada recordando.

#### 9. INT. DÍA. CUARTO DE R

R está en su cuarto mirándose en el espejo mientras se viste.

#### 10. INT/EXT. DÍA. AFUERAS DE LA CASA DE R

R sale de su casa, se monta en su carro y maneja hasta una calle, donde recoge a un acompañante.

R y el acompañante se bajan del carro y caminan hacia la entrada trasera de un establecimiento comercial.

#### 11. INT. DÍA. LUGAR DEL ENCUENTRO

R y el hombre que lo acompaña se consiguen con dos hombres más, que son traficante 1 y traficante 2. Intercambian paquetes y revisan la mercancía, luego de unos instantes, traficante 2 dispara contra R y contra su acompañante, quién rápidamente dispara contra los dos traficantes.

R se va abriendo la puerta y corriendo con el dinero en un bolso.

#### 12. INT. DÍA. CARRO DE R

Se observa a R sentado, manejando el carro, y se distingue, por primera vez, que tiene un tiro en la parte baja del estómago. Termina el cigarrillo y sube la ventana.

### 13. EXT. TARDE. AUTOPISTA

Se observa el tránsito un poco más ligero, aún con congestión, y el carro de R zigzagueando sin control.

### 14. INT. TARDE. CARRO DE R

R está viendo la vía y se cabecea como si se durmiera.

El carro de R se orilla y se detiene en el hombrillo.

Se observa a R pasándose hacia el asiento de atrás, y quedándose desmayado en el suelo. El carro queda en silencio por un rato.

## *Tratamiento*

R, de 25 años, está agitado, sudando dentro de su carro, atascado en un embotellamiento de la autopista. Intentando llegar desesperado a su destino, reflexiona acerca de lo extraña que le resulta su situación. Acostumbrado a una ciudad que define como “llena de gente que se odia...”, R afirma que el estado de calor, tránsito e incomodidad en el que se encuentra no es natural para él.

En una cola interminable, bajo un sol directo y sintiendo un grave dolor en el estómago, R se muestra alterado, resignándose poco a poco a la situación prolongada de congestión, comenzando a centrar su mente en los detalles que lo rodean y en cómo llegó a estar atrapado en ese lugar.

R se sumerge entonces, en una meditación acerca de cómo sus acciones lo fueron alejando de elementos naturales para él, reflexiona sobre la experiencia de estar en esa cola, donde todo le resulta surreal y no hay contacto con el mundo exterior. El ejercicio mental de contemplarse a sí mismo caer al suelo, sin que nada humano entre en contacto con él, será el centro de sus pensamientos.

R se mantiene recordando los eventos que motivaron sus acciones, y la cadena de sucesos que lo llevó hasta donde está. Recuerda primero a su novia, los momentos previos a su separación, a través de un flashback que lo aborda mientras fuma un cigarrillo.

Luego, se acuerda a sí mismo vistiéndose y saliendo a encontrarse con un hombre, después de revisar el dinero de un maletín y las balas dentro de un revólver. R y su acompañante se encuentran con dos traficantes para un intercambio de droga. La intención de los traficantes es asesinar a R y a su acompañante, quien contradice los planes matando a ambos, pero quedando herido de muerte y no impidiendo que hieran en el estómago a R.

Después de esta recapitulación, vemos el cuadro completo del interior del vehículo, donde R está herido de un tiro en el estómago, agonizando y muriendo

orillado en la cola. Toda su reflexión y su motivación por llegar a otro lugar cobran un nuevo significado al verse ante la muerte, por no conseguir avanzar a tiempo en la cola.

Entre cabeceadas y tumbos logra orillar el carro en el hombrillo de la carretera y se pasa al asiento de atrás concluyendo que él no debe ser el protagonista de la historia y que tal vez sólo es un extra que necesita descansar.

## Guión literario

(Se escuchan sonidos de tránsito y ambiente de calle congestionada)

FADE A IMAGEN

### 1. INT. DÍA. CARRO DE R

Se observa a R sentado en su carro, sudado y agitado, acerca la mano derecha, con el puño de una camisa remangado sobre la muñeca, la apoya sobre la ventanilla del aire acondicionado en el tablero de su carro. Luego, le sube el volumen al equipo de sonido.

(Se escucha música de la radio)

CORTE A

### 2 EXT. DÍA. AUTOPISTA

Se observa el tránsito congestionado en la autopista del Este.

CORTE A

### 3 INT/EXT DÍA. CARRO DE R

R baja el volumen en el tablero y se la pasa por la frente retirando el cabello sudado, luego se queda escuchando la canción

R (V.O)

(Obstinado)

Coño, pero es que ni la música tiene que ver conmigo este día. Sin otro equipo, a estas alturas del partido, radio. Es que solamente a mí se me ocurre usar mi carro pa' meterme en este peo

R se mueve con incomodidad en su asiento e inclina su cuello de un lado al otro, estirándolo; luego mira por su ventana

R (V.O)

Y llega el día que tanto estuve esperando, y tengo esta música sonando, esta camisa vuelta mierda con el calorón, y el dolor en el estómago como para morirme aquí mismo. Y es que el que se equivocó soy yo, esta música pega perfecto con lo que está allá afuera, con

esta ciudad de mierda, llena de gente que se odia, no conmigo, yo no pertenezco, yo vivo a un millón de kilómetros de aquí. La misma ciudad, en otra historia, lo que pasa es que uno siempre cree que se va a salvar

(Se escuchan sonidos mezclados de una discusión violenta entre hombres)

R ajusta el retrovisor interno del carro para verse a los ojos. Respira profundo, se limpia el sudor de la frente y se queda mirando en el retrovisor

(Se escucha la parte melódica de la canción en la radio)

CORTE A

#### 4 INT. DÍA. CARRO DE R

R balancea su cabeza hacia los lados con los ojos cerrados, luego respira profundo y abre los ojos, mira hacia la ventana

R (V.O)

Se vuelve surreal la falta de contacto. Cada carro con su propia atmósfera, pero ninguno se está comunicando, yo desde aquí no me entero de nada, sólo del calor.

CORTE A

#### 5 EXT. DÍA. AUTOPISTA

R está parado en la calle cerca de su carro y se desploma hacia el suelo. Se observan el exterior del carro y el viéndose a sí mismo.

R (V.O)

Si me bajara y me cayera muerto en el suelo nada de mi cuerpo tocaría algo vivo, sería únicamente la sensación del asfalto, el calor del vapor en mi cara. Ése es el contexto, por eso ésta no puede ser mi historia...

CORTE A

## 6 INT. DÍA. CARRO DE R

R continúa avanzando lentamente en la cola

R (V.O)

Las historias siempre son sobre cosas que están vivas

R vuelve en sí mismo, luego de sus pensamientos, y se restriega los ojos con la mano izquierda mientras busca algo en el asiento trasero.

El asiento trasero tiene mucha basura y una botella de refresco con un poquito. Hay dos paquetes envueltos en papel de bolsa con cinta elástica negra, y, además, metidos en una bolsa plástica, al lado de ellos hay una caja de cigarrillos maltratada.

R da un par de golpes en falso, voltea y, finalmente, alcanza la caja de cigarrillos, la cual trae al frente

R (V.O)

(Sacando con dificultad un cigarro y dejándolo en su mano)

Si ésta fuera mi historia, estaría en propagandas, o esperando una llamada o una señal, pero aquí...

(Incrementando su rabia y golpeando el volante)

...Soy un carro más de esta mierda. esperando que lo choquen, o lo roben, o algo que haga que pase algo, que todo camine

R sujeta el volante con ambas manos, lo aprieta y lentamente lleva su cabeza sobre él. Se reincorpora, respira profundo y baja el vidrio de su ventana

R (V.O)

(Colocándose el cigarro en boca y prendiéndolo con un yesquero)

En vez de esta espera que me va a matar. Es que nada jode tanto la vida como tener que vivir a punta de hechos y no de intenciones. Ni siquiera el amor sobrevive a esa vaina

R se toma un momento para dejar salir lentamente el humo de su boca

CORTE A

#### 7 INT. DÍA. CASA DE CARLA

Carla está sentada en un mueble viendo televisión. Se ve a Carla cambiar de posición varias veces en distintos lugares de la sala, mientras R permanece en el mismo lugar.

R (V.O)

Además hay personas que llegan para dar sentido sólo a las intenciones no a las acciones, uno se confunde y trata de transformarlo todo para esas personas, pero la vida casi nunca se trata de lo que estamos pensando en el momento y, finalmente, uno se intenta transformar

R queda solo en la sala

CORTE A

#### 8 INT. DÍA. CARRO DE R

R exhala el humo y traga saliva lentamente, mira hacia el frente y pierde su mirada recordando

R (V.O)

(Saliendo del trance en el que estaba al fumar)

Como toda esta paja de venirme a meter en esto, pararme pensando que yo era el indicado para esta ocasión

CORTE A

#### 9 INT. DÍA. CUARTO DE R

R está en su cuarto mirándose en el espejo mientras se viste

R (V.O)

Que había algún chance para cambiar la trama que llevaba hasta ahora. Ensayé viendo el espejo, como si fuera un guión, pero sin casting, ni luces; a veces avanzar se confunde con acertar en la improvisación

CORTE A

## 10 INT/EXT. DÍA. AFUERAS DE LA CASA DE R

R sale de su casa, se monta en su carro y maneja hasta una calle donde recoge a un acompañante

R y el acompañante se bajan del carro y caminan hacia la entrada trasera de un establecimiento comercial

El acompañante se monta en el carro con extrema seriedad, coloca un paquete en el suelo mientras R lo saluda y le pregunta algo, el hombre se saca de la cintura una pistola, la revisa y se la vuelve a guardar. Ambos siguen juntos en el carro

R (V.O)

...Pero sólo puedes fallar, y vas y fallas. Hay toda una historia además de ti; la calle tiene otros finales en curso y, por encima de tu percepción, tu papel es sólo otro papel y todos estamos actuando...

CORTE A

## 11 INT. DÍA. LUGAR DEL ENCUENTRO

R y el hombre que lo acompaña se consiguen con dos hombres más que son traficante 1 y traficante 2. Intercambian paquetes y revisan la mercancía, luego de unos instantes, traficante 2 dispara contra R y contra su acompañante quien rápidamente dispara contra los dos traficantes.

R se va abriendo la puerta y corriendo con el dinero en un bolso

FADE A BLANCO

FADE A IMAGEN

## 12 INT. DÍA. CARRO DE R

Se observa a R sentado manejando el carro y se ve, por primera vez, que tiene un tiro en la parte baja del estómago. Termina el cigarrillo y sube la ventana

R (V.O)

En muchos contextos dos tiros en el cuerpo son algo definitivo y, aunque quiero pensar que éste es el clímax, que estamos a punto de una resolución final, he

manejado lo suficiente como para saber que estoy muerto... Creo que yo no soy el protagonista de esta historia, de alguna forma este costado de la vida no es lo que me tocaba ¿Quién será el director? y ¿desde cuándo estaremos filmando? Me gustaría que me dejaran descansar, descansar como a cualquier otro extra...

CORTE A

#### 13 EXT. TARDE. AUTOPISTA

Se observa el tránsito un poco más ligero, aún con congestión, y el carro de R zigzagueando sin control

CORTE A

#### 14 INT. TARDE. CARRO DE R

R está viendo la vía y se cabecea como si se durmiera

El carro de R se orilla y se detiene en el hombrillo.

Se observa a R pasándose hacia el asiento de atrás y quedándose en el suelo desmayado. El carro queda en silencio por un rato.

FADE A NEGRO

## PROPUESTA VISUAL

La premisa del cortometraje radica en el que el personaje principal se da cuenta de que se ha salido de su historia y ha entrado en una diferente, por lo cual, dentro del cortometraje existe un objetivo principal, en términos estéticos, al tratar ambas historias como universos separados, no sólo en su delimitación física, sino en el tratamiento de color y atmósfera que recibe.

Estos espacios físicos están determinados por el interior y el exterior del carro. Estos dos espacios serán tratados de la siguiente forma:

### *Interior del carro de R*

El interior del carro es el espacio principal de R, el protagonista de la historia. Está determinado por la sensación de encierro y la desesperación que sufre.

Los planos siempre muestran a R rodeado; son planos cuyos encuadres se cortan por elementos como las puertas, el techo, el tablero y los asientos. Adicionalmente, existirán muchos planos detalles de los elementos como botones y palancas del tablero del carro, que se intercalarán con las acciones del personaje dentro del vehículo.

El interior del automóvil será azulado y nítido, tenderá a los colores fríos y la atmósfera será acelerada y estéril. La ciudad, a través de las ventanas, se percibirá como muy colorida con tonos amarillos, ya que el exterior supone un calor insoportable.

Las ventanas del carro serán grabadas utilizando pantallas verdes, para realizar una inserción de croma y sustituir el fondo por el del tránsito de la ciudad, el cual se colorizará con tonos cálidos y amarillentos.

Esto, además, dará la posibilidad de dar un tratamiento irreal al color de las imágenes, amplificando sus propiedades climáticas, y permitirá que los vidrios reflejen

un exterior detenido, avanzando muy lentamente, mientras los vidrios, por momentos, exponen los pensamientos en la psique de R.

Debido a que el carro es el refugio de una de las dimensiones de la trama del cortometraje, este croma permitirá la creación de un espacio completamente psicológico, durante las tomas dentro del vehículo. Las ventanas no sólo darán el contexto del personaje, sino que detallarán sus pensamientos y sentimientos.

### *Exterior del carro de R*

El exterior del carro muestra una ciudad agresiva y calurosa, pero completamente detenida por el embotellamiento. Funciona como la atmósfera principal de la historia secundaria, por lo que tiene su propio ritmo y un ambiente muy fuerte.

En el exterior del carro, el calor, la poca nitidez y un ritmo más lento en los movimientos, será la representación de las propiedades de esta atmósfera, donde predominará el color amarillo, las superficies quemadas por la luz insoportable del sol y el reflejo del metal en los automóviles.

Los planos de la ciudad serán planos generales y planos enteros, que ubicarán geográfica y situacionalmente al personaje. Así mismo, servirán para representar la dinámica que mantiene la historia secundaria a la que ha llegado R.

Existe, dentro de una de las historias, además de su espacio físico, una narración con tres momentos temporales, que condicionan el montaje del cortometraje. Diferenciados por el instante presente, dos flashbacks al pasado y el final de la historia.

La línea temporal se va armando a medida que estos espacios se conectan entre sí. Estos espacios se tratarán de la siguiente forma:

### *Presente*

Fotográficamente será visto a través de las condiciones de los espacios internos y externos del carro, explicados en el apartado anterior.

### *Primer flashback de la historia*

El primer flashback representa el contacto de R con su exnovia, Carla. Tiene, como función principal, mostrar en forma de un micrometraje la intensidad en la relación y la forma en la que los malentendidos y diferencias hicieron que Carla se fuera.

La forma de mostrarlo es a través de una superposición de imágenes de ellos en una sala en distintas posiciones y actividades, hasta iniciar una pelea y mostrar el crescendo de la discusión hasta que ella se va y él se queda.

Esto supone grabar una gran cantidad de planos, con los personajes cambiando de posición en una misma sala y, construir con ello, un rápido montaje de las imágenes conectadas con disolvencias.

Por ser un flashback que pertenece al mundo y a la historia personal de R, la fotografía estará relacionada con el universo interno del carro, pero, a diferencia de los planos cerrados y siempre contenidos, se mostrará a R y a Carla desde planos más amplios.

### *Segundo flashback de la historia*

Este flashback explica la salida de R de su casa, la recogida de un acompañante, y un intercambio de paquetes que termina en disparos. Su función es resumir, en el menor número de planos, todo el intercambio y los disparos que representan el paso de R de su historia a la historia secundaria.

Los hechos trabajados en esta unidad están ubicados exactamente antes de la primera escena del cortometraje. Su fotografía posee un tratamiento mixto, pues cuando R se encuentra en su casa, vistiéndose, aún se encuentra dentro de su universo, pero al salir a la calle comienza una fotografía más caótica, con una colorización más rojiza y saturada.

Al final, cuando R se levanta solo y recoge el dinero, abre la puerta hacia un mundo con la iluminación del sol imponente, perteneciente a la segunda historia, y que conecta con la vuelta a R en el tránsito, justo cuando tiene la ventana del piloto con el vidrio abajo y está recibiendo el sol directo.

Para lograr este sentimiento de descomposición, se empleará una colorización alterada que vaya en paralelo con la musicalización de la escena, ya que se realizará un montaje rítmico que sincronizará las acciones en estas escenas.

### *Final de la historia*

Se desarrolla en el presente y únicamente presentará planos más abiertos dentro del vehículo, para evidenciar la herida del personaje principal.

## PROPUESTA SONORA

El objetivo de esta propuesta es presentar los criterios para la construcción del sonido de la pieza “ENTRANCE” y su distribución a lo largo de la pieza.

De acuerdo al guión, la historia presenta los siguientes sonidos:

### *Ruidos humanos*

En el exterior del vehículo los ruidos humanos, mecánicos, presentes en el guión son el fondo principal de la situación. La historia se desarrolla en un congestionamiento vehicular en una calle de la ciudad. Existe un fondo principal en está integrado por carros, tránsito, cornetas, peatones y otros ruidos humanos mecánicos que sirvan para contextualizar la ciudad.

En el interior del carro los ruidos humanos, mecánicos, están integrados por el manejo del carro y sus ruidos inherentes como el motor en marcha, el carro acelerando, la entrada de los cambios en la caja, etc. Estos ruidos completarán el espacio referido al ambiente de la cola y representarán el sonido predominante en el instante presente dentro de la narrativa del cortometraje.

Las palabras ruido aparecen en el exterior durante el instante presente del cortometraje y están formados por ruidos ininteligibles de peatones y transeúntes. Las palabras ruidos en el interior del vehículo tienen un uso más específico y se presentan como una forma de recordar el segundo flashback, que ocurre justo antes del instante presente y que mantienen al personaje principal atado a lo que acaba de suceder.

Dentro del vehículo del protagonista, se escucharán sonidos de discusiones y entre hombre y ecos de los disparos en momentos donde el personaje reflexiones sobre lo que acaba de ocurrir y estarán distorsionados con paneos y disolvencias para señalar que pertenecen a la psique del personaje, siendo un signo sonoro extradiegético en todos los momentos, excepto en el segundo flashback cuando quedan explicados de forma diegética.

La narración del personaje protagonista en el cortometraje representa una secuencia de monólogos que se llevan a cabo en la mente de éste. Están presentes a lo largo de todo el trayecto del personaje en el tránsito y sufren variaciones expresadas por ecos, disolvencias y otros de acuerdo con el deterioro que va sufriendo el personaje al llegar a su destino.

### *Música*

La música es uno de los elementos más importantes del montaje del cortometraje. Dentro del guión hay una primera irrupción de la música en forma diegética, cuando el personaje principal enciende el equipo de sonido del carro.

La pieza musical que escucha el personaje produce una reacción que es mencionada en sus pensamientos y que provoca su aceptación de que el entorno no es su contexto normal. Esta pieza se presenta de forma extradiegética acompañando las demás tomas de la ciudad y sincronizándose con los elementos externos como el tránsito y el clima general de la calle.

Adicionalmente existe música completamente extradiegética que irrumpe para mostrar montajes rítmicos en los dos recuerdos o flashback que presenta el personaje. En el caso del primer flashback, donde el personaje revive su última relación, la música es suave, rítmica y muy calmada.

Este tema presenta al inicio de las imágenes completa coherencia con lo mostrado y se transforma en un contrapunto entre sonido e imagen a medida que la pareja va comenzando a pelear y la exnovia del protagonista se va.

En el segundo flashback la música también se mantiene de forma extradiegética sincronizando los eventos que van desde que R sale de su casa hasta que recibe el disparo con el que vuelve a su realidad dentro del carro.

Este tema cumple una función inversa al tema anterior ya que poseerá un ritmo rápido y una atmósfera agresiva que comenzará como contrapunto de las imágenes de R

vistiéndose y saliendo de su casa y poco a poco irá adquiriendo el mismo contenido de las imágenes más violentas con las que concluye este flashback.

### *Silencio*

Aunque no es uno de los elementos trabajados por Marcel Martín como un tipo de sonido, por estar definido como la ausencia de este, el silencio posee importantes propiedades dramáticas que el autor incluye en sus consideraciones sobre el sonido.

Dentro del cortometraje el silencio estará reservado para cuatro puntos específicos que marcan separaciones importantes entre espacios y tiempos. El primero de estos silencios se encuentra justo al inicio cuando permanece unos segundos en completo silencio antes de que sea opacado por el ruido mecánico del botón del equipo de sonido.

A partir de este sonido comienza a escucharse el fondo de la ciudad que rápidamente es sustituido por el tema que comienza a sonar en la radio y continúa hasta que el personaje ubica sus pensamientos por encima de esta.

Un segundo silencio ocurre al final del flashback 1 cuando R vuelve de sus pensamientos y retoma el cigarro que está fumando y cambia de actitud para comenzar a pensar en el flashback 2. En este momento ocurre una disolvencia del sonido y la música del recuerdo, un instante de R en el carro en completo silencio y un fade a los sonidos de la calle que retoman su papel contextual luego de este instante de silencio.

El tercer silencio ocurre cuando se ve al acompañante de R disparar contra los demás. La imagen queda unos segundos en negro y estos son acompañados por un silencio abrupto que detiene la música y hace que al volver a la situación y ver a R escapar del lugar del encuentro, los ruidos de este sean lo único que se escucha.

El último momento de completo silencio en el corto ocurre al final cuando R se ha pasado al asiento de atrás para desmayarse y morir. El carro queda en silencio unos segundos luego de su muerte para mostrar que todo el universo de elementos y situaciones estaban determinados por la psique del personaje.

El objetivo que las unidades de ruido, música, palabra y silencio buscan provocar entre los ambientes y espacios de la historia serán:

#### *Instante presente*

Tanto en el interior como en el exterior del vehículo el fondo de sonidos humanos mecánicos y palabras ruido, así como la música de este espacio buscan identificar una continuidad sonora suficientemente clara como para dar información suficiente como para reconocer este espacio cuando se vuelva de los recuerdos.

Adicionalmente la música diegética juega un papel dentro de la trama pues es completamente diferente a la esperada por el personaje. Esta especie de contrapunto comentado por R es vital para introducir la atmósfera ajena y diferente en la que se ubica el personaje.

Finalmente el uso dramático del silencio estará disimulado, siendo los silencios de este espacio un momento de pausa antes de que el personaje retome sus cavilaciones.

#### *Primer flashback*

Posee un montaje rítmico donde la música es el elemento central de la sincronía con las imágenes. Aquí la música tiene una función de rítmica de refuerzo del ritmo visual.

Hacia el final del recuerdo la pareja de R y su exnovia comienzan a discutir y la música pasa a representar un sutil contraste psicológico que traslada a la música a una función dramática.

El silencio final marca la vuelta al universo de R y una distancia entre este mundo anterior y la situación actual en la que se encuentra.

### *Segundo flashback*

Posee al igual que el primero una función rítmica con respecto a su signo sonoro principal que es la música.

Al momento en el que se desarrollan los disparos dentro del flashback, el sonido de los mismos va a cumplir una función rítmica de sublimación del ruido real a medida que la imagen salta va a negro y vuelve.

Los sonidos de discusión y forcejeo son un signo sonoro que aparece de forma asincrónica dentro del interior del vehículo, aunque siempre disimulado y acompañado del sonido contextual del vehículo. Su función es la de la continuidad sonora y además mantener siempre presente en la situación que R está herido.

Tabla 1. *Propuesta de sonidos para el cortometraje.*

<b>Escena</b>	<b>Acción dentro de la escena</b>	<b>Signo sonoro</b>	<b>Tipo de sonido</b>	<b>Función esperada dentro del cortometraje</b>
1. INT. DÍA. CARRO DE R	Silencio inicial	Silencio		Aumento dramático de la escena
	Se observa la mano derecha de R en el tablero	Sonido de manoteo en el tablero	Ruidos humanos mecánicos	Continuidad sonora
	R enciende el equipo de sonido	Música interna del carro (diegética) Pieza Interior carro	Música	Continuidad sonora
2. EXT. DÍA. AUTOPISTA	Tránsito congestionado	Combinación de peatones, ruidos de carros y ambiente de ciudad	Ruidos humanos mecánicos	Continuidad sonora
	Tomas de la ciudad	Música interna del carro (extradiegética) Pieza Interior carro	Música	Continuidad sonora

3. INT/EXT DÍA. CARRO DE R	R baja el volumen en el tablero  R se mueve con incomodidad en su asiento, ajusta el retrovisor	Música interna del carro (diegética) Pieza Interior carro  Comienza voz en off	Música  Palabras	Continuidad sonora  Uso normal de la palabra a través del monólogo interior
4. INT. DÍA. CARRO DE R	Música baja  R balancea su cabeza	Música interna del carro (diegética) Pieza Interior carro  Voz en off	Música  Palabras	Continuidad  Uso normal de la palabra a través del monólogo interior
5. EXT. DÍA. AUTOPISTA	R está parado en la calle cerca de su carro	Combinación de ruidos de la ciudad distorsionados	Ruidos humanos mecánicos	Separación entre niveles de la historia
6. INT. DÍA. CARRO DE R	R busca algo en el asiento trasero.	Ruidos internos del vehículo moviendo papeles	Ruidos humanos mecánicos	Continuidad sonora
7. INT. DÍA. CASA DE CARLA	Carla y R están sentados en la sala de la casa de R	Música extradiegética para el montaje rítmico. Pieza En la sala	Música	Función rítmica de la música  Contrapunto en imagen y

				música
8. INT. DÍA. CARRO DE R	R mira hacia el frente y pierde su mirada recordando	Silencio  Combinación de ruidos de la ciudad	Ruidos humanos mecánicos	Separación entre espacios de la historia  Continuidad sonora
9. INT. DÍA. CUARTO DE R	R está en su cuarto mirándose en el espejo mientras se viste.	Música extradiegética para el montaje rítmico. Pieza intercambio	Música	Función rítmica de la música Contrapunto en imagen y música
10. INT/EXT. DÍA. AFUERAS DE LA CASA DE R	R sale de su casa y maneja recoger a un acompañante	Música extradiegética para el montaje rítmico. Pieza intercambio	Música	Función rítmica de la música
11. INT. DÍA. LUGAR DEL ENCUENTRO	R y el hombre que lo acompaña se consiguen con dos hombres más	Música extradiegética para el montaje rítmico. Pieza intercambio  Efectos de sonido con	Música  Ruidos humanos mecánicos	Función rítmica de la música  Elipsis a través del sonido

	R se va corriendo con el dinero en un bolso	disparos distorcionados  Silencio después del sonido de los disparos		Separación entre espacios de la historia  Sublimación de un ruido real
12. INT. DÍA. CARRO DE R	Se observa a R sentado, manejando el carro con un tiro en el estómago	Combinación de ruidos de la ciudad  Música interna del carro (diegética)	Ruidos humanos mecánicos  Música	Continuidad sonora  Continuidad sonora
13. EXT. TARDE. AUTOPISTA	Se observa el tránsito un poco más ligero, aún con congestión	Combinación de peatones, ruidos de carros y ambiente de ciudad  Música interna del carro (extradiegética)	Ruidos humanos mecánicos  Música	Continuidad sonora  Continuidad sonora
14. INT. TARDE.	Se observa a R apagando el carro y pasándose hacia	Combinación de ruidos del apagado del carro y el	Ruidos humanos mecánicos	Continuidad sonora

CARRO DE R	el asiento de atrás	movimiento de R  Silencio final		Uso dramático del sonido
------------	---------------------	---------------------------------------	--	--------------------------

## DESGLOSE DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN

*Desglose de necesidades de producción de la Escena 1*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 1</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 1</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R ajusta el volumen del radio, reacciona ante la música y comienza a pensar en su alrededor		
<b>Locación:</b> Carro de R		
<b>Personajes</b> R	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> -
<b>Decorado/escenografía</b> -	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: Sudor	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI Lámparas para interior del vehículo
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b>

*Desglose de necesidades de producción de la Escena 2*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 1</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 2</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> Se observa el tránsito congestionado en la ciudad		
<b>Locación:</b> Mirador de Santa Fe, Autopista del Este		
<b>Personajes</b>	<b>Extras</b>	<b>Utilería</b>
-	-	-
<b>Decorado/escenografía</b>	<b>Vestuario/maquillaje</b>	<b>Iluminación</b>
-	-	-
<b>Sonido</b>	<b>FX</b>	<b>Notas</b>
Boom de cámara para sonido de referencia	-	No se especifican los planos o el contenido exacto de estos. Serán planos generales de áreas típicas de la ciudad, e imágenes contextuales de la cola

*Desglose de necesidades de la Escena 3*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 1</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 3</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R escucha la canción, luego reflexiona mientras se mueve con incomodidad sobre su asiento		
<b>Locación:</b> Carro de R		
<b>Personajes</b> R	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> -
<b>Decorado/escenografía</b> -	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: Sudor	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI Lámparas para interior del vehículo
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b>

*Desglose de necesidades de la Escena 4*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 2</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 4</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R se observa a sí mismo a través de la ventana		
<b>Locación:</b> Carro de R		
<b>Personajes</b> R	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> -
<b>Decorado/escenografía</b> -	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: Sudor	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI Lámparas para interior del vehículo
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b>

*Desglose de necesidades de la Escena 5*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 3</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 5</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R se observa a sí mismo a través de la ventana		
<b>Locación:</b> Calle congestionada		
<b>Personajes</b>	<b>Extras</b>	<b>Utilería</b>
R	-	-
<b>Decorado/escenografía</b>	<b>Vestuario/maquillaje</b>	<b>Iluminación</b>
-	R: Camisa sin sangre	Kit LOWEL Maleta ARRI Lámparas para interior del vehículo
<b>Sonido</b>	<b>FX</b>	<b>Notas</b>
Boom de cámara para sonido de referencia	Cámara de apoyo 200 cuadros por seg.	

*Desglose de necesidades de la Escena 6*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 3</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 6</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R continúa avanzando lentamente en la cola		
<b>Locación:</b> Carro de R		
<b>Personajes</b> R	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> Bolso de R con dinero Botella de agua Basura del carro Yesquero Caja de cigarros Cigarrillos
<b>Decorado/escenografía</b> -	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: Sudor	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI Lámparas para interior del vehículo
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> Cámara de apoyo 200 cuadros por seg.	<b>Notas</b>

*Desglose de necesidades de la Escena 7*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 4</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 7</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> Carla y R están sentados en la sala viendo televisión, luego comienzan a discutir		
<b>Locación:</b> Casa de R		
<b>Personajes</b> R Carla	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> -
<b>Decorado/escenografía</b> Muebles de sala Televisor	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: camisa amarilla Carla: camisa negra	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b>

*Desglose de necesidades de la Escena 8*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 5</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 8</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R continúa fumando mientras piensa en su carro		
<b>Locación:</b> Carro de R		
<b>Personajes</b> R	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> Cigarrillo
<b>Decorado/escenografía</b> -	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: Sudor	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI Lámparas para interior del vehículo
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b>

*Desglose de necesidades de la Escena 9*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 5</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 9</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R está en su cuarto preparándose para salir		
<b>Locación:</b> Cuarto de R		
<b>Personajes</b> R	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> Bolso de R
<b>Decorado/escenografía</b> Espejo cuerpo completo	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: camisa sin sangre	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b>

*Desglose de necesidades de la Escena 10*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 6</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 10</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R sale de su casa y maneja hasta recoger a su acompañante		
<b>Locación:</b> Casa de R / Alrededores Casa de R / Carro de R		
<b>Personajes</b> R Acompañante	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> Bolso de R Revólver
<b>Decorado/escenografía</b> -	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: camisa sin sangre	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b>

*Desglose de necesidades de la Escena 11*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 6</b>		<b>Asist. Dirección: Daniela Esmeral</b>
<b>Escena# 11</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R y el acompañante se reúnen con los traficantes		
<b>Locación:</b> Casa de R / Alrededores Casa de R / Carro de R		
<b>Personajes</b> R Acompañante Traficante 1 Traficante 2	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> Bolso de R Revólver Arma corta Arma larga Celulares
<b>Decorado/escenografía</b> Cajas de equipos Sillas Maletas Paquetes cerrados	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: camisa sin sangre Traficante 2: tatuaje	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b> Todos los efectos de disparos van en postproducción

*Desglose de necesidades de la Escena 12*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 7</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 12</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R está herido en su carro terminando de fumar		
<b>Locación:</b> Carro de R		
<b>Personajes</b>	<b>Extras</b>	<b>Utilería</b>
R	-	Cigarrillo
<b>Decorado/escenografía</b>	<b>Vestuario/maquillaje</b>	<b>Iluminación</b>
-	R: camisa con sangre	Kit LOWEL Maleta ARRI Lámparas para interior del vehículo
<b>Sonido</b>	<b>FX</b>	<b>Notas</b>
Boom de cámara para sonido de referencia	-	

*Desglose de necesidades de la Escena 13*

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 7</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 13</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> Se observa el tránsito menos congestionado en la autopista		
<b>Locación:</b> Autopista del Este, altura de la Trinidad		
<b>Personajes</b>	<b>Extras</b>	<b>Utilería</b>
-	-	-
<b>Decorado/escenografía</b>	<b>Vestuario/maquillaje</b>	<b>Iluminación</b>
-	-	-
<b>Sonido</b>	<b>FX</b>	<b>Notas</b>
Boom de cámara para sonido de referencia	-	No se especifican los planos o el contenido exacto de estos. Serán planos generales de la cola menos congestionada

## Desglose de necesidades de la Escena 14

<b>Cortometraje ENTRANCE</b>		
<b>Pág guión # 7</b>		<b>Asist. Dirección:</b> Daniela Esmeral
<b>Escena# 14</b>	<b>INT. / EXT.</b>	<b>Día / Noche</b>
<b>Descripción de la escena:</b> R se estaciona y se pasa al asiento de atrás		
<b>Locación:</b> Carro de R		
<b>Personajes</b> R	<b>Extras</b> -	<b>Utilería</b> Bolso con dinero Basura del carro
<b>Decorado/escenografía</b> -	<b>Vestuario/maquillaje</b> R: camisa con sangre	<b>Iluminación</b> Kit LOWEL Maleta ARRI Lámparas para interior del vehículo
<b>Sonido</b> Boom de cámara para sonido de referencia	<b>FX</b> -	<b>Notas</b>

## PLAN DE RODAJE

Tabla 2. *Plan de rodaje.*

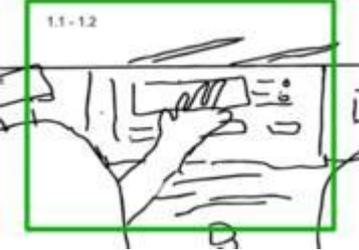
PLANO	INT/EXT	TIPO	COMENTARIOS
21 de Julio – Día de Grabación 1			
1.1	INT	Plano Maestro	
3.1	INT	Plano Maestro	Baja el volumen, se quita el sudor de la frente, golpea con desdén el volante, se mueve con incomodidad en el asiento, inclina el cuello y mira por la ventana.
3.3	INT	PMC frontal	Reacciona ante la música, discute con su expresión, mira por la ventana
3.14	INT	PMC frontal	Anotaciones del diálogo
7.8	INT	PMC frontal	Golpea el volante molesto y luego apoya la cabeza
7.2	INT	PMC frontal	Se restriega los ojos con la mano izquierda
7.12	INT	PMC frontal	Aspira, retiene y exhala el humo
3.2	INT	PMC lateral	Baja el volumen, se quita el sudor y reacciona por la música
3.11	INT	PMC lateral	Revisa el seguro y mira a los lados, ajusta el retrovisor
7.9	INT	PMC lateral	baja el vidrio de la ventana
9.1	INT	PMC lateral	Exhala el humo
14.3	INT	PMC lateral	Anotaciones del diálogo
14.1	INT	PML lateral	Se ven por primera vez los tiros de R
3.4	INT	O.S	Se mueve con incomodidad en el asiento
3.12	INT	O.S	Se mira en el retrovisor
7.3	INT	O.S	Busca algo en el asiento trasero
7.5	INT	O.S	Recoge la caja de cigarrillos
7.7	INT	O.S	Golpea el volante molesto

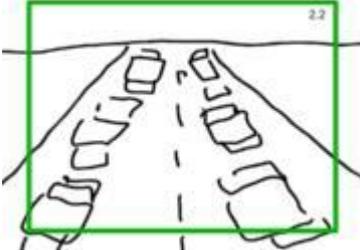
1.2	INT	P.P	Mano sobre el tablero
3.5	INT	P.P	Cara de R
3.15	INT	P.P	Anotaciones del diálogo
5.1	INT	P.P	R mueve la cabeza a los lados, respira profundo, abre los ojos y mira hacia arriba
5.2	INT	P.P.P	Mirada de R
5.3	INT	P.P	Interior de los carros
5.4	INT	P.P	Carrocería de un carro
5.5	INT	P.P	Placas y tubos de escape
7.1	INT	P.P	Anotaciones del diálogo
7.4	INT	P.P	Elementos en la parte trasera del carro
7.10	INT	P.P	Se coloca el cigarro en la boca
7.13	INT	P.P.P	Cara de R que voltea
9.2	INT	P.P	Anotaciones del diálogo
11.3	INT	P.P	R manejando
11.8	INT	P.P	Rostro de R nervioso mientras maneja
13.12	INT	P.P.P	Mirada de R aterrado
14.4	INT	P.P	Anotaciones del diálogo
22 de Julio – Día de Grabación 2			
3.10	EXT	Subjetiva	Ventanas vistas desde afuera
6.1	EXT	Subjetiva	Paso desde el interior hasta el exterior del carro
11.4	EXT	Subjetivo	Hombre con el pasamontañas viéndolo llegar
11.5	INT	Subjetiva	Mirada desde el interior del carro del hombre con el paquete en la mano
11.9	INT	Subjetiva	Manejando hacia el lugar del encuentro
14.2	INT	Subjetiva	Las manos de R que del volante pasan a tocar la herida, ver los dedos manchados sangre y de nuevo toman el volante "he manejado lo suficientemente como para saber que estoy muerto"
3.13	INT	P.D	Elementos del tablero
7.6	INT	P.D	El reloj del carro

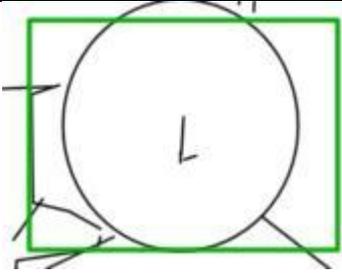
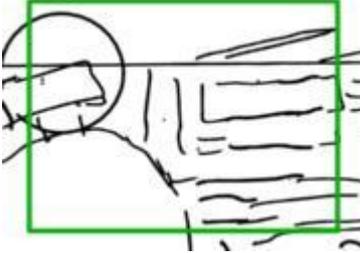
7.11	INT	P.D	Enciende el cigarro
11.7	INT	P.D	Hombre revisando la pistola
13.10	INT	P.D	Arranque del carro
13.11	INT	P.D	Acelerador
11.6	INT	Two shot	R y el hombre montados en el carro
2.1	EXT	P.G	Cola autopista del Este
2.2	EXT	P.G	Mirada carros de alrededor
2.3	EXT	P.G	Tres carros en línea
2.4	EXT	P.G	Desde el suelo al vidrio lateral del copiloto
3.6	EXT	P.G	La ciudad a los alrededores de la autopista
3.7	EXT	P.G	Discusión entre dos conductores
3.8	EXT	P.G	Vendedores ambulantes
3.9	EXT	P.G	Zonas residenciales de Caracas
4.1	EXT	P.G	Picado de los carros avanzando lentamente
4.2	EXT	P.G	Mirada a las ventanas traseras de los carros circundantes
6.2	EXT	P.M	R parado en la calle cayéndose
6.3	EXT	P.M.L	R en el suelo, cerca de los carros
23 de Julio – Día de Grabación 3			
12.1	EXT	P.G	Se estaciona el carro
10.2	INT	P.A	R está mirándose en el espejo
10.5	INT	P.A	R caminando en círculos en su cuarto
13.8	INT	P.A	R se va tambaleándose del lugar
8.4	INT	Two shot	Carla viendo televisión y R mirándola
8.5	INT	Two shot	Carla y R acostados en el sofá
8.6	INT	Two shot	Carla y R en el sofá
8.7	INT	Two shot	Carla en la ventana y R sentado
8.8	INT	Two shot	Carla y R conversando
8.9	INT	Two shot	Carla se va del apartamento
8.1	INT	P.P	Cara de Carla
8.2	INT	P.P	Expresión de Carla

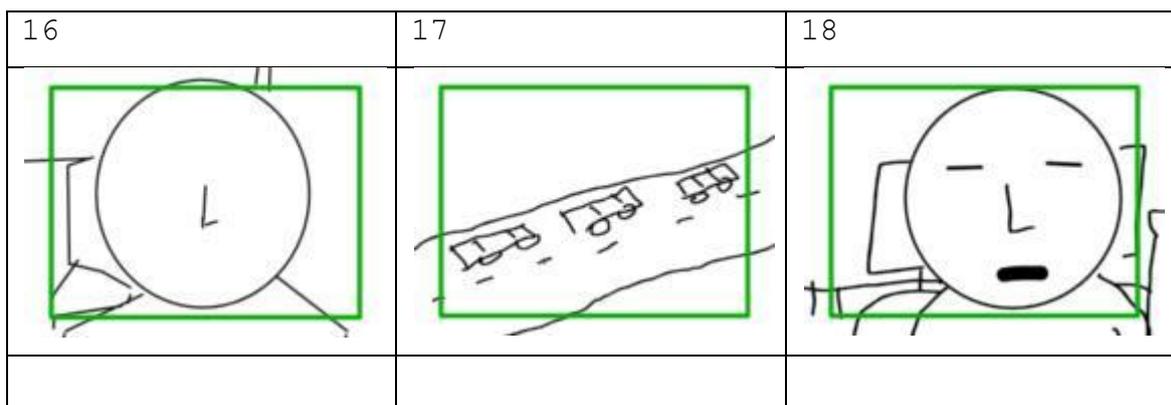
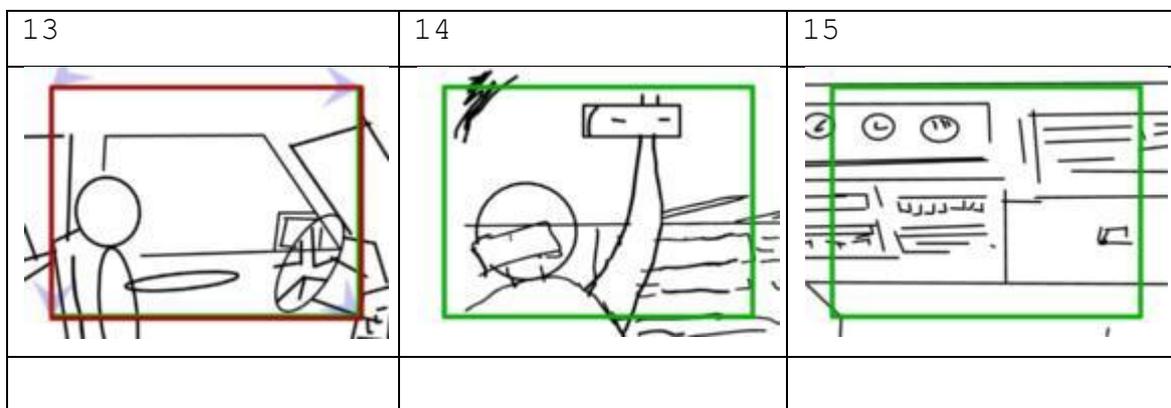
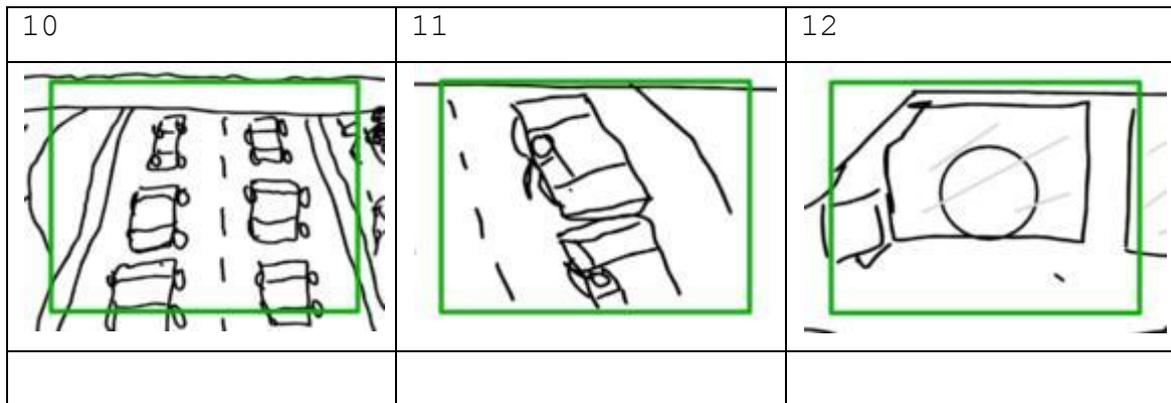
24 de Julio – Día de Grabación 4			
8.3	INT	P.G	R y Carla viendo televisión
12.2	EXT	Two shot	R y el hombre caminan hacia la entrada
13.1	INT	Two shot	Narcotraficantes
10.1	INT	P.M	Se termina de vestir, se mira a los ojos y se va
10.3	INT	P.M	R abotonándose la camisa
11.1	EXT	P.M	R sale de la casa
11.2	EXT	O.S	R se monta en el carro
13.2	INT	O.S	Intercambio de paquetes entre hombres
13.7	INT	O.S	Todos en el suelo fuera del cuadro, R se levanta herido y recoge el bolso
13.5	INT	O.S	Los hombres disparan
13.4	INT	Subjetivo	Los otros tres hombres desde la perspectiva de R
10.4	INT	P.P	Reflejo de la mirada de R en el espejo
13.3	INT	P.D	Intercambio de paquetes
13.6	INT	P.D	Disparo de las armas
13.9	INT	P.D	Llaves del carro con la mano temblorosa mientras corre

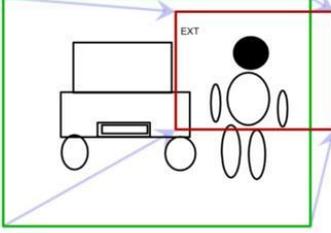
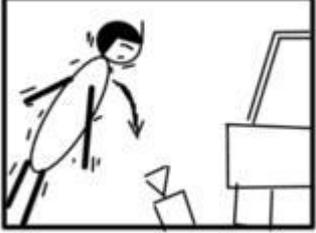
## STORYBOARD

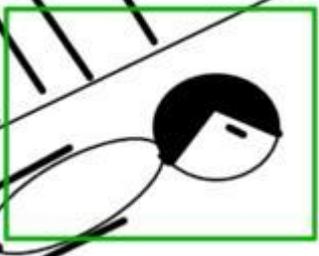
1	2	3
		
	Sube el volumen del radio	Título

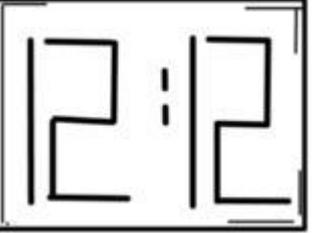
4	5	6
		
Ciudad de Caracas	Congestión interminable	R reacciona ante la música

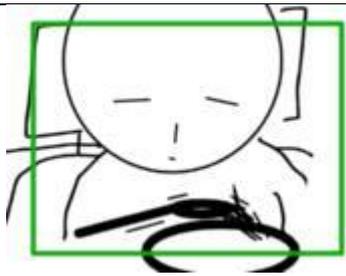
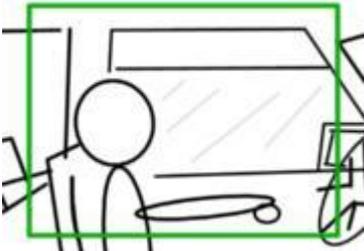
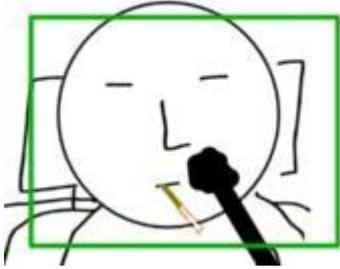
7	8	9
		
Monólogo voz en off		

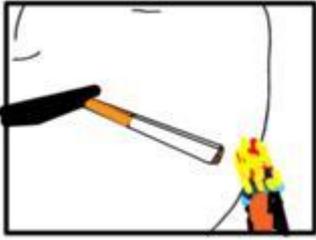


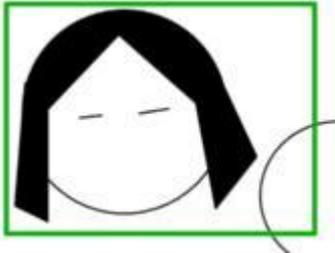
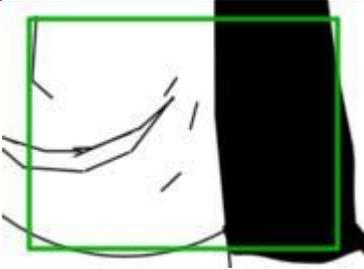
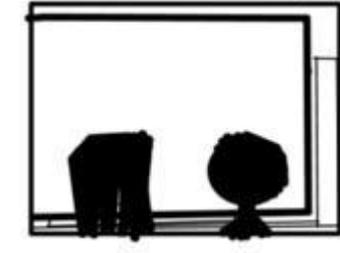
19	20	21
		
	Se ve a si mismo cayéndose	

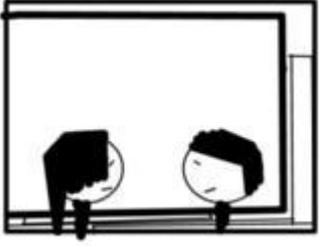
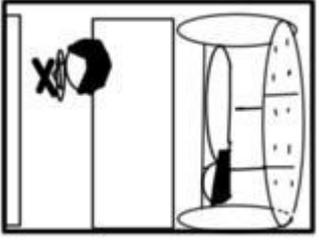
22	23	24
		
		Busca caja de cigarros

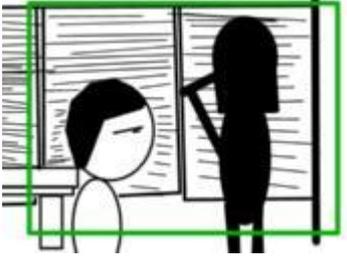
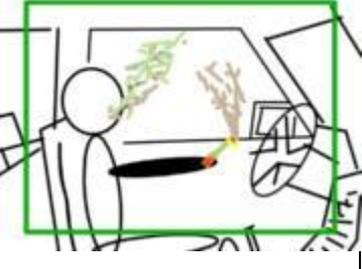
25	26	27
		

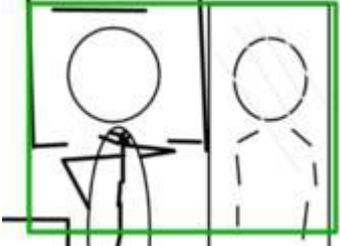
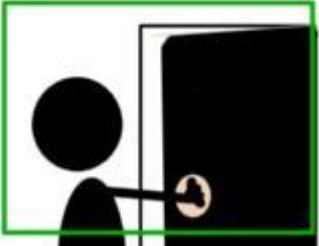
28	29	30
		
	Baja el vidrio	

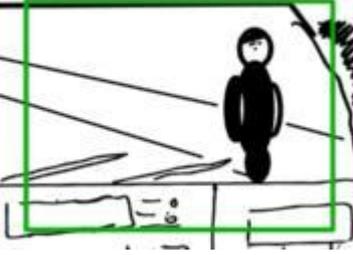
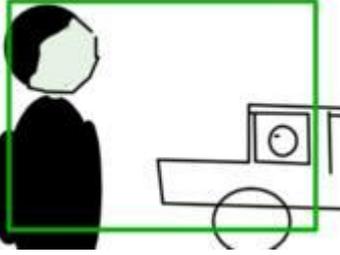
31	32	33
		
		Va al Flashback 1

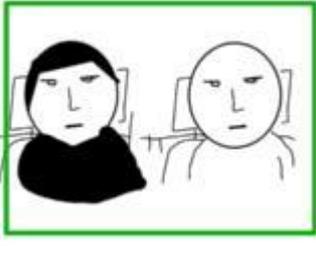
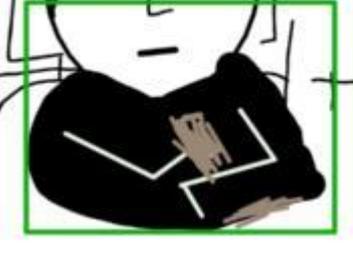
34	35	36
		
Carla		

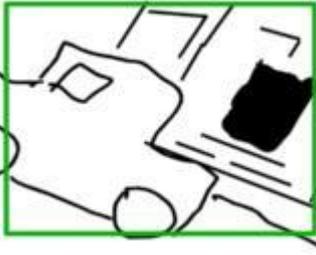
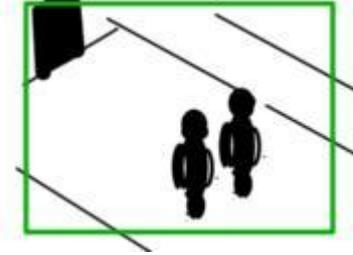
37	38	39
		

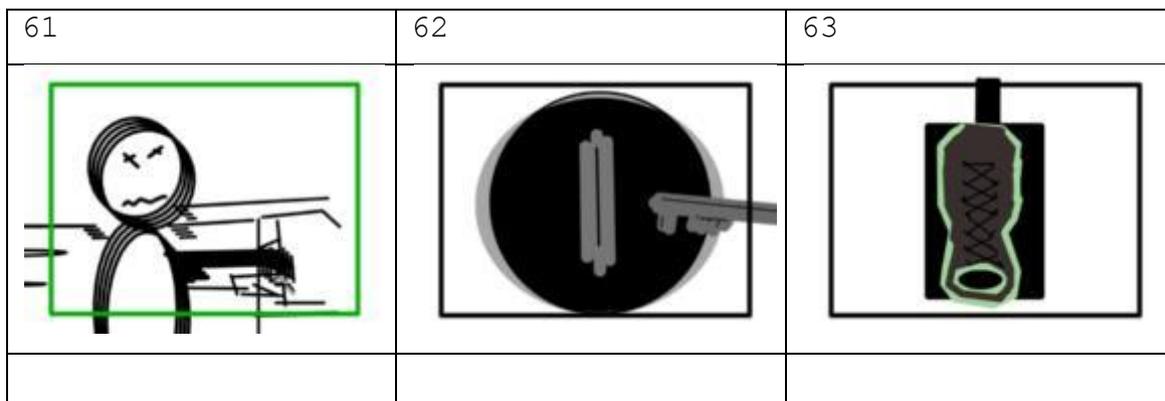
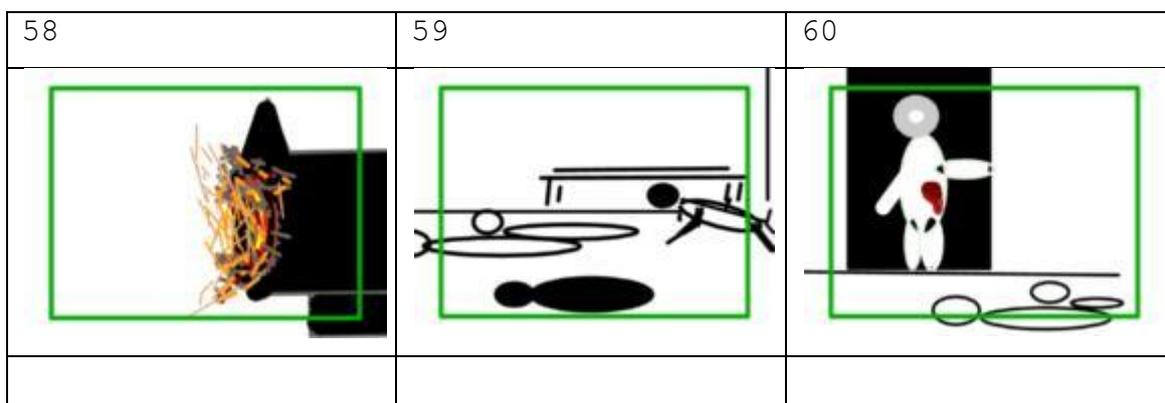
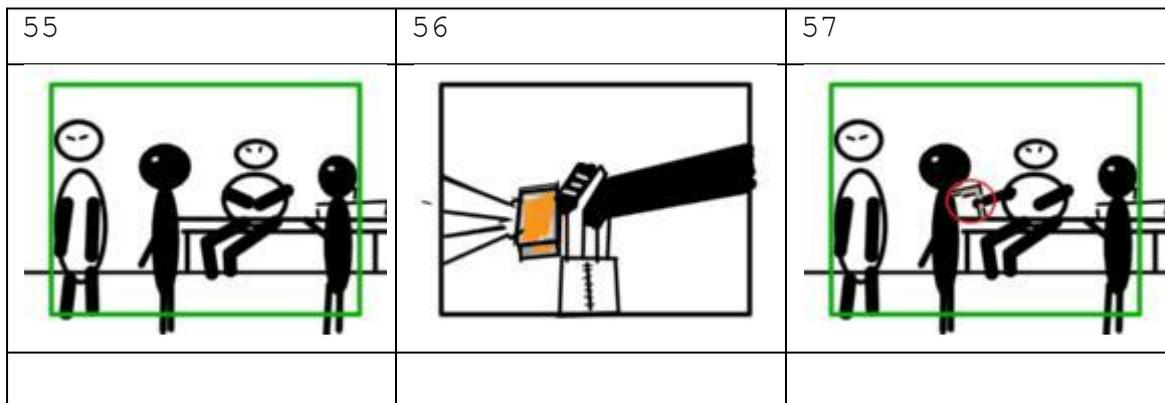
40	41	42
		
	Fin flashback 1	Cigarro a la mitad

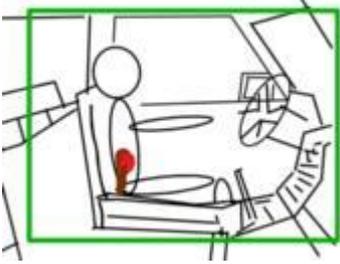
43	44	45
		
Va al Flashback 2		

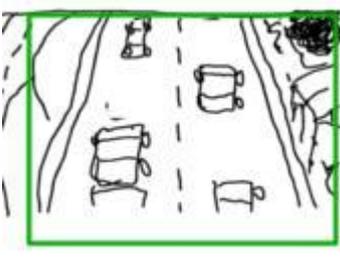
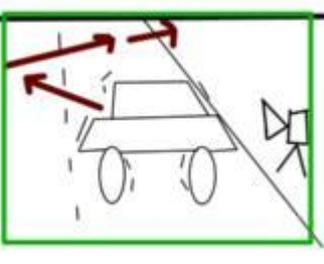
46	47	48
		
	Acompañante	

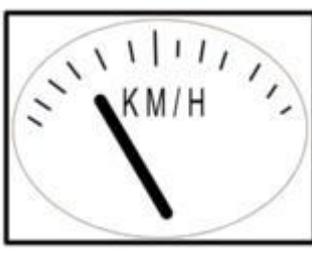
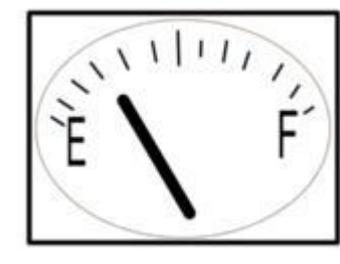
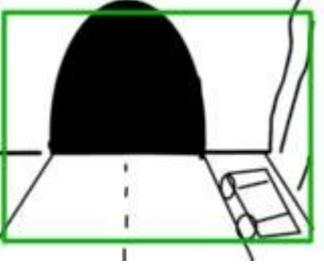
49	50	51
		
	PD revólver	

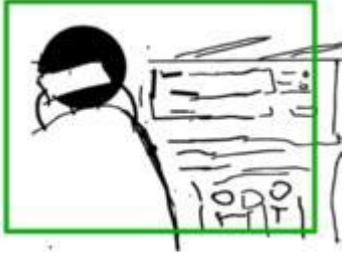
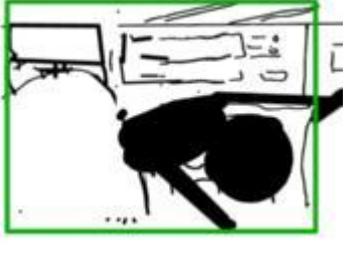
52	53	54
		

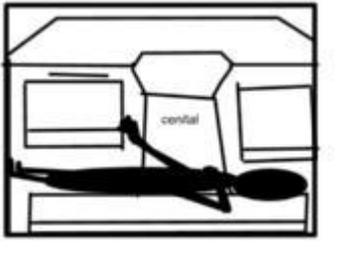
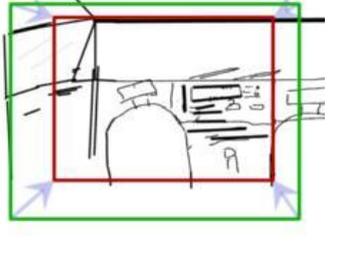


64	65	66
		
	Se ve el tiro de R	

67	68	69
		

70	71	72
		

73	74	75
		
	Se pasa al asiento de atrás	

76	77	78
		
		Créditos

## GUIÓN TÉCNICO

Tabla 3. *Guión Técnico.*

Nº	PLANO	INT/EXT	TIPO	DESCRIPCIÓN
<b>1. Int. Día. Carro de R</b>				
1	1.1	INT	Plano Maestro	Anotaciones del diálogo
2	1.2	INT	P.P	Mano sobre el tablero
<b>2. Ext. Día. Autopista del Este</b>				
3	2.1	EXT	P.G	Cola autopista del este
4	2.2	EXT	P.G	Mirada carros de alrededor
5	2.3	EXT	P.G	Tres carros en línea
6	2.4	EXT	P.G	Desde el suelo al vidrio lateral del copiloto
<b>3. Int/Ext Día. Carro de R</b>				
7	3.1	INT	Plano Maestro	Baja el volumen, se quita el sudor de la frente, golpea con desdén el volante, se mueve con incomodidad en el asiento, inclina el cuello y mira por la ventana.
8	3.2	INT	PMC lateral	Baja el volumen, se quita el sudor y reacciona por la música
9	3.3	INT	PMC frontal	Reacciona ante la música, discute con su expresión, mira por la ventana
10	3.4	INT	O.S	Se mueve con incomodidad en el asiento
11	3.5	INT	P.P	Cara de R

12	3.6	EXT	P.G	La ciudad a los alrededores de la autopista
13	3.7	EXT	P.G	Discusión entre dos conductores
14	3.8	EXT	P.A	Vendedor ambulante
15	3.9	EXT	P.G	Zonas residenciales de Caracas
16	3.10	EXT	Subjetiva	Ventanas vistas desde afuera
17	3.11	INT	PMC lateral	Revisa el seguro y mira a los lados, ajusta el retrovisor
18	3.12	INT	O.S	Se mira en el retrovisor
19	3.13	INT	P.D	Elementos del tablero
20	3.14	INT	PMC frontal	Anotaciones del diálogo
21	3.15	INT	P.P	Anotaciones del diálogo
<b>4. Ext. Día. Autopista</b>				
22	4.1	EXT	P.G	Picado de los carros avanzando lentamente
23	4.2	EXT	P.S	Mirada a las ventanas traseras de los carros circundantes
<b>5. Int. Día. Carro de R</b>				
24	5.1	INT	P.P	R mueve la cabeza a los lados, respira profundo, abre los ojos y mira hacia arriba
25	5.2	INT	P.P.P	Mirada de R
26	5.3	INT	P.P	Interior de los carros
27	5.4	INT	P.P	Carrocería de un carro
28	5.5	INT	P.P	Placas y tubos de escape
<b>6. Ext. Día. Autopista</b>				

29	6.1	EXT	P.S	Paso desde el interior hasta el exterior de la parte trasera del carro vacío hasta R parado afuera en la calle
30	6.2	EXT	P.M	R parado en la calle cayéndose
31	6.3	EXT	P.M.L	R en el suelo, cerca de los carros
<b>7. Int. Día. Carro de R</b>				
32	7.1	INT	P.P	Anotaciones del diálogo
33	7.2	INT	PMC frontal	Se restriega los ojos con la mano izquierda
34	7.3	INT	O.S	Busca algo en el asiento trasero
35	7.4	INT	P.P	Elementos en la parte trasera del carro
36	7.5	INT	o.S	Recoge la caja de cigarrillos
37	7.6	INT	P.D	El reloj del carro
38	7.7	INT	O.S	Golpea el volante molesto
39	7.8	INT	PMC frontal	Golpea el volante molesto y luego apoya la cabeza
40	7.9	INT	PMC lateral	Baja el vidrio de la ventana
41	7.10	INT	P.P	Se coloca el cigarro en la boca
42	7.11	INT	P.D	Enciende el cigarro
43	7.12	INT	PMC frontal	Aspira, retiene y exhala el humo
44	7.13	INT	P.P.P	Cara de R que voltea
<b>8. Int. Día. Casa de Carla</b>				
45	8.1	INT	P.P	Cara de Carla
46	8.2	INT	P.D	Expresión de Carla
47	8.3	INT	P.G	R y Carla viendo televisión
48	8.4	INT	Two shot	Carla viendo televisión y R mirándola
49	8.5	INT	P.G	Carla y R acostados en el sofá

50	8.6	INT	Cenital	Carla y R en el sofá
51	8.7	INT	P.A	Carla en la ventana y R sentado
52	8.8	INT	Two shot	Carla y R conversando
53	8.9	INT	P.A	Carla se va del apartamento
		INT	Planos de apoyo	Superposición de planos en edición
<b>9. Int. Día. Carro de R</b>				
54	9.1	INT	PMC lateral	Exhala el humo
55	9.2	INT	P.P	Anotaciones del diálogo
<b>10. Int. Día. Cuarto de R</b>				
56	10.1	INT	P.M	Se termina de vestir, se mira a los ojos y se va
57	10.2	INT	P.A	R está mirándose en el espejo
58	10.3	INT	P.M	R abotonándose la camisa
59	10.4	INT	P.P	Reflejo de la mirada de R en el espejo
60	10.5	INT	P.A	R caminando en círculos en su cuarto
<b>11. Int/Ext. Día. Afueras de la casa de R</b>				
61	11.1	EXT	P.M	Sale de la casa
62	11.2	EXT	O.S	Se monta en el carro
63	11.3	INT	P.P	R manejando
64	11.4	EXT	Subjetivo	Hombre con el pasamontañas viéndolo llegar
65	11.5	INT	Contraplano	Mirada desde el interior del carro del hombre con el paquete en la mano
66	11.6	INT	Two shot	R y el hombre montados en el carro
67	11.7	INT	P.M	Hombre revisando la pistola

68	11.8	INT	P.P	Rostro de R nervioso mientras maneja
69	11.9	INT	Subjetivo	Manejando hacia el lugar del encuentro
<b>12. Ext. Día. Lugar del Encuentro</b>				
70	12.1	EXT	P.G	Se estaciona el carro
71	12.2	EXT	Two shot	R y el hombre caminan hacia la entrada
<b>13. Int. Día. Lugar del encuentro</b>				
72	13.1	INT	Two shot	Narcotraficantes
73	13.2	INT	O.S	Intercambio de paquetes entre hombres
74	13.3	INT	P.D	Intercambio de paquetes
75	13.4	INT	Subjetivo	Los otros tres hombres desde la perspectiva de R
76	13.5	INT	O.S	Los hombres disparan
77	13.6	INT	P.D	Disparo de las armas
78	13.7	INT	O.S	Todos en el suelo fuera del cuadro, R se levanta herido y recoge el bolso
79	13.8	INT	P.A	R se va tambaleándose del lugar
80	13.9	INT	P.D	Llaves del carro con la mano temblorosa mientras corre
81	13.10	INT	P.D	Arranque del carro
82	13.11	INT	P.D	Acelerador
83	13.12	INT	P.P.P	Mirada de R aterrado
<b>14. Int. Día. Carro de R</b>				
84	14.1	INT	PML lateral	Se ven por primera vez los tiros de R
85	14.2	INT	Subjetivo	Las manos de R que del volante pasan a tocar la herida y ver los dedos manchados sangre y de nuevo toman el

				volante "he manejado lo suficientemente como para saber que estoy muerto"
86	14.3	INT	PMC lateral	Anotaciones del diálogo
87	14.4	INT	P.P	Anotaciones del diálogo

## FICHA TÉCNICA DEL CORTOMETRAJE

Tabla 4. *Ficha Técnica.*

<b>Nombre del cortometraje</b>	Entrance	
<b>País</b>	Venezuela	
<b>Año</b>	2011	
<b>Duración</b>	7 minutos	
<b>Formato</b>	Video HD	
<b>Dirección</b>	José Armando Núñez	
<b>Producción Ejecutiva</b>	María del Valle Villasmil	
<b>Producción</b>	José Armando Núñez y Daniela Esmeral	
<b>Guión</b>	José Armando Núñez	
<b>Fotografía</b>	Carlos Sánchez	
<b>Reparto</b>	R	Alexander Leterni
	Carla	Belisa Pulido
	Acompañante	Luis Manuel Marcano
	Traficante 1	Henry González
	Traficante 2	Manuel Morán

## PRESUPUESTO

Tabla 5. *Presupuesto de equipo de realización.*

<b>1 - EQUIPO DE REALIZACIÓN</b>	<b>COSTO Bs.</b>
1.1 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	14.000,00
1.2 DIRECTOR DE ARTE	10.000,00
1.3 SCRIPT	5.000,00
1.4 OPERADOR DE CÁMARA 1	5.600,00
1.5 ASISTENTE DE CÁMARA 1	3.800,00
1.6 ELECTRICISTA (GAFER)	3.400,00
1.7 LUMINOTÉCNICO (02)	5.200,00
1.8 FOTO FIJA	3.600,00
1.9 DISEÑADOR DE VESTUARIO	incluido
1.10 VESTUARISTA	incluido
1.11 EDITOR DE IMAGEN	5.200,00
1.12 EDITOR DE SONIDO	incluido
<b>SUB TOTAL 1 ( Bs.):</b>	<b>55.800,00</b>

Tabla 6. *Presupuesto costos de producción.*

<b>2 - COSTOS DE PRODUCCIÓN</b>	<b>COSTO Bs.</b>
2.1 MATERIAL VIRGEN DVD	100,00
2.2 ALQUILER DE VEHÍCULO	2.000,00
<b>SUB TOTAL 2 ( Bs.):</b>	<b>2.100,00</b>

Tabla 7. *Presupuesto equipo técnico.*

<b>3 - EQUIPO TÉCNICO</b>	<b>COSTO Bs.</b>
3.1 CÁMARA HD	4.000,00
3.2 LUCES Y GRIP	1.250,00
3.3 GELATINAS Y FILTROS	400,00
3.4 PLANTA ELÉCTRICA (12KW)	2.400,00
3.5 STEADY CAM	2.600,00
SUB TOTAL 3 ( Bs.):	<b>10.650,00</b>

Tabla 8. *Presupuesto locaciones y escenografía.*

<b>4- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA</b>	<b>COSTO Bs.</b>
4.1 ALQUILER DE LOCACIONES	5.000,00
4.2 OTROS (CROMA KEY)	4.500,00
SUB TOTAL 4 ( Bs.):	<b>9.500,00</b>

Tabla 9. *Presupuesto de utilería y vestuario.*

<b>5- UTILERÍA Y VESTUARIO</b>	<b>COSTO Bs.</b>
5.1 UTILERÍA COMPRADA	450,00
5.2 EFECTOS ESPECIALES	7.500,00
SUB TOTAL 5 ( Bs.):	<b>7.950,00</b>

Tabla 10. *Presupuesto de transporte y alimentación.*

<b>6- TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN</b>	<b>COSTO Bs.</b>
6.1 ALIMENTACIÓN	10.800,00
SUB TOTAL 6 ( Bs.):	<b>10.800,00</b>

Tabla 11. *Presupuesto de reparto y maquillaje.*

<b>7- REPARTO Y MAQUILLAJE</b>	<b>COSTO Bs.</b>
7.1 PRINCIPALES	4.500,00
7.2 SECUNDARIOS	10.000,00
SUB TOTAL 7 ( Bs.):	<b>14.500,00</b>

Tabla 12. *Presupuesto de alimentación y transporte en pos-producción.*

<b>8- POST-PRODUCCIÓN</b>	<b>COSTO Bs.</b>
8.1 ALIMENTACIÓN/TRANSPORTE EN POSTPRODUCCIÓN	750,00
SUB TOTAL 8 ( Bs.):	<b>750,00</b>

Tabla 13. *Presupuesto de sonido.*

<b>9- SONIDO</b>	<b>COSTO Bs.</b>
9.1 ESTUDIO DE GRABACIÓN	5.000,00
9.2 MEZCLA FINAL	5.500,00
9.3 MÚSICA CON DERECHOS	12.000,00
SUB TOTAL 9 ( Bs.):	<b>22.500,00</b>

Tabla 14. *Presupuesto de seguros e imprevistos.*

<b>10- SEGUROS E IMPREVISTOS</b>	<b>COSTO Bs.</b>
10.1 OTROS	1.000,00
SUB TOTAL 12 ( Bs.):	<b>1000,00</b>

Tabla 15. *Presupuesto varios.*

<b>11- VARIOS</b>	<b>COSTO Bs.</b>
11.1 GASTOS DE OFICINA	2.500,00
SUB TOTAL 11 ( Bs.):	<b>2.500,00</b>

Tabla 16. *Resumen de presupuesto.*

<b>RESUMEN DE PRESUPUESTO</b>	<b>COSTO Bs.</b>
1- EQUIPO DE REALIZACIÓN	55.800,00
2- COSTOS DE PRODUCCIÓN	2.100,00
3- EQUIPO TÉCNICO	10.650,00
4- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	9.500,00
5- UTILERÍA Y VESTUARIO	7.950,00
6- TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	10.800,00
7- REPARTO Y MAQUILLAJE	14.500,00
8- POST-PRODUCCIÓN	750,00
9- SONIDO	22.500,00
10- SEGUROS E IMPREVISTOS	1.000,00
11- VARIOS	2.500,00
<b>TOTAL EN BOLÍVARES</b>	<b>138.050,00</b>

## ANÁLISIS DE COSTOS

Tabla 17. *Análisis de costos equipo de realización.*

<b>1 - EQUIPO DE REALIZACIÓN</b>	<b>COSTO Bs.</b>
1.1 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	0,00
1.2 DIRECTOR DE ARTE	0,00
1.3 SCRIPT	0,00
1.4 OPERADOR DE CÁMARA 1	300,00
1.5 ASISTENTE DE CÁMARA 1	0,00
1.6 ELECTRICISTA (GAFER)	0,00
1.7 LUMINOTÉCNICO (02)	0,00
1.8 FOTO FIJA	0,00
1.9 DISEÑADOR DE VESTUARIO	0,00
1.10 VESTUARISTA	0,00
1.11 EDITOR DE IMAGEN	0,00
1.12 EDITOR DE SONIDO	0,00
<b>SUB TOTAL 1 ( Bs.):</b>	<b>300,00</b>

Gracias a la colaboración de amigos y conocidos que participaron en cada uno de los cargos que requería la realización de este cortometraje, se redujeron considerablemente los costos. Sólo se cubrió el gasto del operador de cámara, con un descuento del 95% sobre el precio real.

Tabla 18. *Análisis de costos de producción.*

<b>2 - COSTOS DE PRODUCCIÓN</b>	<b>COSTO Bs.</b>
2.1 MATERIAL VIRGEN DVD	48,00
2.2 ALQUILER DE VEHÍCULO	0,00
SUB TOTAL 2 ( Bs.):	<b>48,00</b>

Se logró que los costos de producción se basaran solamente en la compra de los discos de DVD, para ser copiado el trabajo final.

Tabla 19. *Análisis de costos de equipo técnico.*

<b>3 - EQUIPO TÉCNICO</b>	<b>COSTO Bs.</b>
3.1 CÁMARA HD	1.200,00
3.2 LUCES Y GRIP	608,00
3.3 GELATINAS Y FILTROS	900,00
3.4 PLANTA ELÉCTRICA (12KW)	0,00
3.5 STEADY CAM	0,00
SUB TOTAL 3 ( Bs.):	<b>2.708,00</b>

El equipo de tesistas consiguió disminuir los precios establecidos en el presupuesto suministrado por la productora MDC Producciones en un 76,53%, gracias a descuento para estudiantes y a contactos personales. Una parte de los equipos de iluminación fueron alquilados en Cine Materiales, con un descuento óptimo para estudiantes.

Tabla 20. *Análisis de costos de locaciones y escenografía.*

<b>4- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA</b>	<b>COSTO Bs.</b>
4.1 ALQUILER DE LOCACIONES	<b>0,00</b>
4.2 OTROS (CROMA KEY)	180,00
SUB TOTAL 4 ( Bs.):	<b>180,00</b>

El monto reflejado en esta categoría corresponde al lavado y planchado de la tela verde que los integrantes del equipo utilizaron como croma key en la elaboración del trabajo de grado.

Tabla 21. *Análisis de costos de utilería y vestuario.*

<b>5- UTILERÍA Y VESTUARIO</b>	<b>COSTO Bs.</b>
5.1 UTILERÍA COMPRADA	100,00
5.2 VESTUARIO COMPRADO	200,00
5.2 EFECTOS ESPECIALES	80,00
SUB TOTAL 5 ( Bs.):	<b>380,00</b>

Se compraron dos camisas como vestuario, así como glicerina para el sudor del personaje principal, y elementos que conformarían la sangre que se distingue en la muestra audiovisual. El maquillaje y los efectos especiales fueron realizados por los integrantes del equipo de producción.

Tabla 22. *Análisis de costos de transporte y alimentación.*

<b>6- TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN</b>	<b>COSTO Bs.</b>
6.1 ALIMENTACIÓN	3.000,00
SUB TOTAL 6 ( Bs.):	<b>3.000,00</b>

El transporte fue hecho por aquellos miembros del equipo que contaban con vehículos. El catering, o alimentación de los tesisistas y de su grupo de trabajo, se consiguió con contactos personales que se hicieron cargo de la preparación de la comida. Los gastos de esta categoría incluyen compra de alimentos y bebidas, y de la mínima remuneración a sus realizadores.

Tabla 23. *Análisis de costos de reparto y maquillaje.*

<b>7- REPARTO Y MAQUILLAJE</b>	<b>COSTO Bs.</b>
7.1 PRINCIPALES	1.500,00
7.2 SECUNDARIOS	0,00
SUB TOTAL 7 ( Bs.):	<b>1.500,00</b>

El protagonista del cortometraje cobró la módica suma de BsF.1.500, por los cuatro días de rodaje. Los cuatro actores secundarios no cobraron por su colaboración.

Tabla 24. *Análisis de costos de post-producción.*

<b>8- POST-PRODUCCIÓN</b>	<b>COSTO Bs.</b>
8.1 ALIMENTACIÓN/TRANSPORTE EN POSTPRODUCCIÓN	0,00
SUB TOTAL 8 ( Bs.):	<b>0,00</b>

El editor se consiguió por contactos personales y no cobró por su trabajo, ni por su alimentación o su transporte.

Tabla 25. *Análisis de costos de sonido.*

<b>9- SONIDO</b>	<b>COSTO Bs.</b>
9.1 ESTUDIO DE GRABACIÓN	0,00
9.2 MEZCLA FINAL	0,00
9.3 MÚSICA CON DERECHOS	0,00
SUB TOTAL 9 ( Bs.):	<b>0,00</b>

Ya que la música y los efectos de sonido utilizados en la pieza audiovisual no son de autoría de ningún miembro del equipo, no hubo la necesidad de alquilar un estudio de grabación. Como el trabajo no pretende salir de la universidad, y es algo meramente académico, los tesistas decidieron no pedir los derechos de la música utilizada, debido a que no se contaba con el dinero suficiente para pagarlos. La mezcla final del sonido fue hecha por colaboración y no tuvo ningún costo.

Tabla 26. *Análisis de costos de seguros e imprevistos.*

<b>10- SEGUROS E IMPREVISTOS</b>	<b>COSTO Bs.</b>
10.1 OTROS	300,00
SUB TOTAL 10 ( Bs.):	<b>300,00</b>

Debido a la pérdida de un cable del equipo de luces que se alquiló, los responsables de la integridad de los materiales tuvieron que reponerlo nuevo. Así mismo, un bombillo de las luminarias se quemó y, de igual manera, se compró.

Tabla 27. *Análisis de costos varios.*

<b>11- VARIOS</b>	<b>COSTO Bs.</b>
11.1 GASTOS DE OFICINA	1.500,00
SUB TOTAL 11 ( Bs.):	<b>1.500,00</b>

En los gastos de oficina se toman en cuenta los objetos de papelería utilizados en la utilería y construcción del croma key, así como la impresión del trabajo final de grado, con sus cuatro tomos, y sus respectivos anillados y encuadernados.

Tabla 28. *Resumen de costos.*

<b>RESUMEN DE COSTOS</b>	<b>COSTO Bs.</b>
1- EQUIPO DE REALIZACIÓN	300,00
2- COSTOS DE PROCUCIÓN	48,00
3- EQUIPO TÉCNICO	2.708,00
4- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	180,00
5- UTILERÍA Y VESTUARIO	380,00
6- TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	3.000,00
7- REPARTO Y MAQUILLAJE	1.500,00
8- POST-PRODUCCIÓN	0,00
9- SONIDO	0,00
10- SEGUROS E IMPREVISTOS	300,00
11- VARIOS	1.500,00
<b>TOTAL EN BOLÍVARES</b>	<b>9.916,00</b>

Este documento hace constar que los integrantes del trabajo que se está presentando redujeron su presupuesto de BsF. 138.050,00 a tan sólo BsF. 9.916,00. Eso significa una reducción del 92,82% sobre el precio establecido en un principio; por ende, se tomaría como una obra de bajo presupuesto.

## CONCLUSIONES

ENTRANCE muestra el proceso de preproducción, producción y postproducción de un cortometraje cuya propuesta de sonido está definida bajo la teoría de Marcel Martín expuesta en el libro “El lenguaje del cine” (2002)

Al dar por concluida la postproducción del cortometraje y contrastar la banda sonora de la misma, con la propuesta realizada al inicio del proceso de preproducción se puede apreciar que la teoría de Marcel Martín funcionó como una herramienta teórica suficientemente completa y amplia como para formular la planificación total de los tipos de sonido y el efecto que debía llenar en la historia.

La propuesta de sonido fue una herramienta que permitió planificar el sonido desde la preproducción hasta la edición, sufriendo en su ejecución sólo aquellos cambios motivados por la edición de planos y por la superación en postproducción de algunas dificultades. La propuesta fue una forma rápida y completa para distribuir la información sonora que acompañaría las tomas grabadas en el set.

Esta facilidad de comunicar a todos los miembros del equipo la intención del sonido en cada escena no sólo simplificó las labores técnicas de uso de micrófonos sino que permitió usar un solo formato para todo el equipo tanto arriba como debajo de la línea.

El éxito de esta herramienta comunicativa puede radicar en que la teoría de Marcel Martín se orienta a razonar el sonido en términos de lo que el espectador puede y va a escuchar. Esto permite que en la propuesta de sonido sea expresada de forma clara los efectos finales del sonido y por ende la pertinencia en cada escena de grabar sonido directo, ambiental o grabar sin sonido.

La teoría del Marcel Martín posee, a la luz de esta experiencia, una carencia y una omisión en su concepción y manejo del sonido. El primero es su abordaje del

sonido como un elemento de carácter dramático gracias a su contraste con el sonido y no como un elemento propio de los tipos de sonido.

Dejar de lado al sonido, como tipo de sonido dentro del cine, hace que bajo la teoría el silencio tenga un lugar propio en la historia en función a su actuación dramática. Lo que no permite construir a partir de lo postulado nuevos usos y funciones para el silencio dentro del cine.

En segundo lugar el autor no considera los efectos de sonido o ninguna modificación de postproducción para el sonido por lo que existe una dimensión entera que se omite y es la de la irrealidad del sonido y su contrapunto por el tratamiento del sonido en la pantalla.

La identificación en la propuesta del autor de las funciones del sonido y la música permitieron un criterio para apoyar la construcción del sonido en la incipiente pieza. Durante la producción los cambios, improvisaciones y nuevas ideas que surgieron tuvieron siempre un marco para evaluar las decisiones pensando en términos de cambiar los signos sonoros propuestos, pero no las funciones de ese sonido en la imagen.

Las personas del equipo de producción que no conocían la teoría encontraron pocas dificultades en descifrar el alcance de las categorías para agrupar a los sonidos y los términos de los mismos. La teoría es clara en cuanto a su explicación del sonido y a su forma de concebir los usos y funciones de cada tipo de sonido, su sencillez le otorga parsimonia, mientras que sus categorías reúnen la mayoría del cine.

Al momento de planificar la propuesta de sonido se realizó primero una descripción de los elementos sonoros que poseía el guión realizando un desglose de sonido basado en la tipología sónica de la teoría de Martín. Este desglose estuvo compuesto por las tipologías de sonido propuestas por el guión y consideradas para la banda sonora final del mismo.

Cuando se planifican contrapunto entre imágenes y sonidos que sólo se tienen como una idea de referencia es probable que la configuración de los elementos o la

resolución de la producción determinen cambios al llevar a la fase de producción los planes de la preproducción.

Es por esto que se encontró mucho más cómodo trabajar en torno a las escenas y configurar un formato capaz de manejar la equivalencia de los signos sonoros con las acciones propuestas en las escenas. Estas acciones serían luego signos visuales concordantes en la planificación de signos sonoros.

Así mismo se decidió no emplear unidades temporales para anclar la concordancia de los signos sonoros. Esta consideración inicial que buscó prever que el cambio de planos o el cambio de secuencias en la producción rápidamente fracturaran la continuidad de la propuesta. Cualquier consideración que pudiera restringir la libertad del director y los actores en el momento del rodaje, se juzgó como inadecuada para ser incluida en el formato de la propuesta.

La construcción del formato de la propuesta de sonido se realizó entonces separando la banda sonora propuesta para el cortometraje en signos sonoros, que poseen una tipología particular y por ende un efecto propuesto en su relación con la imagen y ordenarlos a través de la continuidad de las escenas propuesto por el guión, vinculando las acciones que transcurren en cada escena del guión y que luego se convertiría en signos visuales grabados y montados de acuerdo a él.

En la postproducción algunos cambios que partieron en primera instancia del guión modificaron la propuesta de sonido. La edición produjo un cortometraje de siete minutos, en vez de los diez que se habían previsto inicialmente.

El uso de los cromas fue una experiencia compleja. La grabación dentro del carro contó con una logística complicada en cuanto a la iluminación equitativa administrada sobre los distintos puntos de los vidrios. Adicionalmente emplear cartulina para la sustitución de vidrios traseros y tela para la sustitución de los vidrios delanteros produjo dos tipos distintos de verde.

La inserción croma puede ocurrir con dos tipos de verde, pero trabajando en formato de alta definición, los videos llegan ser inmanejables en postproducción por el exceso de máscaras y filtros de croma que lleva lograr realizar la sustitución del color.

El vehículo utilizado fue un Renault, modelo Twingo del año 2001. Si bien se eligió por tener la mayor cantidad de espacio interior dentro de los carros estilo sedan que se adecuaban a las necesidades de la historia, este carro es demasiado pequeño como para alejar los cromas a las distancias requeridas para que la luz no rebote y contamine las áreas fuera del croma.

Toda esta experiencia produjo que fuera complicado lograr los efectos más sutiles propuestos por el guión. En un primer momento se pensó que la música crearía contrapuntos importantes en la historia, específicamente en los dos flashbacks al pasado donde el montaje rítmico sería el principal elemento, pero esta idea no funcionaba en la versión final del cortometraje.

El elemento que menos se alteró durante el cortometraje fue el silencio el cual se mantuvo en los cuatro momentos propuestos logrando que el sonido se separara aun mas en los universos y espacios donde se desenvuelve la historia.

La música mantuvo tuvo un papel fundamental para el ritmo visual y el montaje de los flashback, sin embargo la edición de estos hizo necesario replantear la música pensada al momento de elaborar la propuesta y sustituir los temas seleccionados inicialmente.

Los temas seleccionados se mantuvieron instrumentales para no agregar signos humanos como palabras cantadas sobre la voz en off del personaje principal que representa uno de los hilos narrativos más importantes del cortometraje.

En el cortometraje no se logró mostrar el mundo psicológico del personaje de la forma en que se deseaba que era más intimista y delicada. El croma no logró el efecto de simular apropiadamente el congestionamiento vehicular y los flashbacks aunque lograron sus propósitos explicativos no lograron sincronizarse adecuadamente con la música.

## RECOMENDACIONES

Al realizar un cortometraje se recomienda no subestimar la preproducción en cuanto a la posibilidad de ahorrar problemas que convierten la producción en un laberinto difícil de organizar ya que alejan a la pieza de lo deseado y la acercan a lo resuelto.

La preproducción generalmente es concebida como una fase de planificación y medición de los elementos necesarios para llevar a cabo la producción. Es común ser advertido sobre lo que una mala preproducción puede comprometer el desarrollo del proyecto.

Específicamente en cuanto a las pruebas de cámara, efectos especiales y talentos en la preproducción se debe optar por el ataque como la mejor defensa. El entender que es una prueba nada más, ayuda a ser más creativo y ampliar las ideas y el dominio de locaciones y situaciones previas al momento real de la grabación.

En nuestra opinión se debe grabar una prueba general de cada escena antes de iniciar la redacción definitiva del guión. Grabar sin importar la cámara, la iluminación, vestuarios, talentos, ni ningún otro elemento definitivo, permite ver si funcionan los planos, los diálogos, la duración, las locaciones.

En el caso de usar croma es importante hacer muchas pruebas previas para garantizar que se tendrá la inserción de la imagen sustituida por el croma tal y como se desea. En estas pruebas si es necesario contar con materiales, locaciones, luces, actores y vestuarios definitivos a fin de saber el producto que se está produciendo antes de que este sea definitivo.

Para el uso del croma se recomiendan algunas cosas que fueron aprendidas por el equipo de este cortometraje de forma intensa y aunque el aprendizaje de la experiencia valió cada una de las situaciones de completa desesperación, es importante

para quienes trabajamos en este proyecto dejar como legado a futuros trabajos académicos vinculados al uso del croma.

El croma consiste en seleccionar un rango de colores en la imagen y suprimirlos para su sustitución por otros. Esta supresión conocida como “perforación” funciona mejor sobre el color azul o verde. La tonalidad exacta no es un tema que deba atormentar la búsqueda de materiales en preproducción.

El objetivo de elegir estos colores es alejar la tonalidad del croma lo más posible de la de los objetos delante de él. Como la piel humana no posee estas tonalidades, la perforación los excluye con más facilidad, dejándolos separados del contexto de croma.

El croma debe ser liso y uniforme. Su color debe ser totalmente puro y mantenerse unicolor en toda su extensión. No debe ser de un material que refleje en exceso la luz o que por el contrario la absorba demasiado.

Al momento de colocar las superficies de croma en la escena, se debe guardar en la medida de lo posible una distancia de tres metros entre los objetos y el croma, además de cierta inclinación que ayude a impedir el reflejo de las luces sobre el croma y la coloración verde de otros elementos de la escena por ese rebote de luz.

A pesar de la gran cantidad de páginas y libros donde se menciona la técnica del croma, en muy pocos se habla de la importancia de la iluminación. Es vital para el uso exitoso del croma que la iluminación cumpla con al menos tres consideraciones.

La iluminación debe estar planificada de tal forma que se parezca a la iluminación de las imágenes que sustituirán al croma. Esto es necesario para la impresión de realidad al momento de generar la nueva imagen a partir del croma.

La luz debe llegar de forma uniforme a todos los rincones del croma y lo más importante es que las luces que apunten al croma no produzcan sombras. Cualquier perturbación de la uniformidad y tono del croma complicará el proceso de postproducción de la imagen.

Las luces que apuntan a los elementos delante del croma deben tener filtros de la coloración inversa al color del croma. Usando filtros rojos para cromas verdes y filtros naranja para cromas azules. De esta forma se aumenta la distancia entre la tonalidad del croma y la de los objetos delante de él.

Como última recomendación nunca se debe grabar sin sonido, es importante tener sonido de referencia de todos los espacios y siempre ayuda el audio de una toma descartada.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barbachano, M. (1994). Cine mudo (2da ed.). Trillas. México,.*
- Carmona, R. (2000). *Cómo se comenta un texto fílmico (1ra ed.). Ediciones Cátedra. Madrid.*
- Dmytryk, E. (1995) *El cine. Concepto y práctica (3ra ed.). Limusa. México D.F.*
- Eisenstein, S. (1977) *Film Form (2da). Harcourt. EEUU.*
- Feldman S. *La composición de la imagen en movimiento (3ra ed.). Gedisa, Barcelona.*
- Fernández – Martínez. (1999) *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual (2da). Paidós. Barcelona.*
- Gunning, T. (2000) *The cinema of attraction: early film, its spectator, and the avant-garde. Stam – Miller (eds) Film and theory: an anthology (Vol. 1, pp. 229 - 235). Blackwell.*
- Martín, M. (2002). *El lenguaje del cine (5ta ed.). Gedisa, Barcelona.*
- Poloniato, A. (1990) *Cine y comunicación (2da ed.). Trillas, México*
- Ramos, M. (2002) *Fotociudad, estética urbana y lenguaje fotográfico (1ra ed.). Cantv*