

**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
TRABAJO DE GRADO**

**Cortometraje original usando la teoría de montaje  
de Sergei Eisenstein**

**Tesistas**

BRIONES CARRASQUERO, Yvonne  
SUAREZ RODRÍGUEZ, Carlos

**Tutor**

RAMÍREZ, Carlos

**Caracas, septiembre 2013**

## 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

## AGRADECIMIENTOS

Gracias...

A Carlos Ramírez, por aceptar acompañarnos en este viaje, por aconsejarnos, motivarnos y sobre todo, por mantener nuestros pies en la tierra, siempre agradecidos.

A nuestros padres, por su apoyo incondicional...y su crítica honesta.

A quienes siempre estuvieron apoyándonos, velando por nuestra sanidad mental.

A Mariana Suárez y a Rodrigo Jiménez,

por darnos el consejo adecuado en el momento correcto.

A nuestros compañeros de carrera: Wilker, Angelo, Andreina, Miguel, Jonás, Luna,

Andrea, Lala, Eimy, David y todos aquellos que fueron apoyo incondicional

y piezas clave para la existencia de este trabajo... ¡lo logramos!

A Carlos David, nuestro súper actor, por dar vida a la imaginación en nuestra historia.

A Lesyil Rivas, por ser tan dada, tan paciente y por brindarnos el placer

de conocerte y compartir esta experiencia con tan talentoso hijo.

A nuestros demás actores, por ser la familia perfecta para el almuerzo ficticio perfecto.

Y a Dios, Allah, Rama, Kali, y todo aquello que espiritualmente nos mueve

a buscar la perfección de nuestros talentos.

Lucho e Yvonne

## ÍNDICE

<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
<b>Capítulo I. Una vista fugaz a la historia del montaje cinematográfico soviético durante los años 1918-1922</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo II. Eisenstein y su obra cinematográfica</b>	<b>15</b>
2.1 Aproximación a la teoría de Eisenstein	<b>16</b>
2.2 Métodos de montaje según Eisenstein	<b>19</b>
2.3 Eisenstein en tres películas	<b>22</b>
<b>Capítulo III. Cortometraje en la era digital</b>	<b>25</b>
3.1 ¿Porqué hacer un cortometraje?	<b>26</b>
3.2 Grabación digital HD/SLR	<b>27</b>
3.3 Partes esenciales de una pre producción exitosa	<b>28</b>
3.4 El proceso de edición para HD/SLR	<b>29</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>31</b>
<b>Capítulo IV.</b>	<b>32</b>
4.1 Planteamiento del problema	<b>33</b>
4.2 Objetivos generales	<b>34</b>
4.3 Objetivos específicos	<b>35</b>
4.4 Justificación	<b>36</b>
4.5 Delimitación	<b>37</b>
<b>Cap V. Libro de Producción</b>	<b>38</b>
5.1 Idea	<b>39</b>
5.2 Sinopsis	<b>40</b>
5.3 Escaleta	<b>41</b>
5.4 Tratamiento	<b>43</b>
5.5 Guion literario	<b>46</b>
5.6 Personajes	<b>54</b>
5.7 Propuesta visual	<b>65</b>

5.8 Propuesta sonora	69
5.9 Desglose	70
5.10 Guion técnico	76
5.11 Storyboard	85
5.12 Plan de rodaje	97
5.13 Ficha artística	100
5.14 Ficha técnica	101
5.15 Presupuesto	102
5.16 Resumen de presupuesto	104
5.17 Análisis de costos	105
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>106</b>
<b>FUENTES</b>	<b>112</b>

## ÍNDICE DE CUADROS

Storyboard por escenas	85
Desglose por escenas	70
Guión técnico	76
Plan de rodaje	97
Presupuesto	102
Resumen de presupuesto	104
Análisis de costo	105

## ANEXOS

Foto de la producción	115
Foto de la producción y los actores	116

## **Introducción**

Construir historias visuales supone un reto fundamental en todas sus fases productivas, pero con respecto al cine específicamente, el montaje es una pieza crucial que puede fortalecer tanto la emocionalidad de la historia planteada como debilitar la misma. Esto puede ser independiente del guión, especialmente cuando la rítmica de acción no está perfectamente clara en la acción escrita. En sus inicios, el cine no dialogado contaba historias lineales, su rítmica consistía en la unión de cuadros y tomas que mantuvieran la lógica de acción clara y definida, esta metodología clásica se le atribuye a D.W. Griffith, uno de los primeros en utilizar el corte y la multitoma en largometrajes. (Wendy Apple. *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, 2004).

Contrariamente a Griffith, se planteó en el cine soviético que el montaje podía manipular las reacciones premeditadas por la audiencia de manera que se pueda enviar mensajes y conceptos ideológicos claros dentro de la mentalidad del espectador. Sergei Eisenstein fue uno de los primeros en usar el corte como elemento crucial de la unión de símbolos y situaciones en toma distintas para lograr mediante su unión estratégica un discurso visual emocional que pueda afectar profundamente al espectador.

En primer lugar, para el cortometraje a realizar en este trabajo decidimos aplicar el método de montaje de Sergei Eisenstein específicamente, esto debido a que las teorías planteadas por este cineasta corresponden a uno de los primeros manifiestos de metodología cinematográfica que permanecen dentro del uso actual de las producciones filmicas.

En segundo lugar, consideraremos el diálogo como elemento secundario dentro de la historia para dar prioridad a las acciones puntuales dramatizadas.

## **MARCO TEÓRICO**

**CAPÍTULO I**  
**UNA VISTA FUGAZ A LA HISTORIA**  
**DEL MONTAJE CINEMATOGRAFICO SOVIÉTICO**  
**DURANTE LOS AÑOS 1918-1922**

“Quizá nunca en la historia de la civilización se ha usado un invento mecánico tan efectivamente, en circunstancias tan difíciles, como ayuda fundamental en la construcción de una nación”

*Huntly Carter (1921)*

En los primeros párrafos de *El manifiesto del Sonido* de Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov, se habla del cine como uno de los medios de comunicación más exitosos debido al efecto que producen en las personas las imágenes visuales. También afirman que “el medio básico (y el único) que ha dado semejante fuerza poderosamente efectiva al cine es el MONTAJE” (Eisenstein, p. 311). Esta afirmación es clave para entender el enfoque teórico de toda la producción cinematográfica soviética previa al cine sonoro.

En su libro *Teoría y técnica cinematográficas* (1999), Eisenstein define el montaje de la siguiente manera “...es lo que hacemos exactamente en el cine al combinar planos representables, sencillos en su significado, neutrales en su contenido, en contexturas y series intelectuales. Es éste un medio y un método inevitable en cualquier exposición cinematográfica...” p. 85.

A partir de esta definición se establece una separación clara de la concepción de la edición filmica convencional de inicios del siglo XX, partiendo de inspiración directa de la construcción dramática empleada por D.W. Griffith, quien según Ken Dancyger en su libro *Technique of Film and Video Editing, History Theory and Practice* se destaca porque “sus contribuciones cubren el amplio rango de construcción dramática: la variación de tomas para impacto, incluyendo la toma larga extrema, el plano de corte, plano secuencia, edición paralela y variaciones de ritmo. Todas estas técnicas son propias de Griffith. Porter pudo aclarar aspectos de narrativa filmica en su trabajo, pero Griffith aprendió como hacer yuxtaposición de tomas con mucho más impacto dramático que su predecesor” p. 5.

En su libro *Understanding movies* (1972) Louis D. Gianetti habla sobre cómo el cine se convirtió en una importante herramienta “...los rusos estaban preocupados por proveer elaboradas teorías estéticas y políticas para ‘su’ arte, ya que Lenin percibió inmediatamente las enormes posibilidades del film en la nueva nación emergente,

compuesta principalmente de ciudadanos analfabetas.”p. 187. De ahí que la industria del cine sirviera de apoyo al gobierno revolucionario.

Los primeros hombres en incursionar en la industria del cine eran obreros, ingenieros, matemáticos, químicos, es decir, hombres de oficio preocupados por la revolución. “El mismo Lenin había aprobado la importancia del film como apoyo de la revolución. Los jóvenes cineastas Soviéticos eran fanáticos por esa revolución. Idealistas, llenos de energía y comprometidos, ellos lucharon por soluciones fílmicas para problemas políticos” p. 14, así describe Dancyger a los hombres que comenzaron a crear una forma de hacer cine que era muy diferente a la que existía hasta el momento.

La razón por la cual esta forma de cine era tan novedosa es porque respondía a necesidades distintas. Leyda, en su libro *Kino: A History of the Russian and Soviet Film* (1983) expone el siguiente planteamiento “no existe ciencia o arte que no pueda ser vinculado con las grandes ideas del comunismo y la infinita diversidad de trabajo que implica construir una economía comunista”. p. 139. Así el cine se pone al servicio y disposición de la revolución soviética, y marcará una línea de acción decisiva de mucho éxito.

El cine se convirtió en un instrumento metódico que formaba parte un proceso propagandístico, y logró su éxito gracias a su unidad primordial que era conocida como “agit-trains”, un término que según Leyda era usado para describir a la nueva forma de cine: “el agitka (literalmente, ‘una pequeña pieza para agitar’)” p. 134. El significado literal hace referencia al efecto que las películas tenían sobre el público, quienes eran mayormente obreros, granjeros y artesanos iletrados que de otra manera no tendrían acceso a las ideas del comunismo. Durante 1918 y 1919 varios teatros andantes recorrían las principales ciudades de Rusia, exhibiendo “agit-trains” y vendiendo panfletos revolucionarios.

Para establecer una clara diferencia entre los agitka y una película de cine soviético, se citará una traducción de *La gran enciclopedia soviética* por Carlos Valmaseda, autor de *cinesovietico.com*:

“Agitfilm: película-cartel de corto metraje, aguda producción cinematográfica publicística sobre un tema de actualidad. Se difundió en la URSS en el periodo de la Guerra Civil y la intervención militar. Los agitfilm reflejaban momentos importantes de la lucha del Ejército Rojo y de la construcción económica de la joven República soviética, explicando las tareas políticas del periodo. Entre 1918 y 1920 se produjeron 80 películas de agitación.” (Agitki: películas de agitación durante la Guerra Civil (1918-1921), 21 marzo de 2011)

Luego de la instauración oficial de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, la nacionalización de la industria cinematográfica no se hizo esperar, como lo establece el “*Decreto sobre la transferencia del comercio e industria fotográfica y cinematográfica al Comisionado Popular de Educación de 1919*” citado por Leyda, el cual además de tomar posesión de todo el material previo y posterior, la organización, el financiamiento y distribución, otorgaba al comisionado poderes para : “(a) nacionalizar, en concordancia con el Consejo Supremo de Economía Nacional, empresas particulares de fotografía y cinematografía y su industria. (b) requisar bienes, material y equipos de empresas fotográficas y cinematográficas (c) para fijar precios estabilizados y maximizados para acceder a material filmico crudo y sus derivados; (d) ejercer control y supervisión sobre el comercio e industria filmica y (e) regular la totalidad de la industria al tomar decisiones que están relacionadas con las empresas y personas privadas, así también como en las instituciones soviéticas, en la medida en que se relacionan con asuntos de cine y fotografía. Firma el Presidente del Consejo del Comisariado del pueblo: V. Ulyanov (Lenin)” p.142.

La revolución estaba en búsqueda de nuevas soluciones comunicacionales, y el hallazgo y la inspiración lo encontrarían en trabajo de Porter y Griffith, quienes, según *El arte del cine* (1963) creían que “en el cine, la base de la expresión era la ‘toma’, que en sí contenía los elementos de las formas más vastas. Mediante la edición pueden crearse relaciones que daban a sus películas claridad, efectividad y estilo.” (Jacobs, p. 29).

Entre las nuevas aproximaciones Rusas del cine, la inspiración de Griffith partió desde una postura de crítica constante. Como Reisz (s.f.) sugiere: “Donde Griffith

estaba limitado a contar sus historias a través de los distintos tipos de construcción de edición...los jóvenes directores rusos sintieron que podrían tomar control del material del director de cine más allá del escenario. Ellos plantearon a través de nuevos métodos de edición, no sólo el poder contar una historia, sino también interpretar y sacar conclusiones intelectuales de ellas” (Dancyger, p.14). Esta inclinación marcaría una pauta constructiva cinematográfica que distaría de la continuidad dramática estandarizada por piezas como “El nacimiento de una nación” de Griffith.

Peter Bagrov escribe sobre el papel del melodrama durante el cine soviético en la revista digital “*KinoKultura, New Russian Cinema*”: “De hecho, la ‘intensidad artificial de los efectos’, ‘clara yuxtaposición del bien y el mal’ con una ‘predominancia de acciones’, e incluso la ‘ crudeza digna de retrato de todo el asunto’...eran característicos de todas las películas soviéticas de los años 1920...el paradigma de Griffith ‘desastre-persecución-rescate’ fue precisamente dominado por los cineastas soviéticos avant-garde durante los años 1920, y se encuentra en cada giro, frecuentemente en la forma de citas directas.” (2007) De esta manera el melodrama se convierte en el género por excelencia del cine ruso soviético. Bagrov añade: “...Incluso hay ‘signos secundarios’ de melodrama: enseñanza moral...un papel principal protagonizado por el azar, etc.”(2007)

Si bien el melodrama se convierte en el género característico, el montaje con la toma como principal unidad se convierte en la característica técnica propia del cine soviético. Ken Dancyger habla sobre cómo los directores soviéticos usan la toma como base fundamental del proceso constructivo de la película para crear cualquier resultado que se desee. Esta afirmación se puso en práctica en los experimentos realizados por Pudovkin y Lev Kuleshov: “En su famoso experimento con el actor Ivan Mosjukhin, ellos usaron la misma toma del actor en yuxtaposición con otras tres tomas distintas seguidas: un plato de sopa sobre una mesa, una toma de un ataúd que contenía a una mujer muerta, y una niña pequeña con un juguete. La respuesta de la audiencia hacia las tres secuencias sugieren una persona hambrienta, un marido triste y un adulto feliz, y a pesar de todo esto la toma del actor era siempre la misma.” p. 16.

Impresionado por los resultados obtenidos con este experimento, Pudovkin aplicó un concepto similar en su película “Madre” para sugerir al espectador la alegría de un prisionero a punto de ser liberado.

Ken Dancyger expone el trabajo de palabras de Pudovkin:

“Traté de afectar a los espectadores, no con las actuaciones psicológicas de un actor, sino con la síntesis plástica a través de la edición. El hijo está sentado en prisión. Repentinamente, y de modo escondido, recibe una nota en la que se le anuncia que será liberado al día siguiente. El problema aquí era la expresión filmica de su alegría. La fotografía de un rostro iluminado de alegría hubiera sido plano y falto de efecto. Es por eso que en lugar de eso, mostré el juego nervioso de sus manos y un gran plano detalle de la mitad inferior de su rostro, las esquinas de la sonrisa. Estas tomas las coloqué junto con otras de variado material - tomas de un puente, lleno con el fluído río de la primavera, el juego de los rayos del Sol en el agua, pajaros bañándose en el estanque del pueblo, y finalmente un niño riendo. A través la unión de todos estos componentes, nuestra expresión de ‘la alegría de un prisionero’ toma forma.” (p.16)

En 1919, el director ruso Vladimir Gardin fundó el Instituto de Cinematografía Gerasimov, la primera escuela para enseñar cine del mundo, de la cual Lev Kúleshov fue rector por muchos años. Mientras Kúleshov se desempeñó como docente y teórico de la institución, recibió numerosos alumnos, como Vsevolod Pudovkin y Sergei Einsestein, quienes prontamente darían su aporte al cine soviético como teóricos por excelencia y maestros del montaje.

**CAPÍTULO II**  
**EISENSTEIN Y SU OBRA CINEMATOGRAFICA**

*“Es un mosaico, donde todas las piezas son dadas al editor y él debe descubrir como unirlas para contar la historia en cuestión.”*

*Vincent LoBrutto (2012)*

## **2.1 Aproximación a la teoría de Eisenstein**

Antes de adentrarnos en las distintas teorías de montaje de Eisenstein es preciso indagar un poco más sobre el concepto de montaje a través de varios reconocidos cineastas y teóricos, para poder encontrar elementos en común que se más tarde se convertirán en el punto de partida para definir los diferentes tipos de montaje según Sergei Eisenstein.

En su libro *Esculpir en el tiempo* (2000), Andrei Tarkovski afirma que el montaje está presente en toda obra artística. Esto significa que es el resultado de un proceso de abstracción propio de la mente humana. “Es patente que el montaje existe en todas las artes. Como sucesión de la selección y reordenación que necesariamente tiene que hacer el artista. Sin ese proceso no puede existir arte alguno” p. 145.

Sin embargo, cuando se habla de montaje cinematográfico, el concepto de tiempo se convierte en un tema fundamental, porque es el elemento que determina un resultado específico a través del orden que el autor quiera darle a su piezas. Por eso el director de cine ruso, Tarkovski, continúa “montaje es unir partes mayores y más pequeñas de una película, partes con tiempos diferentes. Sólo su unión aporta la nueva sensibilidad para con la existencia de ese tiempo, que es el resultado de exclusiones de aquello que se corta y se tira” p. 145.

El montaje existe porque es la forma visual más parecida al pensamiento humano, que consiste en la asociación de imágenes que son ideas que producen sentimientos. Es una forma de lenguaje. Así lo expresa Eisenstein: “la tarea que se presenta consiste en transformar esa imagen en unas pocas y básicas representaciones parciales que, combinadas y yuxtapuestas, evocarán en la conciencia y sentimientos del espectador, lector u oyente, la misma imagen general que estuviera en suspenso en el artista creador.”p. 84

Eisenstein plantea que durante el montaje, la previsualización de las tomas a utilizar para la edición debe ser enfocada de manera que se interprete cada toma como un elemento estructural de un sistema de conceptos por yuxtaposición antes de elementos sumatorios, al respecto también añade:

“La combinación de dos jeroglíficos de la serie más simple no debe ser interpretada como su suma, sino más bien su producto, es decir, como un valor de otra dimensión, otro nivel; cada uno por separado corresponde a un objeto, a un hecho, pero su combinación corresponde a un concepto. De los jeroglíficos separados se puede extraer el ideograma. Por la combinación de dos ‘representables’ se hace presente algo que podríamos llamar gráficamente ‘irrepresentable’ ”.(p 29, 30.)

Sergei insiste que “esto es exactamente lo que hacemos en el cine: combinar tomas representativas en sí mismas, singulares en su significado, neutrales en contenido, hacia contextos y series intelectuales” p. 85. También añade que el ideograma es un símbolo gráfico que representa una idea, y se convierte en un medio para plasmar un concepto abstracto. El mismo método aplicado a la literatura, es comparable con el uso de metáforas, el cual combina elementos que pueden o no ser gráficos para denotar un estado intelectual o emocional.

Eisenstein toma como inspiración para su teoría al teatro japonés “Kabuki”, que funciona frente a la audiencia tal cual como lo haría una película al yuxtaponer una escena para crear un estado de ánimo, el cual es el fin último. Este teatro combina imágenes visuales y auditivas para provocar estados de ánimo. Eisenstein menciona en su libro que es el equivalente a “oír el movimiento y ver el sonido”, y para el autor ruso esto es lo más importante, la sensación de unidad. Sergei afirma también que la más grave tarea de nuestro cine es expresar mediante la imagen las ideas abstractas, concentrarlas de alguna manera... encontrando directamente en la imagen o en las combinaciones de imágenes, el medio de provocar reacciones sentimentales previstas con anterioridad.

Walter Murch en su libro *In the blink of an eye* (2001) afirma que “una película esta hecha de diferentes pedazos de películas colocadas juntas en un mosaico de

imágenes” p. 5. También habla de como editar juega un papel fundamental en la sensación de continuidad: “cortar es más que una manera conveniente de hacer continua a la discontinuidad. También es por sí misma... una influencia positiva en la creación de una película” p. 8. Murch también explica como nunca dirías que una película esta bien editada porque tiene muchos cortes, sino todo lo contrario. Es por eso que usualmente toma más trabajo decidir donde no cortar para que la audiencia no se de cuenta y tenga una sensación de continuidad más efectiva. Por eso editar es una herramienta muy efectiva en el cine, así que si el objetivo es usar la menor cantidad de cortes posibles. Pero ¿cómo puede un editor asegurarse de hacer el corte correcto?

A través de distintos puntos de vista podemos encontrar un concepto en común sobre la definición de montaje y su papel en una película: se trata de una unión de planos, que son la unidad de sentido fílmica que representa una idea, define un tiempo a través del orden de los planos, y produce sentimientos en el espectador. Con esto queda claro que hacer montaje no es una casualidad. Por eso cada vez que el editor decide realizar un corte, debe tomar tres decisiones básicas: seleccionar cual es la mejor pieza de la escena a utilizar, debe también determinar por cuánto tiempo permanecerá ese corte en la pantalla, y debe decidir donde colocar la pieza en relación con las demás. Selección, duración y yuxtaposición: el perfecto triángulo de la edición según John Rosenberg en su libro *The healthy edit, creative editing techniques for perfecting your movie* (2011).

En su libro *Montaje y postproducción* (2001), McGrath explica que a inicios del cine las audiencias conformaban su asombro al contemplar planos únicos sin corte alguno, como el caso de los Lumiere en “La llegada del tren a la estación”. Pero conforme avanzó el tiempo, los cineastas comenzaron a cortar y unir escenas para expandir sus capacidades narrativas, desde una misma posición de cámaras sin cortes para cada escena (como en el Gran robo del tren), y consecuentemente se insertaron primeros planos entre escenas luego de observar que las audiencias no se desorientan con dicho corte (como en El nacimiento de una nación). Finalmente, los límites de aceptación entre el montaje y la audiencia fueron explorados en su máxima expresión con el Acorazado potemkin, realizada por Sergei Eisenstein.

Según Eisenstein, el proceso comunicativo en el montaje debe entenderse como una búsqueda constante de síntesis, es decir, de la contraposición entre tesis y antítesis, en esta búsqueda establecer el elemento central del montaje como proceso artístico: el conflicto. Este conflicto es representado en la medida en que la combinación de tomas causen un choque que consecuentemente envíe a la audiencia una idea, Eisenstein listó varios tipos de conflicto: conflicto gráfico, conflicto de planos, conflicto de volúmenes, conflicto de espacio, conflicto de luz, conflicto de tempo.

## 2.2 Métodos de montaje según Eisenstein

Dependiendo de la impresión a lograr en la audiencia, Eisenstein empleaba diferentes tipos de montaje, ya sea de manera matemática, emotiva, técnica, etc. Cada uno de estos métodos tenía resultados diferentes, pero efectivos.

### ○ Montaje métrico

“El criterio fundamental para esta construcción es la absoluta longitud de los fragmentos” p. 127. Este tipo de montaje usa el ritmo de la música como guía para juntar los fragmentos, lo cual crea una tensión al acortarse los fragmentos para respetar el compás de la música.

Dependiendo del compás el montaje métrico puede ser primitivo: al usar compases de  $3/4$ ,  $2/4$ , o  $1/4$  de tiempo. Estos son tiempos sencillos que pueden ser detectados por la audiencia por impresión. El montaje métrico se caracteriza porque la pulsación métrica de los fragmentos al compás de la música organizará la impresión sensitiva en la audiencia, produciendo una clara tensión emocional.

En cambio, otro tipo de montaje métrico llamado por Eisenstein “degeneración del método” consiste en el uso de tiempos más complejos: compases de  $16/17$  o  $22/57$  de tiempo. En estos casos el montaje deja de tener un efecto fisiológico ya que la audiencia no podrá detectarlo por impresión debido a la complejidad del compás, sin embargo puede medirse, tal como lo explica Sergei “puede hallarse un ejemplo...en *Año once*, de Vestov, en el cual la pulsación métrica es tan compleja, matemáticamente, que solamente puede descubrirse por medio de un tiralíneas la ley proporcional que lo

gobierna”(1999). El uso de un compás extremadamente complejo producirá un caos de impresiones.

Existe un tercer tipo de montaje que resulta del uso de ambos tipos de montaje métrico (el primitivo y degeneración del método) de manera alternada y según el contenido de los fragmentos. En este caso el contenido va a depender de la longitud del fragmento. Este uso variado de montaje métrico también recibe el nombre de *sinónima*.

- Montaje rítmico

En este tipo de montaje la longitud de los fragmentos va a depender de su contenido y los movimientos de cámara en él. Eisenstein lo define de la siguiente manera: “la determinación abstracta de la longitud de las piezas da lugar a una afinidad elástica de las longitudes *efectivas*” p. 129. Estas longitudes efectivas son muy distintas a las longitudes matemáticas discutidas previamente en el montaje métrico.

Al emplear este tipo de montaje, Sergei explica que es imposible hallar dos casos iguales de identidad métrica por combinación de fragmentos según el contenido. También añade que la tensión que produce este tipo de montaje en la audiencia va a aumentar al violarla o romperla con el uso de un fragmento con nuevo contenido. Sin embargo, el montaje rítmico funciona mejor cuando se usa música con tiempos sencillos, como los expuestos en el montaje métrico primitivo (tiempos de 3/4, 2/4 y 1/4), aunque los cortes lleguen a destiempo. El efecto se pierde si se combina el montaje rítmico con música de tiempos complejos, porque crea desorden y confusión.

- Montaje tonal

“Expresa una etapa más avanzada del montaje rítmico” p. 130. El montaje tonal se produce por la unión de varios componentes dentro de un fragmento: composición, objetos, luz, sombra, etc, que juntos producen un sentido emocional o tono general.

Sin embargo, no por esto el fragmento se mide según la impresión que pueda causar en la audiencia, ya que las medidas que involucran este tipo de montaje son tan precisas como lo es el montaje métrico, como por ejemplo la medida de luz para calibrar las lámparas. De allí que a veces se hace de tonalidad de luz, o tonalidad gráfica si se refiere a la forma de los elementos dentro del cuadro. Pero siempre habrá un

dominante emocional en el fragmento, en cual va a definir el aumento de tensión a través de su intensificación.

- Montaje armónico

Según Sergei “el montaje armónico... es orgánicamente el desarrollo más adelantado en la línea del montaje tonal” p. 134. La diferencia entre el montaje tonal y el armónico es que éste último nace como resultado del conflicto entre los fragmentos: “...la transición de métrica a rítmica se efectúa en el conflicto entre la longitud del plano y el movimiento dentro del cuadro. El montaje tonal nace del conflicto entre los principios rítmicos y tonales del fragmento, y, finalmente, el montaje armónico nace del conflicto entre el tono principal del fragmento (su dominante) y la armonía” p. 136.

Esto nos lleva a un nivel más avanzado de producción de significado a través de la construcción de montajes, que sucede como mencionamos anteriormente, al producirse un conflicto entre los distintos tipos de montaje previamente explicados. En este sentido, una obra cinematográfica se desarrolla a medida que el conflicto de la misma se resuelve dentro de una categoría o montaje, pero sin dejar que el conflicto en sí se convierta en la categoría.

- Montaje intelectual

Antes de entrar en detalle sobre el montaje intelectual, Eisenstein cita a Lenin sobre la “dialéctica hegeliana”:

“Estos elementos pueden presentarse más detalladamente del siguiente modo: 10) un proceso sin fin de revelar nuevos aspectos, relaciones, etc..., 11) un proceso sin fin de profundizada percepción humana de las cosas, desde la apariencia hasta la esencia, y desde lo más superficial hasta lo más profundo; 12) desde la coexistencia hacia la casualidad y desde una forma de conexión y dependencia mutua hasta otra más intensa y general; 13) repetición, en su nivel más alto, de rasgos conocidos, atributos, etc..., hasta el más bajo, y 14) regreso, por así decirlo, a lo antiguo (negación de la negación...) (2)” p. 137.

Para Sergei el montaje intelectual es una categoría aún más elevada, en la cual no se habla de sonidos armónicos a nivel físico, sino en un nivel intelectual, a través del

conflicto y la yuxtaposición. Es por esto que cuando se habla de este tipo de montaje, se usan niveles de expresión variados, desde lo más básicos (como el montaje métrico y tonal) hasta lo más complejos (como el montaje intelectual). Es mediante este proceso de encuentros y asociaciones que se puede llegar al verdadero centro o razón de los hechos dentro del cine.

Aquí se puede resumir el ideal último de Sergei, el cual está inspirado en la cita de Lenin. El cineasta ruso explica esto con sus propias palabras: “este cine construirá una forma completamente nueva de cinematografía: la realización de la revolución en la historia general de la cultura; construirá una síntesis de ciencia, arte y clase militante.” p. 138.

### **2.3 Eisenstein en tres películas**

Todos los métodos discutidos anteriormente fueron usados exhaustivamente por Sergei Eisenstein en sus películas. A continuación discutiremos varios ejemplos prácticos en tres de sus obras: La huelga (Stachka), Octubre (Oktyabr) y Acorazado Potemkin (Bronenósets Potiomkin).

- La huelga (montaje intelectual)

La inclinación de Sergei Eisenstein a llevar a la pantalla la fuerza de las metáforas literarias toma evidencia en esta obra en particular. Durante la escena final, donde los huelguistas son masacrados por guardias del ejército zarista, se puede ver la combinación inmediata de la masacre con una escena que muestra a un grupo de campesinos sacrificando una vaca, y a pesar de que dicha combinación no sigue ningún fin de continuidad de espacio tiempo ni de contexto, la combinación establece la presunta premisa lógica: “El gobierno establecido trata a sus campesinos como ellos tratan a su ganado” p. 113.

Louis Giannetti escribe en su libro *Understanding Movies* que dichas aproximaciones ponían en peligro la “integridad realista” del cine, aclarando que no todas las metáforas o símiles literarios podrían ser concebidos como posibilidades cinematográficas y mucho menos como elementos de montaje, razón por la cual el

montaje intelectual es considerado como uno de los más extremos al momento de lidiar con el factor tiempo y espacio.

- Octubre (montaje métrico)

En el caso de Octubre, el montaje métrico supone uno de los métodos que marcan por excelencia la tensión necesaria en dos escenas clave. En primer lugar, podemos resaltar el enfrentamiento de los revolucionarios quienes son reprimidos por los guardias zaristas.

Los cortes son marcados en compases que mezclan en distintos lugares las derivaciones primitivas, degenerativas y sinónimas, en el caso de la escena de la represión en la Plaza Roja, se puede observar como los finales de cortes en plano general se conectan con cortes casi en “semicorchea” de un soldado de la guardia accionando la ametralladora, el cual aumenta la tensión y transmite de manera efectiva la adrenalina, desorden e impotencia del momento relatado en dicha escena.

El mismo caso de montaje métrico se puede ver también en la escena de la danza de lezginka, la cual sigue con precisión el compás rítmico de la danza mostrada, y los cortes se van cargando de complejidad a medida que la danza aumenta su energía, pero la demarcación básica sigue siendo la misma, solo que con aceleración por cortes más no de ritmo específico.

- Potemkin (montaje rítmico y montaje tonal)

En la secuencia de las escaleras de Odessa, sección histórica que marca por excelencia las implicaciones de la aplicación teórica del montaje, se puede vislumbrar con claridad el uso del montaje rítmico, en el cual se usa como elemento puntual del encuadre a los soldados zaristas que descienden la escalera. Este elemento es usado para añadir complejidad a los principios del montaje métrico, en la medida que la repetición de las tomas de los soldados añaden tensión por reducción de tiempo en pantalla, y aunque no implica una aceleración en cinta, implica una aceleración de tensión por la gravedad del contexto de la escena, la cual se va construyendo de manera acumulativa hasta desbordarse con la última secuencia del carrito con el niño que cae por las escaleras. En la actualidad esta escena ha sido homenajeada en películas como “Los intocables” protagonizada por Kevin Costner.

Con respecto al montaje tonal, resaltamos dentro de Potemkin, la abertura de la escena “Odessa”, en la cual se hace una combinación de elementos circundantes a la acción principal de la escena, la aparición de una tienda en el puerto de Odessa que contiene el cuerpo del marinero Vakulinchuk, víctima prominente de la rebelión dentro del acorazado.

Es importante señalar que en el caso de esta escena en particular, tal como lo establece Eisenstein, la derivación del montaje rítmico proviene de la amplificación de elementos de composición, sonido y luz. En este caso nos referimos a la niebla de madrugada, combinada con la lenta llegada de las pequeñas embarcaciones, iluminadas en contraluz, lo cual resalta su valor dramático, y finalmente el uso de la música lúgubre y solemne que como unidad, establecen el tono emocional de la escena como las siguientes dentro del capítulo de la obra cinematográfica.

**CAPÍTULO III**  
**EL CORTOMETRAJE EN LA ERA DIGITAL**

### 3.1 ¿Porqué hacer un cortometraje?

Se entiende que cualquier producción cinematográfica con una duración relativamente corta es un cortometraje. Sin embargo las definiciones al respecto de esta duración son un poco difusas. El diccionario de la RAE solamente define al corto como “película de corta e imprecisa duración” (2009). En la página web australiana de Fairfax Media el corto está definido como “películas que son más cortas que una hora...la duración puede variar...” (www.shortfilms.com.au). En el libro *Writing the short film* (2012) afirman que se trata de películas que “duran treinta minutos o menos” y también explican que hasta 1913 todas las películas que existían duraban quince minutos o menos (Cooper y Dancyger, p. 3).

Lo cierto es que, al igual que las películas, los cortometrajes están hechos para entretener a través de historias con dibujos, animaciones o actores reales. Pero existen varios puntos claves que establecen un límite muy claro y diferencian a un cortometraje de un largometraje. Primero que nada se puede hablar del objetivo que el director o el creador quiera alcanzar a través de un cortometraje, y esto lo explica muy bien Roberta Munroe en su libro *How not to make a short film* (2009) “algunos cineastas creen que si puedes mostrar tu talento en quince minutos podrás encontrar a alguien (como un agente) que pueda conseguirte trabajo en una película o en la televisión” (Munroe, p. 20). Aunque también hay artistas que consideran el cortometraje como un formato por excelencia al cual dedicarse. Pero en general se puede decir que todos los grandes directores de películas famosas han sido directores de cortometrajes famosos (con pocas excepciones).

En segundo lugar se encuentra la forma y la complejidad. Para Roberta Munroe lo más importante de un cortometraje es:

“Mantenerlo simple debido a que la forma sigue a la función, de tal manera que los cortometrajes (como historias cortas que son) tienen su propio tiempo y ritmo particulares...veo tan seguidos cortos que tienen historias complicadas, múltiples personajes, locaciones cambiantes, todo apretujado en doce minutos. El corto se convierte en el algo tan confuso...” (p.26)

Munroe cita varios ejemplos de cortos exitosos, todos con una duración de 8 a 12 minutos. Es cierto que si asistes a festivales y eventos grandes para exponer tu trabajo, lo más probable que encuentres un lugar para poder mostrar tu corto si tiene una duración corta, en cambio si tu corto dura veintiocho minutos probablemente no muchas personas lo vean. Munroe dice que “es cuestión de números...más no es siempre mejor” p. 29.

En general, la realización de cortometrajes siempre será un ejercicio creativo y técnico bastante productivo que le permitirán al director explorar un concepto o idea más profundamente, generar portfolio y atraer posibles ofertas de trabajo en eventos, y todo esto sin comprometer una enorme inversión de dinero. Esta es la tercera razón por la cual los cortometrajes siempre existirán y, según explican Cooper y Dancyger, son populares en estudiantes y cineastas independientes.

### **3.2 Grabación digital HDSLR**

Hasta hace sólo cuatro años, las cámaras digitales tipo réflex (Digital Single Lens Réflex) formaban parte del mundo de la fotografía digital únicamente. Sus roces con la grabación en video no comenzaron con aspiraciones de adentrarse en la industria del cine, pues la primera cámara DSLR con grabación de video incluido fue la Nikon D90, la cual graba en resolución HD 720p (1280x720), pero en el año 2008 se anunció la Canon 5d Mark II, la primera cámara de sensor CMOS tipo “Full Frame” que incluía grabación en alta definición completa (1920x1080). El primero en probar el modo video en un proyecto cinematográfico oficial fue Vincent Laforet, con su cortometraje “Reverie”. Actualmente, Canon cuenta con realizadores voceros como el mismo Laforet, Shane Ulburt, ASC y diversos realizadores que promueven la experimentación cinematográfica con DSLR, también llamadas HDSLR, según Lancaster.

Más allá de la obvia economización de las producciones videográficas que se le atribuye a la DSLR como cámara de video, existen apreciaciones que llevan esta tecnología novedosa a nuevos horizontes dentro del arte audiovisual. El cinematógrafo Shane Ulburt, expone en el prólogo del libro *DSLR Cinema: Crafting the Film Look with Video* lo siguiente:

“Existe tanto desperdicio en la industria filmica que me impresiona profundamente. Los escenarios se construyen, se desarman, se arrojan al basurero para nunca ser vistos más. Pensemos en toda la madera, pegamento, clavos, trabajo, diseño y creatividad que se tira a la basura. Esta nueva tecnología recicla. Es pequeña y requiere menos espacio, menos miembros de equipo de producción, menos luz, menos energía, menos combustible y menos comida. Si hay algo que no le falta es creatividad puesto que deja una visión amplia usando una huella más pequeña. Un cineasta que no podría tener voz ya puede tener una. ¿No es eso lo que queremos enseñarle a nuestros hijos? A hacer una diferencia en el mundo dejando huellas pequeñas manteniendo un horizonte fuerte.” (Lancaster, p. 17).

También es notable la gran versatilidad de las cámaras DSLR al momento de complementarse con accesorios típicos de la cinematografía como el parálitico (shoulder rig), las grúas y un sin fin de elementos que no solo son adquiribles a menor precio que el estándar de la industria, sino que debido al poco peso de una cámara DSLR, pueden ser hechos en casa. Edmund Curtis, cinematógrafo y director, explica en *Top tips for DLSR video: using your camera to make great movies* un poco del proceso de producción para la película “Senet”, grabada con cámaras 5D Mark II:

“La fácil portabilidad y poco peso de la cámara nos dió la posibilidad de utilizar nuestro propio equipo HUM (hágalo usted mismo). A través de la producción Olli Collins, el operador de cámara, estuvo perfeccionando sus brazos movibles, pista de dolly, y su dolly miniatura, e incluso se las arregló para construir una grúa de treinta pies, incluyendo un cabezal de inclinación remoto. Tuvimos la posibilidad de tener de antemano un equipo de cámara completo, incluyendo todos los accesorios, por menos de ocho mil dólares. Usando formatos más grandes nos hubiera costado ese monto únicamente para los equipos y accesorios, por lo tanto grabar con DSLR, es un medio de bajo costo para producir películas” (Juniper y Newton, p. 156, 157, 101).

### **3.3 Importancia de la pre producción en cine digital.**

Entendiendo la pre producción como toda la estructura procedimental de preparación previa a la realización directa de una pieza audiovisual, es menester resaltar

que a pesar de las diferencias tangibles en el proceso productivo del cine filmico con respecto al digital, ambos formatos deben ser tratados con el mismo nivel de minuciosidad y cuidado, tal como lo explica Eric Escobar:

“Es un error pensar que una tarjeta P2 puede reemplazar a un rollo de película, no es un traspaso de lo tangible a lo virtual. Es más un cambio de la economía fija y activos físicos hacia un flujo constante de data digital.” (Monroe p. 77).

Munroe también explica que una de las ventajas más fundamentales del buen manejo del flujo de trabajo en cine digital, es aprovechar la economización del formato en sí, y equilibrar la facilidad con un afinamiento en la dirección de la historia y los personajes, Madeleine Olnek, directora de cortometrajes, explica para Munroe que la decisión fundamental de un director al tomar la ruta digital es saber priorizar lo importante en la producción, si la idiosincrasia de hacer tomas complicadas, o hacer buen manejo del desarrollo actoral en pro de la efectividad de la historia. p. 82.

### **3.4 El proceso de edición para HDLSR**

“Presionar botones u operar una máquina de edición de cualquier tipo no hace a un editor. El proceso de edición toma lugar principalmente en la mente y a través de la observación detallada del material a mano, inspirado por la visión del director o el creador. Editar es una destreza y un arte.”

*Vincent LoBrutto (2012)*

Para efectos de piezas audiovisuales grabadas con cámaras HDLSR, tales como la Canon 5D mark II, Panasonic GH3, o Sony A77, se debe entender que como material de edición filmica carece del espacio de color suficiente y rango dinámico para ser completamente versátil al momento de procesar para edición, como explica Kurt Lancaster al respecto de experimentos hechas por el cinematógrafo Shane Hulburt en la cámara 5D mark II:

“Esencialmente, Hulburt descubrió que el codec H.264 no tiene mucha versatilidad para el proceso de corrección de color, a pesar que puede editarse de manera nativa con algunos software (incluyendo Final Cut Pro), esa no es la manera adecuada pues se estaría procesando como codec de origen, no específicamente para postproducción. El material grabado con DSLR debe ser amplificado a un espacio de color de 4:4:4 o 4:2:2.” (Lancaster p.76).

Lancaster también explica que el espacio de color se puede entender como la combinación de dos elementos de compresión de imagen, la luminancia y la crominancia respectivamente. Estos dos elementos se combinan para formar el rango dinámico de la imagen digital, en tanto que un espacio de color combinado 4:4:4 utiliza el valor completo de la luminancia y crominancia, el espacio de color 4:2:2 y 4:2:0 eliminan casi la mitad de valor de crominancia, estos dos espacios están relacionados con el codec utilizado en el video de alta definición de cámaras HD/SLR, el H.264. (p. 283)

Shane Hulburt estableció que al momento de elegir un software para edición de material de HD/SLR, se tiene que tomar en cuenta que en la medida que el software permite el uso nativo de un material, como es el caso de Adobe Premiere Pro CS5 o CS6, se puede garantizar mejor inmersión en el proceso creativo de la edición, evitando los retrasos de conversión de material que algunos software exigen (p.155).

## **MARCO METODOLÓGICO**

## **CAPÍTULO V**

## 4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Realizar un cortometraje utilizando la teoría de montaje de Eisenstein implica una clara delimitación de las bases fundamentales de una historia visual en términos de su efectividad para correlacionarse con un estilo de montaje que se separa de la edición como un método instintivo, es decir, reconociendo que a nivel estudiantil los elementos del montaje notables de la teoría de Eisenstein son reutilizados de manera instintiva y no clarificada, consideramos pertinente establecer una pauta referencial de montaje teórico aplicado a historias visuales genéricas. De tal manera que el estudio de teoría de montaje, específicamente de Sergei Eisenstein, pueda reconocerse como una serie de lineamientos clave para la efectividad visual de producciones audiovisuales actuales, separado de su origen político e ideológico.

Por estas razones el proyecto busca responder la siguiente pregunta:

¿Cómo realizar un cortometraje original usando el método de montaje de Sergei Eisenstein?

## **4.2 OBJETIVO GENERAL**

Realizar un cortometraje original usando el método de montaje de Sergei Eisenstein.

### **4.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Investigar sobre el método de montaje de Sergei Eisenstein.
- Definir los métodos de montaje a usar durante el desarrollo del proyecto.
- Crear una pieza original basada en el método de montaje de Sergei Eisenstein.

#### 4.4 JUSTIFICACIÓN

En primer lugar, se considera que el primer reto a tomar en cuenta al realizar un cortometraje original usando los métodos de montaje de Eisenstein es la elección y priorización de los cinco tipos de montaje planteados por dicho cineasta, dicha elección definirá el enfoque de la producción general, el desarrollo del guión y luego la realización de la postproducción.

Entre los requerimientos consideramos prioridad el uso de cámaras de grabación digital con un amplio rango de objetivos o lentes de diversas aperturas para facilidad de tomas, poca profundidad de campo, y nitidez en el encuadre digital.

En segundo lugar, es necesario el uso de equipos de iluminación profesional, específicamente equipos de alta intensidad lumínica con corrección de temperatura de color.

Y finalmente, para la efectividad teórica de este trabajo de grado se elaborará un guión dramático basado en acciones el en el cual la línea narrativa depende y se nutre exclusivamente del basamento teórico de realización del montaje, es decir, invertir los procesos creativos de manera que la teoría de montaje preceda a la historia y así poder tener como referencia al momento de la finalización del proyecto un enfoque de pre producción alternativo al momento de la realización de un trabajo audiovisual.

La intención de la elaboración de este proyecto es conformar una fuente a la cual los estudiantes de Artes Audiovisuales de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello puedan acudir de manera referencial para apoyarse en sus proyectos a futuro.

## **4.5 DELIMITACIÓN**

Para los fines de esta tesis se usarán los métodos de montaje de Sergei Eisenstein, esto implica que la exclusividad teórico-técnica depende de la realización de un guión dramático basado en acciones en el cual su línea narrativa se fundamenta en la aplicación de los tipos de montaje propuestos por Eisenstein.

Para el momento de su finalización, se pretende utilizar este trabajo como referencia estudiantil para el proceso creativo audiovisual.

**CAPÍTULO V**  
**LIBRO DE PRODUCCIÓN**

## **5. 1 IDEA**

Durante la visita familiar de los domingos Pipo vivirá una aventura fantástica para encontrar un tesoro.

## **5.2 SINOPSIS**

Un niño visita la casa de sus abuelos y con su mapa de aventuras hace un recorrido, superando diferentes obstáculos antes de llegar a su tesoro (un pez dorado). Una vez que lo encuentra se tropieza y cae. Para salvar al pez el niño lo lleva a la poceta más cercana. Mientras se descuida para buscar un vaso, su tío va al baño y baja la cadena...

## 5.3 ESCALETA

### **Escena I - Casa de la abuela - INT/MEDIA MAÑANA**

1. Pipo llega con sus papas a la casa de sus abuelos.
2. Pipo coloca su morral en un lugar especial.

### **Escena II - Comedor de casa de la abuela – INT/MEDIO DÍA**

3. Toda la familia sentada en la mesa comiendo.
4. Pipo juega con la comida. Se arrima en la silla. Se aparta de la mesa.
5. \*Inicio música aventura\*
6. Pipo busca su morral. Saca un mapa y unos dibujos.
7. El mapa es de la casa, con rayas y mala caligrafía.
8. Pipo encuentra un paraguas y va hacia el jardín.

### **Escena III - Jardín de casa de la abuela – EXT/MEDIO DÍA**

9. Pipo salta el Abismo de la Muerte (talud que da hacia el jardín de la casa) e inicia su aventura.
10. Camina a través del jardín. Evita monstruos (la hermana mayor).
11. Se encuentra con un doble de él mismo, con el cual debe pelear hasta la muerte para salir del jardín.
12. Entra en guerra consigo mismo. Tiene suficientes armas y municiones.
13. Se mata sí mismo y el gana. Mientras tanto la familia observa a un niño jugando y haciendo los papeles de dos personas al mismo tiempo.

### **Escena IV – Casa de la abuela – INT/MEDIO DÍA**

14. Pipo entra a la casa. Sube unas escaleras.
15. Encuentra un cíclope (su tío con gafas gruesas viendo el partido del barca).
16. Evita al cíclope. Sube las escaleras y llega a una bifurcación de dos pasillos oscuros.
17. No sabe cuál tomar, se va por la derecha.
18. Entra a un laberinto (recámara del abuelo). Camina un rato hasta que encuentra la salida.

19. Se devuelve hacia el lado contrario del pasillo, ve una escalera caracol, pero decide seguir su camino.
20. Entra al cuarto de la abuela, pasa el baño.
21. Encuentra el tesoro: el pez de oro de Tutankamon (el pez dorado de la abuela en un pequeño bowl).
22. Toma el vaso de vidrio donde esta la dentadura del abuelo.
23. Bota la plancha en el lavamanos, y usa el vaso para recoger al pez.
24. Pipo sostiene con mucho cuidado el vaso y baja las escaleras de caracol hacia el jardín.

#### **Escena V – Jardín de la casa de abuela – EXT/MEDIA TARDE**

25. Corre, tropieza y cae. Pierde el conocimiento por unos segundos.
26. Pipo recupera conciencia, se despierta y mira al pez saltando en la grama.
27. Lo recoge, se desespera.

#### **Escena VI – Casa de la abuela – INT/MEDIA TARDE**

28. Corre tan rápido como puede hasta el baño más próximo.
29. Hecha al pez en la poceta.
30. Observa con alivio como el pez esta vivo y nada en la poceta.
31. Pipo necesita un nuevo envase para el pez, así que sale a buscarlo.
32. Cierra el baño sigilosamente y se va hacia la cocina.
33. Su abuela y su mama están lavando los platos. Pipo se escurre, agarra un vaso y sale de la cocina.
34. Al acercarse de nuevo al baño escucha la cadena de la poceta sonar. Horrorizado ve al cíclope (su tío) salir del baño ajustándose la correa.
35. Pipo grita.
36. El tío le llama la atención y se va sonriendo.
37. Pipo entra a toda velocidad al baño.
38. Pipo se asoma desconsolado a la poceta.
39. Mira de reajo al lavamanos.
40. Observa un vaso con un goldfish dentro.
41. Sonríe.
42. Toma el vaso y se va tarareando

## 5.4 TRATAMIENTO

### Acto I

Escaleta: desde 1 hasta 8

Un niño se asoma por la ventana de un carro. Su papa habla con su mama mientras ella sostiene una torta. El carro se detiene frente a una casa grande.

El niño y su familia se bajan del carro. Mientras el papá ayuda a la mamá con la torta el niño se coloca su morral.

Se abre el garaje de la casa y la abuela los recibe con una sonrisa. La abuela se dirige hacia el niño y le aprieta los cachetes. Todos pasan y el niño corre hacia la oficina del abuelo, donde deja su morral sobre una silla. Mira a su alrededor y observa las motas de polvo brillando con la luz del Sol. Escucha su nombre desde lejos: “¡Pipo!” y corre fuera de la habitación.

Toda la familia esta reunida en la mesa, disfrutando de un almuerzo familiar muy completo: puré, un pollo, vegetales... Pipo aplasta su ración de vegetales en el plato, esperando dar la ilusión de que terminó su comida. Echa un vistazo a su alrededor y observa a su papa hablando con el tío, y a su mama gesticulando con su abuela. Pipo se arrima lentamente hasta que esta al borde de la silla, coloca la punta de los pies en el piso y sale corriendo de la mesa. ¡Su aventura ha comenzado!

De vuelta en el estudio del abuelo, Pipo toma su morral y saca un mapa que observa detalladamente. El mapa es un plano de la casa de su abuela hecho a mano alzada con letra corrida llena de errores ortográficos y rayitas que apuntan a los lugares más importantes hasta llegar al tesoro. Pipo desvía su mirada y se pasea por los estantes de la biblioteca, que están llenos de polvo. Toma un paraguas y sale corriendo hacia el jardín.

### Acto II

Escaleta: desde 9 hasta 13

Pipo esta parado sobre un talud con el paraguas abierto mientras se dice a sí mismo “El Abismo de la Muerte”. Observa la distancia del salto que debe dar como algo épico, cuando en realidad son unos pocos centímetros.

De un brinco repentino Pipo termina en la grama, suelta el paraguas y comienza a correr. Su hermana mayor, que estaba escondida detrás de una mata, salta y le pega un grito. Pipo la empuja y sigue corriendo hasta que se topa con un doble de sí mismo.

“¡Es una batalla hasta la muerte!” Pipo levanta sus mano derecha en forma de pistola y dispara. Su doble esquiva las balas y se esconde detrás de un matero. Desde lejos, su abuela y su tío observan a Pipo haciendo dos papeles al mismo tiempo. Ambos se miran desconcertados, y se encojen de hombros.

Pipo logra vencer a su enemigo con una bala de suerte y hace un gesto de victoria y alegría.

### Acto III

Escaleta: desde 14 hasta 24

Pipo, lleno de tierra y despelucado, entra a la casa y sube las escaleras. Se encuentra con su tío sentado en el sofá gritando y levantando los brazos frente a un juego del Barca. Pipo se escode repentinamente "...es el cíclope malvado...".

Caminando de puntillas Pipo se pega a un lado, evita que su tío lo vea y sube al segundo piso. Se encuentra ahora con un dilema: ¿cuál es el pasillo correcto, la izquierda o la derecha? Pipo dudoso observa hacia su alrededor, mira la escalera de caracol, mira de nuevo al frente y toma la derecha corriendo hasta llegar a la recámara del abuelo.

Como en un laberinto Pipo se pierde y da muchas vueltas hasta que logra encontrar la salida, corre de nuevo hacia el pasillo y toma la izquierda hasta entrar al cuarto de la abuela.

Parado observa fijamente el goldfish dentro del pequeño bowl que esta sobre la mesa de noche. Con una sonrisa enorme toma el vaso donde el abuelo guarda la plancha y lo bota en el lavamanos. Pipo mete el brazo dentro de la pequeña pecera y remueve el agua hasta que el pez queda dentro del vaso.

Pipo sostiene con mucho cuidado el vaso y baja las escaleras de caracol hacia el jardín.

### Acto IV

Escaleta: desde 25 hasta 32

Pipo camina por el jardín. El agua en el vaso se menea de un lado a otro y el pez da vueltas confundido. Una mala pisada hace al Pipo caer al piso junto con el vaso, el agua y el pez. Quedan todos tendidos hasta que Pipo se despierta y mira desesperado al pez saltando en la grama. Juntando las manos recoge al pez y corre dando vueltas por toda la casa buscando la fuente más próxima de agua hasta que llega al baño más cercano. Entra y coloca con mucho cuidado al pez dentro e la poceta.

Pipo necesita un nuevo envase para el pez, así que sale a buscarlo. Cierra el baño sigilosamente y se va hacia la cocina de puntillas.

### Acto V

Escaleta: desde 33 hasta 36

En la cocina la mamá y la abuela de Pipo lavan los platos y hablan gesticulando. Nuestro pequeño héroe pasa desapercibido, toma un vaso y sale de la cocina. Corriendo por el pasillo se escucha el sonido de la cadena del agua bajando por la poceta. Pipo desesperado escucha, se detiene y observa como su tío sale del baño arreglándose el cinturón.

Pipo grita desesperado, el tío le llama la atención por su bullicio mientras Pipo busca palabras para explicar lo que acaba de ocurrir. Resignado, entra al baño y contempla la poceta, de repente ve de reojo un vaso posado en el lavamanos, dentro hay agua, y dentro esta el pececito. Pipo sonrío y se lleva triunfante su tesoro.

## 5.5 GUIÓN LITERARIO

ESCENA.I - CASA DE LA ABUELA - INT/MEDIA MAÑANA

Una puerta de madera mecánica se abre lentamente,  
elevándose.

Unos pies ansiosos se asoman detrás de la puerta.

PIPO, un niño de 10 años, delgado, piel bronceada y cabello  
castaño, de mediana estatura para su edad,  
sostiene un morral pequeño,

y espera hasta que se abra el garaje completamente.

Pipo entra trotando seguido de sus padres,  
quienes de manera inteligible saludan a la abuela quien  
espera ansiosa al final de la entrada,

La abuela hala las mejillas de Pipo, quien se marea y se  
zafa rápidamente,

luego corre hacia un despacho cercano y deposita el morral  
dentro,

los padres saludan a la abuela,  
seguidos de los tíos,

los primos,

los primos segundos,

la hermana de Pipo...

CORTE A:

ESCENA.II - COMEDOR DE CASA DE LA ABUELA - INT/MEDIODÍA

Toda la familia se encuentra sentada en una gran mesa, hay comida por doquier, conversan y ríen de manera completamente

inteligible y confusa,

Pipo observa su plato,

está vacío, a excepción de un montoncito vegetales hervidos,

Pipo utiliza el tenedor y desperdiga los trozos de vegetales

estratégicamente por el plato.

Observa a los demás.

Todos gritan como animales.

Pipo se escurre del asiento,

trota agachado hasta el despacho,

toma el morral rápidamente,

saca un mapa.

GARABATOS

MALA CALIGRAFÍA

UN PLANO DE LA CASA

FLECHAS

FIGURAS DE MOSTRUOS

Pipo gira su mirada hacia el ventanal del despacho, afuera se ve un talud que da hacia el jardín.

EL ABISMO DE LA MUERTE

Pipo busca rápidamente dentro del despacho, consigue un paragua,

sonríe,

toma el paragua y sale hacia el talud.

ESCENA.III - JARDÍN DE CASA DE LA ABUELA - EXT/MEDIO DÍA

Pipo se posa muy solemnemente al borde del talud,

Observa el abismo, (50 cm)

Abre el paragua y respira hondo.

PIPO

El abismo de la muerte

Salta y cae ileso en el jardín.

Pipo abre lentamente los ojos.

UN JARDIN VACÍO

UN ÁRBOL INMENSO

UN COLUMPIO VIEJO

EL SOL ASOMA A TRAVÉS DE LA RAMAS

Pipo camina lentamente viendo a su alrededor,

bordea el jardín,

de una terraza cercana sale una figura monstruosa (La  
hermana

mayor de pipo, quien habla por celular, y habla  
incoherencias a través de una boca plagada por una  
ortodoncia exagerada)

Pipo se oculta detrás de la terraza, espera a que se aleje  
el monstruo, quien se pierde en el otro extremo del jardín,  
Pipo sale hacía el centro del jardín,  
se detiene,

algo anda mal.

Una figura con el mismo aspecto de Pipo (A excepción de una  
gorra) hace sonidos de disparo.

Pipo rápidamente esquiva las balas y corre hacia la pared  
más cercana, se esconde detras de ella,

Su doble espera del otro extremo riéndose malévolamente.

Pipo hace unos disparos en la dirección contraria.

Más risas.

Los padres de Pipo lo ven desde la ventana haciendo sonidos  
de disparos, y corriendo en direcciones contrarias mientras  
se quita y se pone la gorra, se encogen de hombros.

Pipo, decidido, emerge de la esquina y salta por los aires  
mientras dispara,  
su doble es alcanzado por los proyectiles, cae lentamente  
Pipo tambien cae al suelo,  
Canta victoria  
trota hacia la terraza de la casa.

ESCENA.IV - CASA DE LA ABUELA - INT/MEDIA TARDE

Pipo se adentra desde la sála común de la casa, escucha los  
ruidos del comedor, y sube rapidamente las escaleras hasta  
el tercer piso,  
llega al segundo nivel,  
se frena en seco y se agacha,

PIPO

El cíclope!

El tío de Pipo, usando gafas exageradamente redondas, está  
sentado en una sala de estar, viendo el juego del Barca por  
televisión.

Pipo, pasa lentamente detras de un mueble, lateral al tío,  
sube lentamente las escaleras sin dejarse ver,  
llega hasta el tercer piso, hay una doble desviación de  
pasillos, de lados contrarios,  
Pipo observa cada pasillo,  
avanza por el lado derecho,  
hay dos puertas cerradas con llave y un despacho,  
entra al despacho y llega hasta un cuarto recubierto de  
madera rodeado de puertas similares,  
registra cada una y sale pero no sabe de donde vino,  
Pipo sale confundido de la habitación.  
sale corriendo del despacho hacia el pasillo izquierdo  
luego  
de las escaleras,  
llega hasta una habitación desordenada que conecta a un  
baño  
alargado,  
se adentra al baño,

obseva al final la habitación de la abuela,  
al final vislumbra una pecera.

DENTRO DE LA PECERA

UN PECECITO DORADO

Pipo camina hacia la pecera,  
pero se detiene y toma un vaso,  
vacía su contenido en el lavamanos,  
se acerca con mucho cuidado hacia la pecera,  
Observa el Pececito.

Pipo utiliza el vaso y lo llena de agua de la pecera y  
logra

guiar al pez dentro del vaso,  
lo saca de la pecera,  
posa su mano en la parte superior del vaso para evitar  
derrames.

Sale rápidamente de la Habitación y consigue una escalera  
caracol justo saliendo de la habitación,  
baja y encuentra una salida hacia el jardín.

ESCENA.V - JARDÍN DE CASA DE LA ABUELA - EXT/MEDIA TARDE

Pipo trota a través del jardín,  
llega hacia el centro y tropieza,

Pipo cae y el vaso se rompe,  
pierde el conocimiento unos segundos.

Pipo se levanta aturdido y observa el pez chapoteando  
desesperado en la grama.

Pipo, horrorizado, toma el pez en las manos y corre a toda  
velocidad al despacho principal,

ESCENA.VI - CASA DE LA ABUELA - INT/MEDIA TARDE

Pipo entra al despacho,  
sale rapidamente al pasillo principal,  
entra al baño desesperado,  
arroja al pez adentro,  
El pez recupera el conocimiento y comienza a dar vueltas  
Pipo suspira aliviado,  
sale sigilosamente del baño y cierra la puerta.  
Pipo camina rápidamente por el pasillo hacia la cocina,  
Miembros de la familia conversan mientras lavan los platos,  
Pipo se escabulle,  
esquiva a todos en la cocina,  
trata de tomar un vaso,  
la mamá lo toma primero para lavarlo,  
Pipo mira a su alrededor,  
observa un único vaso en el tope,  
camina a toda velocidad silbando,  
y toma el vaso,  
sale corriendo hacia el pasillo,  
se dirige hacia al baño,  
Se escucha una poceta bajarse.  
Pipo se frena en seco,  
Del baño emerge el cíclope, con cara de alivio y  
ajustándose  
el pantalón  
Pipo traga saliva y se pone pálido.

PIPO

NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

TIO

Pero bueno, chico, cálmate!

PIPO

Pero...

El tío se va hacia el comedor sonriendo.  
Pipo entra a toda velocidad al baño y contempla la poceta

desconsolado,  
Levanta la mirada,  
UN VASO EN EL BORDE DEL LAVAMANOS,  
UN GOLDFISH NADA COMO LOCO DENTRO DEL VASO  
Pipo se petrifica,  
se acerca lentamente al vaso,  
sonríe,

Toma el vaso y sale a toda velocidad al pasillo tarareando  
una música de aventura.

Corte a negro.

FIN

## 5.6 PERSONAJES



### **Pipo**

Edad: 11 años

Cumpleaños: 4 de junio

Altura: 1.20mts.

Color de piel: tostado

Color de ojos: marrón

Color de cabello: castaño oscuro

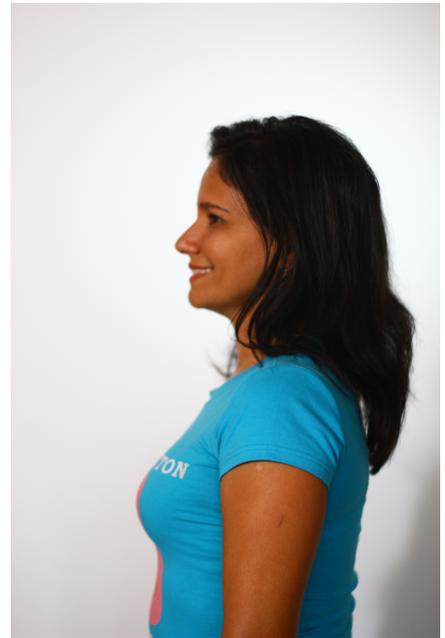
Estado civil: soltero

Ocupación: ser niño, jugar.

Apariencia: siempre usa blue jean y zapatos modelo converse.

Personalidad: ingenuo, juguetón, astuto, callado. Le encanta crear mundos imaginarios y vivir aventuras que le permitan salir del aburrido mundo de los adultos.

Cualidades: muy creativo.



### **La mamá**

Edad: 30 años

Cumpleaños: 5 diciembre

Altura: 1.55mts.

Color de piel: tostado

Color de ojos: marrón

Color de cabello: castaño

Estado civil: casada

Ocupación: ama de casa

Apariencia: recatada, conservadora e impecable, siempre con una sonrisa en la cara.

Personalidad: alegre, conversadora, un poco doña. Le encanta hablar de recetas de cocina, y mantener las cosas limpias y en su lugar. Esposa fiel, ama a su marido a quien siempre complace.

Cualidades: toda una madre abnegada.



**El papá**

Edad: 37 años

Cumpleaños: 6 de mayo

Altura: 1.70mts

Color de piel: tostado

Color de ojos: marrón

Color de cabello: negro

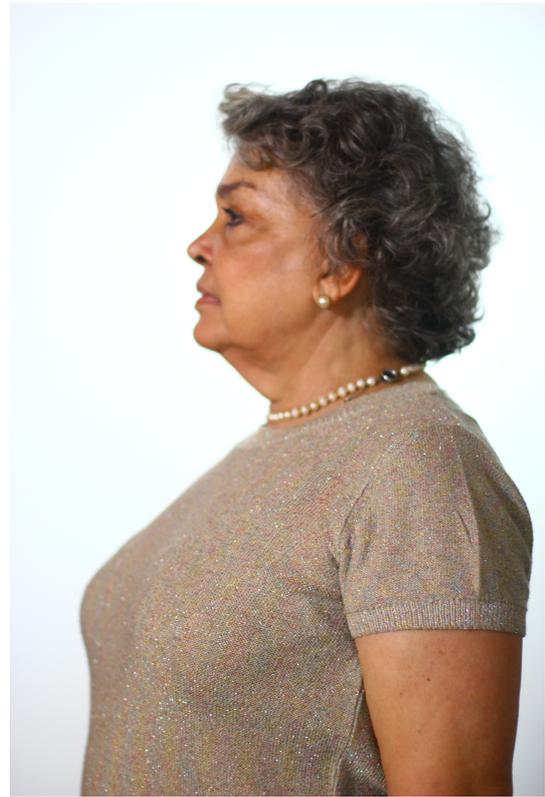
Estado civil: casado

Ocupación: ingeniero civil

Apariencia: hombre casado, conservador, simpático.

Personalidad: un hombre un poco cuadrado, le gustan los numeros. Disfruta del deporte y de los dulces. Le encanta conversar.

Cualidades: muy trabajador.



**La abuela**

Edad: 50 años

Cumpleaños: 3 de mayo

Altura: 1.52 mts.

Color de piel: blanco

Color de ojos: marrón oscuro

Color de cabello: blanco grisáceo

Estado civil: casada

Ocupación: ama de casa

Apariencia: limpia y recatada, con un gusto muy elegante y fanática de las flores.

Personalidad: le encanta agarrar las mejillas de sus nietos y conversar sobre recetas y jardinería.

Cualidades: buena cocinera y muy conversadora, le encantan los colores pasteles.



### **El abuelo**

Edad: 55 años

Cumpleaños: 8 de octubre

Altura: 1.60 mts.

Color de piel: blanco

Color de ojos: marrón oscuro

Color de cabello: blanco grisáceo

Estado civil: casado

Ocupación: pensionado

Apariencia: suave, gentil, amable y un poco introvertido.

Personalidad: es un padre y abuelo muy orgulloso de su familia, a quienes siempre invita los domingos a compartir.

Cualidades: padre bondadoso y comprensivo.



### **El tío**

Edad: 30 años

Cumpleaños: 7 de julio

Altura: 1.70mts.

Color de piel: tostado

Color de ojos: marrón

Color de cabello: negro

Estado civil: divorciado

Ocupación: periodista deportivo

Apariencia: un poco desgarbado y con sobrepeso, siempre con los pantalones bien arriba hasta la cintura y un par de anteojos de lupa que le hacen ver los ojos enormes.

Personalidad: no tan conversador en comparación con su hermano mayor. Le encanta el fútbol, los dulces y los chistes. Le tiene un cariño muy especial a Pipo.

Cualidades: super fanático del fútbol.



**La hermana mayor**

Edad: 15

Cumpleaños: 3 abril

Altura: 1.30mts.

Color de piel: blanco

Color de ojos: marrón

Color de cabello: castaño

Estado civil: soltera

Ocupación: estudiante de bachillerato

Apariencia: un poco aburrida y nerd.

Personalidad: le encanta conversar por teléfono. Le parece que su abuela y su madre son aburridas. Le gusta mucho la música pop y hablar con sus amigas de los fiestas y los novios.

Cualidades: es muy adolescente.



**La hermana menor**

Edad: 5

Cumpleaños: 20 abril

Altura: 0.50mts.

Color de piel: tostado

Color de ojos: marrón

Color de cabello: castaño

Estado civil: soltera

Apariencia: juguetona.

Personalidad: introvertida y callada.



### **El primo**

Edad: 19

Cumpleaños: 1 de febrero

Altura: 1.70

Color de piel: tostado

Color de ojos: marrón

Color de cabello: marrón

Estado civil: soltero

Ocupación: estudiante

Apariencia: siempre usa blue jean, le gustan mucho los videojuegos y el fútbol. Puede pasar horas hablando de deporte con el Tío.

Cualidades: le encantan los teléfonos celulares y no puede dejar de escribir mensajes de texto.



### **La prima**

Edad: 17

Cumpleaños: 20 de enero

Altura: 1.58mts.

Color de piel: blanco

Color de ojos: marró

Color de cabello: negro

Estado civil: soltera

Ocupación: estudiante

Apariencia: le gusta mucho conversar con la abuela y la mamá de Pipo. Una niña estudiosa y aplicada.



**El pez dorado**

Edad: 6 meses

Ancho: 4cm.

Largo: 6cm.

Color: dorado

Color de ojos: negro

Estado civil: soltero

Ocupación: mascota

## 5.7 PROPUESTA VISUAL

### Dirección de fotografía

Para planos de situación, planos secuencia, planos generales y americanos se utilizará una óptica angular entre 16mm y 28mm, de ser necesario se utilizará lentillas angulares para ampliar en ángulo de visión. Ambos objetivos contarán con una apertura máxima de F2.8.

Para planos medios, medios cortos y toma de hombros se utilizará ópticas de 28mm y 50mm respectivamente, y en cuestión de apertura, f2.8 y 1.8 respectivamente.

Para primeros planos, planos detalles y tomas subjetivas, se utilizará una óptica de 85mm con apertura de f2.8.

Estas decisiones están contempladas para maximizar el estilo “brillante y suave” inspirado en el trabajo fotográfico de Elizabeth Messina en su libro “The Luminous Portrait, Adam Kimmel en “Never Let Me Go”(2010) y Lance Acord en “Where the wild things are” (2009).

En cuestión de cámara, se utilizará cuerpos de sensores digitales APS-C de grabación en formato AVCHD2 de Sony, específicamente los cuerpos Sony Alpha A77 y NEX-7, los cuales cuentan con el mismo sensor de 24.3 MP y por ende, cuentan con controles de estilo visual similares. Además del estabilizador de sensor integrado al cuerpo, elemento que eliminaría la posibilidad de vibraciones no deseadas en tomas.

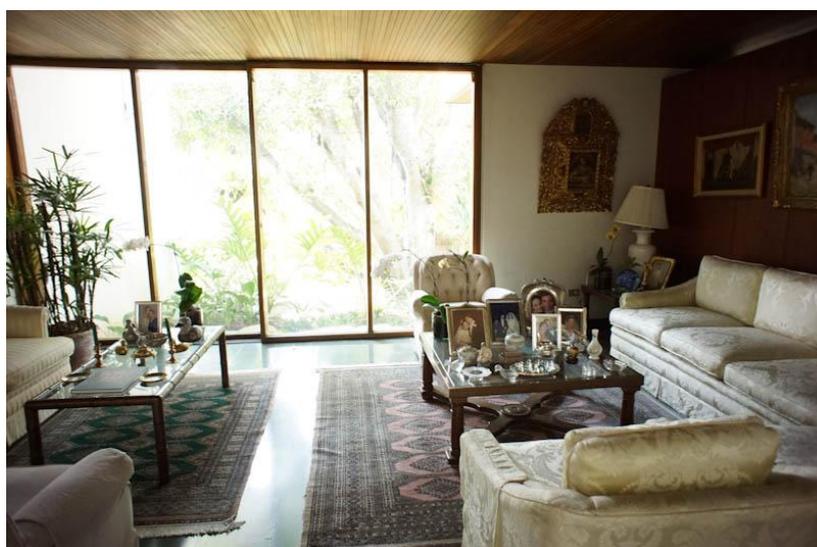
Para estabilización, consideramos pertinente la utilización de parálisis de hombro adaptados a cámaras DSLR, SteadyCam, MonoPod y grúa portable JB-30, para permitir movimientos de cámara en múltiples angulaciones sin limitar el espacio de movilidad de los personajes en escena.

Tomando nuevamente las referencias estéticas, consideramos que la iluminación debe estar al servicio de un estilo acercado a las condiciones netamente naturales de iluminación, esto quiere decir que cualquier fuente artificial debe tener todos los

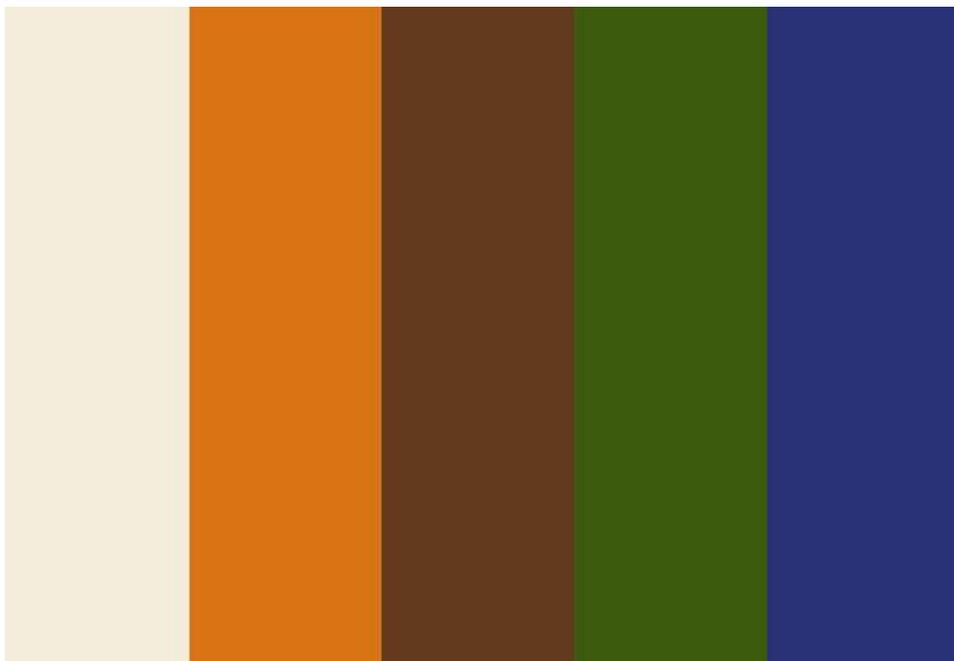
aditivos de modificación para suavizar su cualidad y así mantener el detalle en exposición para proteger el estilo creativo de la pieza.

### Dirección de arte

Los colores principales de la paleta se inspiran en la locación en la cual se desarrolla la historia: una casa de los años 60 en Los Palos Grandes llena de muebles de madera, baños originales de la época y con un gran jardín. El estilo prácticamente anacrónico de la arquitectura junto con los elementos y muebles de años anteriores convierten a la casa en un mundo paralelo para Pipo, el personaje principal.



Fotografías de la casa en Los Palos Grandes.



Paleta de colores.

El mundo interior de Pipo esta lleno de aventura e imaginación con un toque de ingenuidad que están expresados en los elementos de utilería claves debido a que estos objetos adquieren una cualidad casi mágica al convertirse en parte del juego de la búsqueda del tesoro.

Entre los principales elementos de utilería podemos destacar: el mapa lleno de garabatos, el paraguas, la gorra y especialmente el goldfish.



Imagen referencial del goldfish.



Imagen referencial del paraguas.



Imagen referencial del mapa.



Imagen referencial de la gorra.

El vestuario de los personajes obedece al perfil de cada uno de ellos y su rol dentro de la historia. Así es como sucede el tío, quien tiene unos lentes, que se convierten en las característica de un cíclope.

## **5.8 PROPUESTA SONORA**

Para los requerimientos conceptuales de la pieza, consideramos comisionar la composición de una pieza musical arreglada especialmente para la línea narrativa completa, de manera que cada acto, escena y acción incidental importante tenga un marcaje musical que no sólo contribuya al concepto visual, sino a los requerimientos de postproducción en adherencia con la teoría de montaje de Sergei Eisenstein a utilizar en puntos clave de la pieza.

De igual manera, la pieza contará con grabación de audio ambiente y de diálogo. Posteriormente se realizaría un diseño de sonido específico con todos los elementos de sonido de librería y de foley, para puntualizar todas las acciones que no requieren diálogo.

## 5.9 DESGLOSE

**Título de la producción:** Pipo

**Escena número 1 - Casa de la abuela**

<b>Locación</b> Interior. Entrada. Despacho.
<b>Talento</b> Pipo, la mamá, el papá, la hermana menor, la hermana mayor, la abuela, el abuelo, el tío, el primo y la prima.
<b>Utilería</b> Morrall pequeño de Pipo
<b>Vestuario</b> Pipo: camisa chemise naranja, blue jean, zapatos deportivos y gorra. La mamá: camisa azul, jeans, zapatos deportivos. El papá: camisa chemise naranja, pantalón, zapatos deportivos. La hermana menor: vestido rosa, sandalias. La hermana mayor: jeans, camisa gris, lentes. La abuela: suéter, pantalón, collar de perlas. El abuelo: camisa de vestir clara, pantalón, zapatos de vestir. El tío: camisa de botones negra manga corta blanca, pantalones, correa negra, zapatos deportivos, lentes. Primo: franela negra, blue jean, zapatos deportivos. Prima: franela negra, blue jean, zapatos deportivos.
<b>Maquillaje</b> General: polvo translúcido. La mamá: maquillaje ligero de día, tonos marrones. El papá: gel para el cabello.
<b>Efectos de sonido</b> Voz de la abuela.
<b>Posibilidades montaje</b> Métrico, rítmico.

**Título de la producción:** Pipo

**Escena número 2 - Casa de la abuela**

<b>Locación</b> Comedor. Despacho.
<b>Talento</b> Pipo, la mamá, el papá, la hermana menor, la hermana mayor, la abuela, el abuelo, el tío, el primo y la prima.
<b>Utilería</b> Almuerzo servido: vegetales, pollo en brasa, arepitas, yucca, guasacaca. Vajilla básica, vasos de vidrio, jarra, cubiertos, servilletas de tela, mantel blanco. Morral Mapa del tesoro Paraguas
<b>Vestuario</b> Pipo: camisa chemise naranja, blue jean, zapatos deportivos y gorra. La mamá: camisa azul, jeans, zapatos deportivos. El papá: camisa chemise naranja, pantalón, zapatos deportivos. La hermana menor: vestido rosa, sandalias. La hermana mayor: jeans, camisa gris, lentes. La abuela: suéter, pantalón, collar de perlas. El abuelo: camisa de vestir clara, pantalón, zapatos de vestir. El tío: camisa de botones negra manga corta blanca, pantalones, correa negra, zapatos deportivos, lentes. Primo: franela negra, blue jean, zapatos deportivos. Prima: franela negra, blue jean, zapatos deportivos..
<b>Maquillaje</b> General: polvo translúcido. La mamá: maquillaje ligero de día, tonos marrones. El papá: gel para el cabello.
<b>Efectos de sonido</b> Conversación confusa. Pasos.
<b>Posibilidades montaje</b> Intelectual.

**Título de la producción:** Pipo

**Escena número 3 - Casa de la abuela**

<b>Locación</b> Jardín
<b>Talento</b> Pipo, hermana mayor, la abuela, el abuelo, el tío.
<b>Utilería</b> Paraguas, celular, gorra.
<b>Vestuario</b> Pipo: camisa chemise naranja, blue jean, zapatos deportivos, gorra. Pipo malvado: gorra hacia atrás. La hermana mayor: jeans, camisa gris, lentes. La abuela: suéter, pantalón, collar de perlas. El abuelo: camisa de vestir clara, pantalón, zapatos de vestir. El tío: camisa de botones negra manga corta blanca, pantalones, correa negra, zapatos deportivos, lentes.
<b>Maquillaje</b> General: polvo translúcido. La mamá: maquillaje ligero de día, tonos marrones. El papá: gel para el cabello.
<b>Efectos de sonido</b> Ramas, árboles, columpio balanceándose, sonidos de disparo, grito de la hermana.
<b>Posibilidades montaje</b> Tonal, rítmico, intelectual.

**Título de la producción:** Pipo

**Escena número 4 - Casa de la abuela**

<b>Locación</b> Sala del televisor, pasillo, despacho de closets, cuarto de la abuela, baño.
<b>Talento</b> Pipo, el tío, la mamá, el papa, la abuela, el abuelo, el primo, la prima.
<b>Utilería</b> Dummy de un partido de futbol. Pez dorado. Vaso. Cepillo y pasta de dientes, toalla.
<b>Vestuario</b> Pipo: camisa chemise naranja, blue jean, zapatos deportivos, gorra. La mamá: camisa azul, jeans, zapatos deportivos. El papá: camisa chemise naranja, pantalón, zapatos deportivos. La abuela: suéter, pantalón, collar de perlas. El abuelo: camisa de vestir clara, pantalón, zapatos de vestir. El tío: camisa de botones negra manga corta blanca, pantalones, correa negra, zapatos deportivos, lentes. Primo: franela negra, blue jean, zapatos deportivos. Prima: franela negra, blue jean, zapatos deportivos.
<b>Maquillaje</b> General: polvo translúcido.
<b>Efectos de sonido</b> Sonidos de platos. Gruñidos de cíclope. Pasos.
<b>Posibilidades montaje</b> Tonal, métrico.

**Título de la producción:** Pipo

**Escena número 5 - Casa de la abuela**

<b>Locación</b> Jardín
<b>Talento</b> Pipo
<b>Utilería</b> Vaso con agua. Pez dorado.
<b>Vestuario</b> Pipo: camisa chemise naranja, blue jean, zapatos deportivos, gorra.
<b>Maquillaje</b> General: polvo translúcido.
<b>Efectos de sonido</b> Caída, caída de agua.
<b>Posibilidades montaje</b> Métrico

**Título de la producción:** Pipo

**Escena número 6 - Casa de la abuela**

<b>Locación</b> Baño, cocina.
<b>Talento</b> Pipo, la mamá, la abuela, el tío.
<b>Utilería</b> 3 vasos de vidrio, esponja, lavaplatos. Pez dorado.
<b>Vestuario</b> Pipo: camisa chemise naranja, blue jean, zapatos deportivos, gorra. El tío: camisa de botones negra manga corta blanca, pantalones, correa negra, zapatos deportivos, lentes.
<b>Maquillaje</b> General: polvo translúcido. La mamá: maquillaje ligero de día, tonos marrones.
<b>Efectos de sonido</b> Lavando platos. Poceta bajando. Conversación familiar.
<b>Posibilidades montaje</b> Métrico, intelectual.

## 5.10 GUIÓN TÉCNICO

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
1	8	Plano detalle		Abuela hala las mejillas de Pipo		
1	9	Primer Plano		Pipo de Marea		
1	10	Plano entero		Pipo se zafa y corre hacia el pasillo		
1	11	De Plano Entero a Plano Medio Corto y luego a Plano detalle	PE en desenfoco, foco en PMC, Pull back y Dolly Side, luego PD a Morral	Pipo atraviesa el pasillo, entra a un despacho, lo observa y entra, dejando su morral en un lugar aleatorio		
1	12	Over the shoulder a PP		Los Padres de Pipo saludan a la Abuela		
1	13	Over the shoulder a PP		Los tíos de Pipo saludan a la abuela		
1	14	Over the shoulder a PP		Los Primos de Pipo saludan a la Abuela		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano General	Push-in leve	Una Puerta de Madera de abre verticalmente, deja entrar la luz		
1	2	Plano Detalle	Push-in leve	Unos Pies se asoman detrás de la puerta		
1	3	Plano Medio Corto	Push-in Leve hacia Pipo			
1	4	Plano Detalle	Push-in Leve Hacia Morral de Pipo			
1	5	Plano Americano	Tilt up Hacia Pipo y sus padres detras	Pipo entra trotando		
1	6	Plano Entero	Hacia Abuela de Pipo	Abuela saluda a los padres de Pipo		
1	7	Plano Medio	Hacia Padres de Pipo	Padres saludan a la Abuela		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
2	1	Plano Medio Corto	Pull back, Paneo y Tilt down hacia Pipo	La Familia de Pipo come, Pipo observa silencioso su Plato		
2	2	Plano Detalle	Hacia plato de Pipo			
2	3	Primerísimo primer Plano	Contrapicado Hacia Pipo	Pipo alarga el tenedor hacia el plato		
2	4	Plano detalle	Hacia Plato de Pipo	Pipo desperdiga los restos a lo largo del plato		
2	5	Primerísimo Primer Plano	Hacia Pipo	Pipo observa los demás		
2	6	Primerísimo primero Plano	Padres de Pipo	Todos gritan y comen inteligiblemente		
2	7	Primerísimo primero Plano	Abuela de Pipo y Primos	Todos gritan y comen inteligiblemente		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
2	8	Plano entero	Push Back bajo la mesa.	Pipo se escurre bajo la mesa y gatea hacia el pasillo, luego corre		
2	9	De PE a PMC	Tilt down leve desde morral hacia puerta	Pipo entra al despacho y abre el morral y saca un mapa		
2	10	PD	Hacia Mapa	Garabatos, detalle de casa, monstruos, líneas y rayas		
2	11	PA		Pipo gira su mirada hacia el Jardín		
2	12	PE	Desde Afuera, pull Back tilt down		El Abismo de la Muerte	
2	13	PD	Mapa, Hacia el Abismo			
2	14	PM	Paneo y Dolly side	Pipo busca en el despacho		
2	15	PD	Hacia Paragua	Pipo consigue un paragua		
2	16	PP		Pipo Sonríe		
2	17	PA	Push in	Pipo sale hacia el talud		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
3	1	PD a PE	De PD tilt down con elevación hasta PE picado de Pipo y Talud	Pipo se posa en el borde del talud		
3	2	PD	Contrapicado hacia Pies			
3	3	PD	Hacia Paraguas	Pipo abre el paraguas		
3	4	PPP		Pipo respira hondo		
3	5	PE	Detrás de Pipo	Pipo salta y llega al jardín		
3	6	PP		Pipo abre los ojos		
3	7	PE		Jardín inmenso		
3	8	PE	Contrapicado	Árbol gigantesco		
3	9	PD		Columpio viejo		
3	10	PD		El sol asoma a través de ramas		
3	11	PE	Tilt up grúa	Pipo camina lentamente viendo a su alrededor		
3	12	PE		Pipo bordea el Jardín		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
3	13	PD		De una terraza sale una figura		
3	14	PP		La hermana de pipo habla por teléfono		
3	15	PA		Pipo se oculta detrás de la terraza		
3	16	CP-PM		La hermana de aleja		
3	17	PE		La hermana llega al otro extremo de jardín		
3	18	PE		Pipo sale hacia el centro del jardín		
3	19	PP		Pipo se detiene		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
3	20	PD	Paneo lento jardin			
3	21	PP		Una figura hace sonidos de disparo		
3	22	PM		Pipo esquivaba las balas		
3	23	PE		Pipo corre hacia la pared mas cercana		
3	24	PA		La figura espera del otro extremo riéndose		
3	25	PM		Pipo dispara en la dirección contraria		
3	26	PPP		La figura rie		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
3	27	P Secuencia, PE, PM	Pull back desde Mesa Comedor hacia Ventana	Los padres de Pipo lo ven jugar, se encogen de hombros		
3	28	PP	Pipo	Pipo se decide		
3	29	PA	Seguimiento a 60p para slow mo	Pipo emerge de la esquina y salta por los aires disparando		
3	30	PA	Hacia figura	La figura es alcanzada por las balas		
3	31	PD	Hacia figura 60p	Figura cae lentamente		
3	32	PD		Pipo cae al suelo		
3	33	PMC		Pipo canta victoria		
3	34	PE		Pipo corre hacia la terraza		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
4	1	PE, P secuencia	Pull back, panning y push in tilt up	Pipo se adentra a la sala, sube unas escaleras, se detiene y continua al tercer piso		
4	2	PD		Pipo llega al segundo nivel		
4	3	PPP		Se detiene en seco y se agacha	El Cíclope	
4	4	PMC		El tío de pipo observa la televisión		
4	5	PD		Pantalla del Televisor		
4	6	PA	Dolly side	Pipo pasa lentamente detrás de un mueble, lateral al tío		
4	7	PE	Tilt up	Pipo sube las escaleras		
4	8	PA		Pipo llega al tercer piso		
4	9	T subjetiva		Pipo observa dos pasillos de lados contrarios		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
4	10	PP		Pipo observa los pasillos		
4	11	PA		Avanza por el lado izquierdo		
4	12	PE		Pipo pasa de largo dos puertas cerradas		
4	13	PE	picado	Pipo entra a un despacho, pasa de largo y llega a una habitación rodeada de puertas		
4	14	PD		Pipo registra una habitación, y sale		
4	15	PP		Pipo revisa otra Habitación y sale		
4	16	PA		Pipo revisa una tercera habitación, y sale		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
4	17	PA	Pull Back	Pipo sale de la habitación central		
4	18	PE	Steady	Sale del pasillo hacia las escaleras, toma el pasillo siguiente		
4	19	PA		Llega a una habitación desordenada que conecta a un baño		
4	20	PE		Entra al baño		
4	21	PP		Observa al final del pasillo del baño		
4	22	PE		Pipo encentra una pecera		
4	23	PD	Hacia pecera	Un pez dorado		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
4	24	PP		Pipo camina hacia pecera		
4	25	PMC		Se detiene		
4	26	PD		Toma un vaso, Vacía su contenido		
4	27	PPP		Observa el pececito		
4	28	PD		Pipo utiliza el vaso para llenarlo de agua de la pecera y guiar al pez dentro		
4	29	PE		Lo saca de la pecera		
4	30	PD		Posa su mano sobre el vaso		
4	31	PA		Pipo sale de la habitación		
4	32	PE	Desde final escaleras	Consigue una escalera d caracol		
4	33	PA Secuencia		Pipo baja las escaleras y sale por una puerta hacia el jardín		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
5	1	Tracking PE	Pull back steady	Pipo trota a través del jardín		
5	2	PD	Pies de pipo	Pipo tropieza		
5	3	PP		Pipo cae		
5	4	PD		El vaso se rompe		
5	5	PE	Cenital	Pipo se incorpora aturdido		
5	6	PP y PD	Foco de pipo a pez	Pipo observa el pez saltando desesperado		
5	7	PMC	Contrapicado	Pipo toma en pez en sus manos		
5	8	PD	Contra plano hacia manos	El pez salta		
5	9	PE	Paneo	Pipo corre a toda velocidad		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
6	1	PMC	Paneo y dolly side	Pipo entra al despacho y sale por la puerta hacia el pasillo		
6	2	PA	Desde pasillo, contrapicado	Pipo entra al baño más cercano		
6	3	PD y PP	Tilt up desde poceta	Pipo llega a la poceta, la abre y arroja al pez dentro		
6	4	PD	Hacia poceta	El pez recupera el conocimiento y da vueltas		
6	5	PP		Pipo suspira aliviado		
6	6	PMC		Pipo sale sigilosamente del bano y cierra la puerta		
6	7	PE		Pipo camina rápidamente el pasillo hacia la cocina		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
6	8	PP		Mama de Pipo conversa		
6	9	PD		Manos lavan los Platos		
6	10	PP		Abuela conversa		
6	11	PD		Platos sucios		
6	12	PM		Pipo se escabulle entre la gente y esquiva a todos en la cocina		
6	13	PD a PM	Cambio de foco entre vaso y Pipo	Pipo trata de tomar el vaso, la mamá lo toma antes		
6	14	PP		Pipo mira a su alrededor		

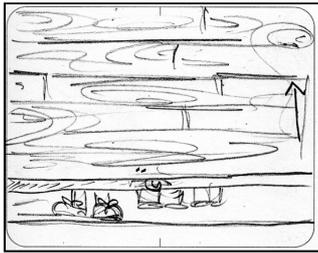
Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
6	15	PD Subjetivo		Un único vaso en un tope		
6	16	PM	Paneo	Pipo camina a toda velocidad silbando		
6	17	PD		Pipo toma el vaso		
6	18	PA		Sale corriendo hacia el pasillo		
6	19	Tracking PA	Pull Back	Pipo se dirige hacia el baño		
6	20	PMC slow mo		Pipo se frena en seco		Suena una poceta bajar
6	21	PA	Paneo y Pull back	Del baño sale el Tío ajustándose el pantalón		

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
6	22	PPP		Pipo traga saliva y se pone pálido		
6	23	PE two shot	Picado/Cenital	Pipo Grita	NOOOOO	
6	24	PP	Hacia tío		Pero bueno chico, Cálmate!	
6	25	PP	Hacia Pipo		...pero...	
6	26	PM Two Shot	Pull back y Tilt Down	El tío sonríe, le bate el cabello a Pipo y se va a la cocina		
6	27	PA		Pipo entra a toda velocidad al baño		
6	28	PMC		Pipo contempla la poceta desconsolado		

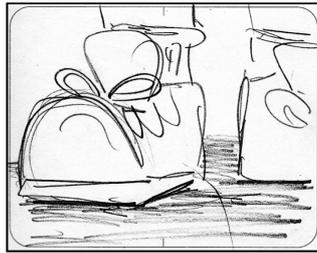
Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ Dirección	Acción	Texto	Sonido
6	29	PP	Lateral a Pipo	Pipo levanta la mirada		
6	30	PD		Un vaso en el borde lavamanos, Un pez nada dentro		
6	31	PP		Pipo se petrifica		
6	32	PMC	Pull Back	Pipo se acerca al vaso		
6	33	PP		Pipo sonríe		
6	34	PMC		Pipo toma el vaso y sale del baño		
6	35	PE		Pipo sale al pasillo tarareando		

# 5.11 STORYBOARD

## Escena 1



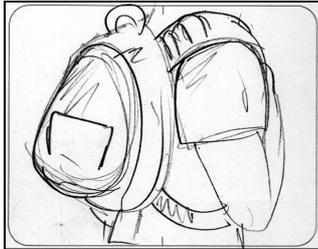
A-1



A-1-2



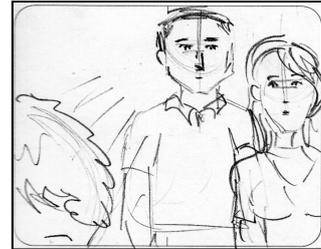
A-1-3



A-1-4



A-1-5



A-1-6



A-1-7



A-1-8



A-1-9



A-1-10



A-1-11



A-1-12



A-1-13



A-1-14

# Escena 2



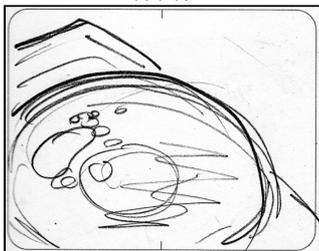
A-1-15



A-1-16



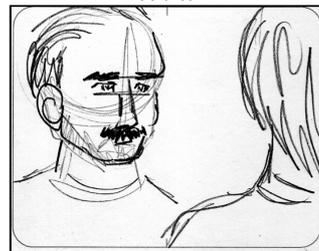
A-1-17



A-1-18



A-1-19



A-1-20



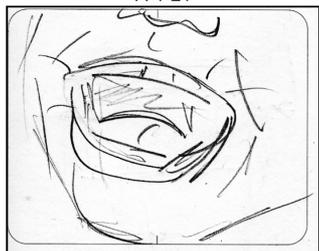
A-1-21



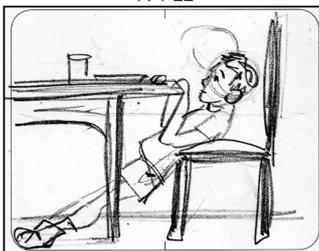
A-1-22



A-1-23



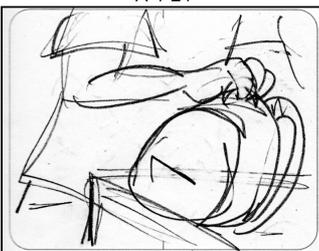
A-1-24



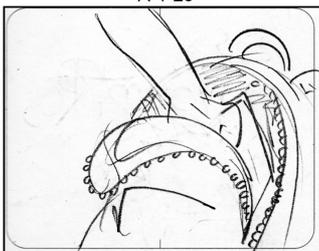
A-1-25



A-1-26



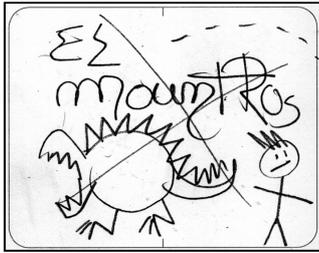
A-1-27



A-1-28



A-1-29



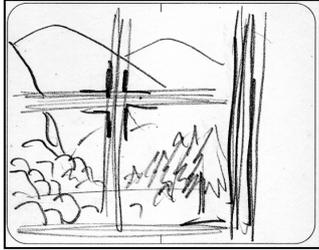
A-1-30



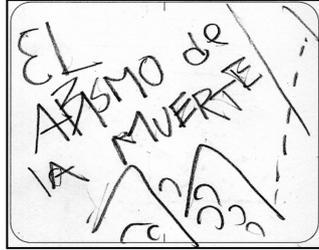
A-1-31



A-1-32



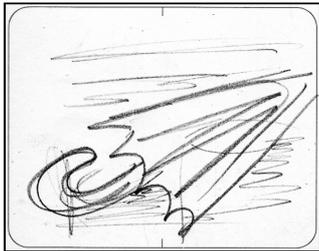
A-1-33



A-1-34



A-1-35



A-1-36



A-1-37



A-1-38

Escena 3



A-1-39



A-1-40



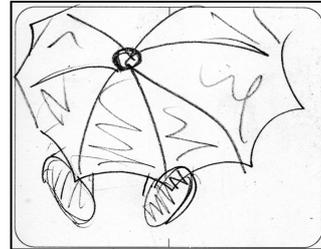
A-1-41



A-1-42



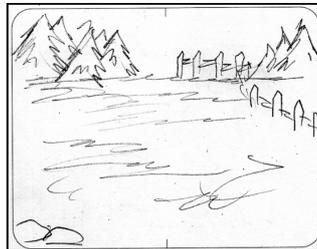
A-1-43



A-1-44



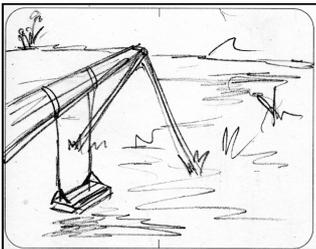
A-1-45



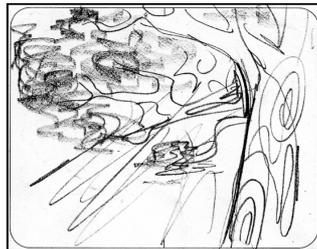
A-1-46



A-1-47



A-1-48



A-1-49



A-1-50



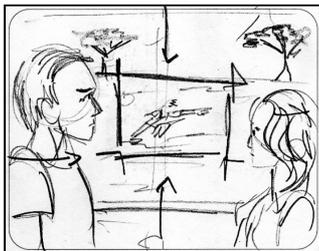
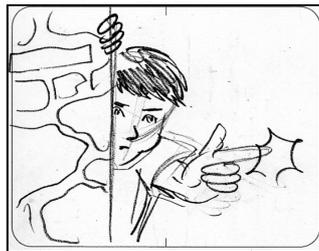
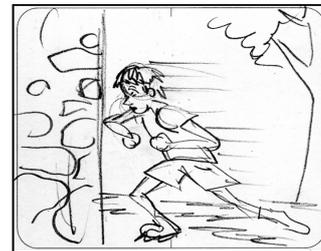
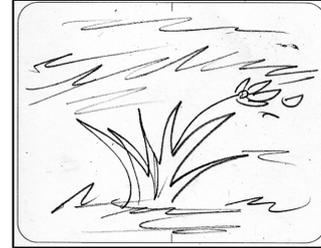
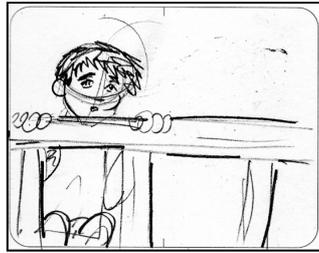
A-1-51



A-1-52



A-1-53





A-1-69



A-1-70



A-1-71



A-1-72



A-1-73

# Escena 4



A-1-74



A-1-75



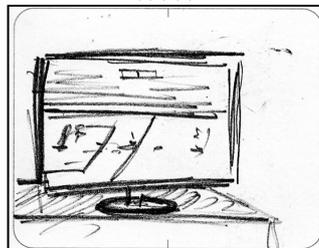
A-1-76



A-1-77



A-1-78



A-1-79



A-1-80



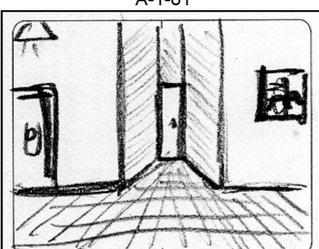
A-1-81



A-1-82



A-1-83



A-1-84



A-1-85



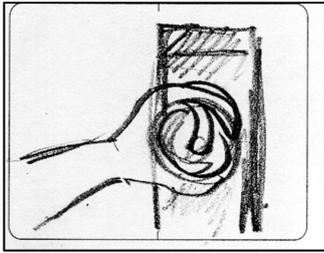
A-1-86



A-1-87



A-1-88



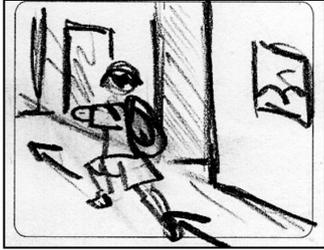
A-1-89



A-1-90



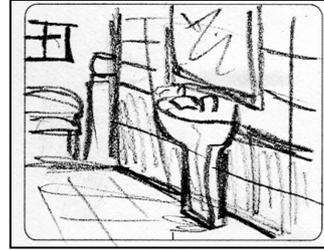
A-1-91



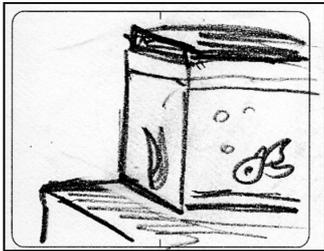
A-1-92



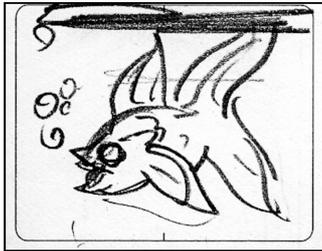
A-1-93



A-1-94



A-1-95



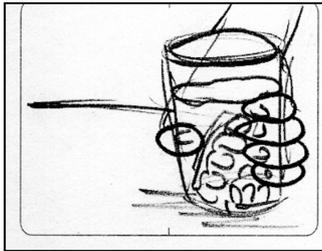
A-1-96



A-1-97



A-1-98



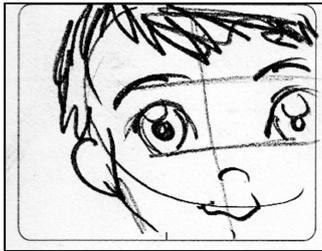
A-1-99



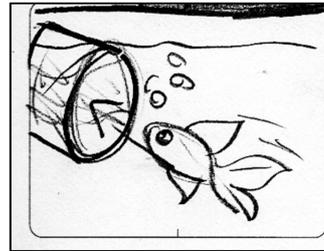
A-1-100



A-1-101



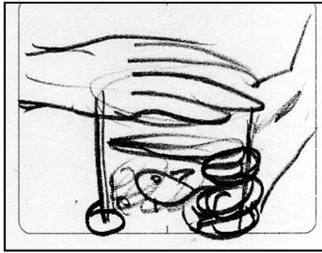
A-1-102



A-1-103



A-1-104



A-1-105



A-1-106



A-1-107

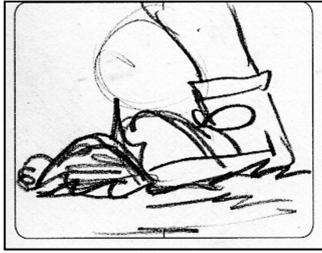


A-1-108

Escena 5



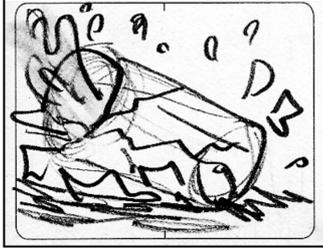
A-1-109



A-1-110



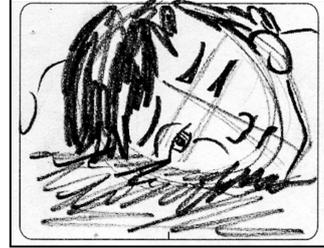
A-1-111



A-1-112



A-1-113



A-1-114

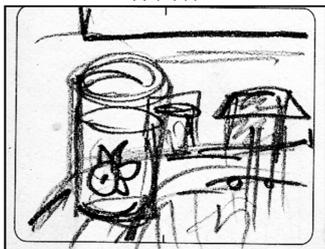
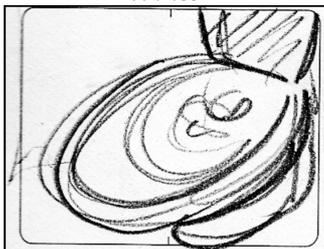
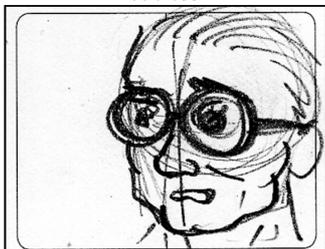
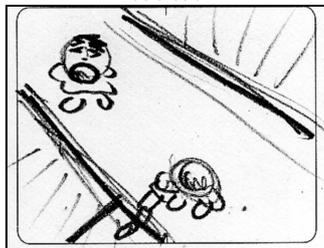


A-1-115



A-1-116

Escena 6

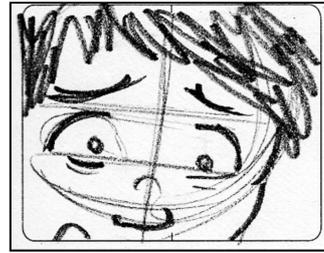




A-1-117



A-1-118



A-1-119



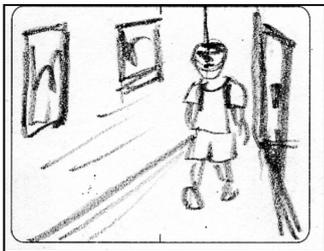
A-1-120



A-1-121



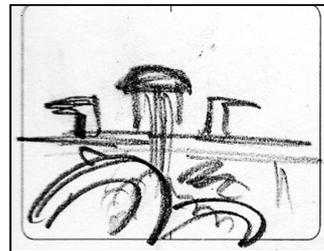
A-1-122



A-1-123



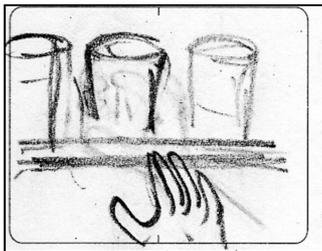
A-1-124



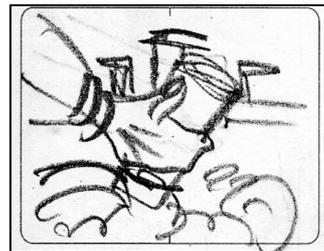
A-1-125



A-1-126



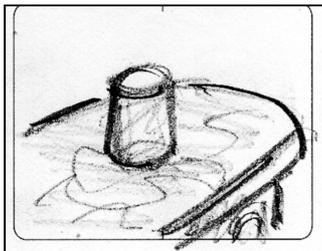
A-1-127



A-1-128



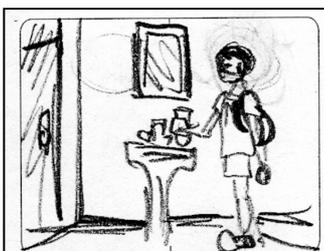
A-1-129



A-1-130



A-1-131



A-1-147



A-1-148

## 5.12 PLAN DE RODAJE

**Fecha: Miércoles 7 de agosto de 2013**

<b>Hora</b>	<b>Escena</b>	<b>Plano</b>	<b>Llamado</b>	<b>Notas/Acciones</b>
8:00 AM	-	-	Catering Actores Dirección Producción Arte Fotografía Sonido	Sacar y acomodar equipos.
8:15 AM	-	-		Desayuno
8:40 AM	-	-	Arte y actor	Vestuario y maquillaje para actor.
9:00 AM	2	9 al 17		
	3	1 al 12		
10:45 AM	-	Merienda		
11:00 PM	3	20 al 26 y 28 al 34		
1:00PM			Producción	Fin producción
1:30PM				Recoger. Salida de la locación.

**Fecha: Jueves 8 de agosto de 2013**

<b>Hora</b>	<b>Escena</b>	<b>Plano</b>	<b>Llamado</b>	<b>Nota</b>
8:00 AM	.	-	Catering Actores Dirección Producción Arte Fotografía Sonido	Sacar y acomodar equipos.
8:15 AM	-	-	-	Desayuno
8:40 AM	-	-	Arte y actores. Actor principal únicamente.	Vestuario y maquillaje.
9:00 AM	6	1 al 6		
11:00AM	5	1 al 9		
1:00 PM	-	-	Catering	Almuerzo
2:00 PM	4	1 al 33	Tío	
3:00 PM			Producción	Fin producción
3:30 PM	-	-		Recoger. Salida de la locación.

**Fecha: Viernes 8 de agosto de 2013**

<b>Hora</b>	<b>Escena</b>	<b>Plano</b>	<b>Llamado</b>	<b>Nota</b>
8:00 AM	.	-	Catering Actores Dirección Producción Arte Fotografía Sonido	Sacar y acomodar equipos.
8:15 AM	-	-	-	Desayuno
8:40 AM	-	-	Arte y actores	Vestuario y maquillaje.
9:00 AM	4	8 al 21		La búsqueda. Ojo iluminación.
10:40AM	6	7		
11:00 AM	6	18 al 35	Tío	
12:30 PM	-	-	Catering	Almuerzo
1:30 PM	1	1 al 11	Familia entera	Escena de la entrada
2:30 PM	2	1 al 8		Escena del almuerzo
3:30 PM	3	27		Pipo desde afuera juego y la familia lo observa.
	6	7 al 11		Cocina.
4:00 PM			Producción	Fin producción
4:30 PM				Recoger. Salida de la locación.

### 5.13 FICHA ARTÍSTICA

<b>Pipo</b>	Carlos David Pulido
<b>La mamá</b>	Lesyil Rivas
<b>El papá</b>	Juan Carlos Pulido
<b>La abuela</b>	Martha Gómez
<b>El abuelo</b>	Marco Laverde
<b>El tío</b>	Enrique Basante
<b>La hermana mayor</b>	Laura Martínez
<b>La hermana menor</b>	Cristina Rivas
<b>Primo</b>	Jefferson Tuarez
<b>Prima</b>	Karla Moreno

## 5.14 FICHA TÉCNICA

<b>Guión</b>	Yvonne Briones Carlos Suárez
<b>Dirección general</b>	Yvonne Briones
<b>Asistente de dirección</b>	Mariana Vincenti
<b>Producción general</b>	Yvonne Briones
<b>Asistente de producción</b>	Enrique Suárez Alejandra Pocaterra
<b>Dirección de fotografía</b>	Carlos Suárez
<b>Asistencia de fotografía y cámara</b>	Angelo Freda Jonás Cordero
<b>Dirección de arte</b>	Yvonne Briones
<b>Dirección actuarial y casting</b>	Wilker Tovar
<b>Sonido y operador de boom</b>	Miguel Escobar
<b>Script</b>	David Ortiz
<b>Fotofija</b>	Andrea Otero Laura Martínez
<b>Música</b>	Jan Jenderkowiak
<b>Diseño de sonido</b>	Carlos Suárez
<b>Storyboard</b>	Javier Alamo
<b>Diseño gráfico</b>	Yvonne Briones
<b>Edición y montaje</b>	Carlos Suárez Yvonne Briones
<b>Colorización</b>	Carlos Suárez
<b>Catering</b>	Eimy Cauterucce

### 5.15 PRESUPUESTO

Los precios reflejados a continuación provienen de referencias actuales de CineMateriales, proporcionados por Pablo Cova. La referencia para los precios de honorarios profesionales provienen de la post-productora WattoPost.

<b>Ítem</b>	<b>Costo por día Bs.</b>	<b>Días</b>	<b>Subtotal Bs.</b>
Dirección	5.000	4	20.000
Producción	4.000	4	16.000
Dirección fotografía	3.000	4	12.000
Asistente fotografía	1.500	4	6.000
Cámara x 2	1.500	4	12.000
Dirección arte	4.000	4	16.000
Dirección actuarial	4.000	4	16.000
Sonido	3.000	4	12.000
Operador Boom	1.500	4	6.000
Script	1.500	4	6.000
Músico	3.000	4	12.000
Ilustrador	2.500	1	2.500
Diseñador	2.500	1	2.500
Post-producción	4.500	4	18.000
Elenco-protagonista	3.000	4	12.000
Elenco-figurantesx10	1.500	2	30.000
Sony AlphaA77	1.000	4	4.000
Sony Nex7	1.000	4	4.000
Lentes Alpha77	500	4	2.000
Lentes Nex7	500	4	2.000
Maleta Lowel	380	4	1.520
Estabilizador hombros	300	4	1.200

Flycam	300	2	600
Boom, pole, cable.	500	4	2.000
Zoom H4n	500	4	2.000
Gastos producción	1.000	3	3.000
Catering	2.000	3	6.000
Transporte	1.000	3	3.000
		<b>COSTO TOTAL</b>	<b>230.320,00</b>

### 5.16 RESUMEN DE PRESUPUESTO

<b>Ítem</b>	<b>Subtotal Bs.</b>
<b>Honorarios</b>	178.500
<b>Producción</b>	22.320
<b>Post - producción</b>	20.500
<b>Catering</b>	6.000
<b>Transporte</b>	3.000
<b>COSTO TOTAL</b>	<b>230.320,00</b>

### 5.17 ANÁLISIS DE COSTO

Todos los equipos utilizados para la realización del cortometraje son propios, a excepción del trípode de video y el slider los cuales facilitados por compañeros estudiantes de la promoción. La locación pertenece a un familiar.

Todos los miembros del elenco trabajaron ad honorem. Sin embargo el ilustrador recibió Bs.800 por la realización del storyboard y la ilustración de los personajes, y el músico recibió un pago de USD 100 a cambio oficial.

En cuanto a la post-producción, contamos con todos los equipos, conocimientos y habilidades necesarias para realizarla. Además éste es un factor muy importante ya que constituye la aplicación práctica de lo investigado en el marco teórico.

Esto quiere decir que los gastos más altos pertenecen a catering, puesto que fue de vital importancia que todas las personas involucradas contaran con la alimentación e hidratación necesaria para garantizar su comodidad durante los días de rodaje.

<b>Ítem</b>	<b>Días</b>	<b>Subtotal Bs.</b>
<b>Ilustrador</b>	-	800
<b>Músico</b>	-	640
<b>Catering</b>	3	9.275
	<b>COSTO TOTAL</b>	<b>10.715</b>

## CONCLUSIONES

Un profesor de cine, Ryan Schwartz, comenzó una lección con la siguiente reflexión: “Si por alguna probabilidad cósmica, uno como aspirante a cineasta se imagina dedicándose a otra cosa, y el pensamiento de aquello tiene un mero sentido lógico, pues, dedíquese a esa otra cosa”. Definitivamente hay que amar lo que uno aspira a aprender, desarrollar y realizar como audiovisualista.

Al momento de concebir este proyecto éramos dos personas con mentalidades opuestas, uno era imaginativo poco realista con peligro a irse por las ramas, y otra una experta en estructura y el orden, de esta manera si alguien se desviaba inmediatamente lo regresaría a la realidad.

Consideramos que ahora, al final de esta huracanada experiencia tenemos la agradable oportunidad de plasmar ciertas observaciones sobre la realidad y el proyecto, en este sentido lo intentaremos en base a una lista de reflexiones puntuales:

En primer lugar, es necesario poner en evaluación el reto de escribir un guión para cortometraje cuando es precedido por un estudio sobre teoría de montaje, y en el caso de las técnicas de Sergei Eisenstein, tomamos la decisión de separar completamente la teoría de los sujetos de comprobación del teórico, es decir, evitar que las necesidades de montaje respondieran, como lo fue en el caso de su primera aparición, al traspaso de ideas de corte político, ideológicos, o de metáfora literaria abstracta.

Habiendo decidido eso, el guión se puede apreciar como una historia infantil, centrada en la imaginación del personaje, un niño jugando en la casa de su abuela. El primer reto a considerar fue la adaptación de las técnicas de montaje seleccionadas a las necesidades que el protagonista implicaba para evidenciar el alcance imaginativo de su juego, contando únicamente con el montaje visual, sonoro y musical.

El siguiente reto fue poner todas las piezas en su lugar para que al momento de comenzar los rodajes sobrara poco, y en la medida de lo posible, que no faltase nada. Ahora bien, el guión representó un experimento de alcance de producción del cual nos

llevamos las mejores lecciones, pues desde hace cerca de dos años, nos propusimos, sin realmente prever hacia qué dirección concreta invertir en todo lo necesario para que la tesis pudiera ser realizable, independientemente de su naturaleza, lo claro ya estaba: sería un cortometraje.

En base a esta preparación, fuimos adquiriendo lentamente ciertos equipos de producción, cámaras, lentes, equipos de iluminación, estabilizadores, trípodes, y a pesar de que suena un poco ostentoso, el criterio de adquisición era economizar en la maximización de la calidad de proyectos futuros de trabajo, de esta manera no se gasta, se invierte.

Mientras todo esto ocurre, el factor formación se acrecentó, la inversión antes mencionada no dejó atrás la enorme cantidad de libros relacionados con el proceso productivo audiovisual, más ligado a aquello en lo que centra nuestro interés y meta. Finalmente llegó el punto de pre-producir este cortometraje según lo que se tenía y lo que se debía conseguir, y fue en este momento cuando llegamos a un aprendizaje fundamental: el tan advertido tedio que se genera en la preproducción no sólo es evitable, se puede convertir en uno de los procesos de mayor actividad creativa y en el mejor de los casos de disfrute, con sus tropiezos y sus luces. Hay que creer en el proyecto, desde el momento en que la teoría fue leída, analizada y reflexionada, creció un entusiasmo frente a qué tipo de material podríamos recopilar para probar las técnicas de montaje que habíamos estudiado, y siempre bajo la condición de que a pesar de lo técnico, la historia debe funcionar.

No en vano se nos repite una y otra vez la importancia de la preproducción, el desglose, la utilería, la dirección de arte, el storyboard, y el sinfín de elementos de coordinación estratégica para la realización de la pieza final. En retrospectiva consideramos que nunca sobra el tiempo, y hay que exprimir hasta el máximo la preparación, siempre habrá elementos que se pudieron contemplar de manera distinta si existiera una segunda oportunidad, pero es una consideración de subjetividad típica de un espacio creativo. Específicamente esta el caso del storyboard, el cual afortunadamente se realizó con tiempo suficiente y sirvió como referencia visual útil al momento de plantear el guión técnico, a pesar que ya en el producto final se dista un poco de la naturaleza del storyboard.

También creemos que si tuviéramos que puntualizar un elemento único que permitió el desenvolvimiento positivo de la producción, este fue el guión técnico, o quizás la irrevocabilidad del mismo. Al momento de su concepción, todo el tratamiento visual estuvo basado en una locación que no sólo brindó todos los elementos de arte necesarios, sino que también ofreció suficiente campo para la realización de un guión técnico confiable a las necesidades. En cambio, en el transcurso de la mención realizamos trabajos en los cuales el guión técnico no sólo se cambiaba a medida que se rodaba, sino que en algunas ocasiones, no existía un guión técnico, solo la visión creativa del realizador. Nos dimos el grato alivio de contar con un guión técnico adaptado perfectamente al alcance de la producción y además ofreció la variabilidad necesaria para mantener su validez pero permitir nuevas propuestas que mejorarían el material recopilado para la postproducción.

Ya durante la producción, tuvimos la afortunada ventura de rodearnos con compañeros de la promoción que a pesar de no contar con la misma responsabilidad académica que nosotros, se dieron la tarea de exceder sus propias capacidades, y al final demostrar que lo mejor para un buen producto es rodearse de personas mucho mejor en lo que hacen que uno mismo y así, en la medida en que todos hubieran entendido el objetivo, creyeron en la tesis mucho más de lo que alguna vez anticipamos.

Durante la preproducción contamos con una colaboración valiosísima para el elenco, la cual nos garantizó que todos los personajes tuvieran su propia chispa auténtica, y sumado al excelente trabajo de nuestro protagonista Carlos David Pulido, los rodajes se dieron de manera fluida y entretenida. Hay que reconocer que fue un reto dirigir un niño, pero afortunadamente, el objetivo de la historia fue más atractivo que las ganas de jugar. Actuar en esta historia resultó un mejor juego para los actores, y por eso siempre estaremos agradecidos por la experiencia en rodaje.

Luego durante la postproducción comenzó la parte delicada, pero no necesariamente negativa. Pues era en esta fase donde realmente pusimos a prueba la efectividad de la teoría de Eisenstein hacia una historia como la que habíamos concebido. Desde la preproducción se definió puntos claves de la historia como valederos para técnicas específicas de montaje, tales como:

- La llegada de la familia hasta la casa hasta el inicio del almuerzo sería montada según cortes sucesivos de uno, dos, y tres segundos, sumando cerca de 40 segundos en la primera escena, en concordancia con el montaje métrico, la primera propuesta de Eisenstein.
- El montaje tonal se usó en la escena del salto con el paraguas. El orden de los planos añadiría el tono dramático deseado en el momento, que te conecta con la emocionalidad del personaje. Puesto sencillamente: si el espectador siente lo que la altura de la caída significa para el protagonista, se concluye que el montaje de la escena fue efectivo.
- Seguidamente adaptamos las bases del montaje intelectual para la batalla del protagonista consigo mismo, en base a la teoría de la técnica como una manera de metaforizar una idea en algo concreto. Eisenstein lo llevó al extremo de enlazar la metáfora literaria en montaje, sin embargo, consideramos que la metáfora implícita en dicha escena se centraba en sentir cómo el protagonista buscaba sentirla, de esta manera los cortes rápidos entre cada personificación, añadido al sonido imaginativo bélico, contribuirá a la “metáfora” de su juego.
- El montaje rítmico fue usado en la escena donde el protagonista registra tres habitaciones similares, las cuales cuentan con puertas deslizantes, en este caso, por rítmico entendemos que el contenido de la toma según el momento del corte, contribuirá al sentido rítmico del contenido, que es en este caso el apuro acumulado del protagonista por conseguir lo que busca.
- Aplicamos el montaje armónico en dos secciones específicas, el final de la escena de las habitaciones contiguas, con las tomas sucesivas de nuestro protagonista cerrando las puertas y gabinetes, para de esta manera enfatizar el carácter apremiante de la búsqueda.
- Finalmente combinamos el montaje armónico e intelectual cuando el protagonista resbala y el pez cae. La antinaturalidad continua de los cortes, su

sucesión y combinación con sonidos de impacto enfatizan la gravedad del accidente.

El proceso de edición fue uno de los más llevaderos durante la realización de la pieza, pues afortunadamente contamos con la colaboración de compañeros para las labores de script y a partir de ahí, la organización del material para el montaje fue bastante sencilla gracias al orden y la estructura que se mantuvo durante la producción.

Hay que resaltar también que a diferencia del autor de la teoría de montaje seleccionada, el método de edición digital tiene ciertos elementos que cambian los criterios procedimentales para preparar el montaje, empezando por el software de edición, de selección aleatoria, donde el material grabado puede accesarse, cortarse y de ser necesario, revertir el corte sin afectar el material original. Esto pudiera interpretarse como una comodidad moderna de la postproducción, pero al igual que cada avance tecnológico, consideramos pertinente aclarar que a pesar de cualquier ventaja, el principio básico de organización de material grabado antecede la cronología tecnológica, es decir, que sin la debida clasificación, separación y manejo especializado del material digital, el proceso de edición y montaje corre el riesgo de ser igual de tedioso e infructuoso que en cualquier momento desde el inicio del arte cinematográfico.

Terminado este proceso, nos dispusimos a analizar el resultado, y concluimos que para realmente determinar la efectividad de la teoría de montaje aplicada al cortometraje realizado, debemos enfocarnos en las impresiones del espectador común. Decimos esto pues consideramos que como realizadores, estamos de alguna manera contaminados con la fatiga de todo el proceso, el esfuerzo de preproducción, la adrenalina y el remate final que es la postproducción. Realmente lo que buscamos es responder las preguntas: ¿qué tal la historia, entretiene, distrae, aburre?

Es en estas preguntas donde quizá sea pertinente reflexionar sobre los objetivos planteados para este trabajo de grado, pues el montaje, como una herramienta más del arte cinematográfico, demuestra su funcionalidad, efectividad y finalmente su éxito, en la sutileza de su presencia. Un montaje funciona cuando su presencia pasa desapercibida

para dejar que el espectador se conecte o identifique con el mensaje transmitido. Con esto nos referimos al propósito final del realizador cinematográfico: contar una historia.

Ahora sólo queda observar las impresiones de los espectadores, las cuales de ser positivas y adheridas en la medida de lo posible a las reacciones que buscamos causar, nos iríamos a casa con el alivio de saber que esta historia en particular se contó de la mejor manera posible.

La edición y montaje demostraron tener posibilidades ilimitadas y una subjetividad abrumadora, la cual nos evidenció que la edición instintiva, a pesar de su contada efectividad, se puede llevar más lejos cuando el estudio teórico se hace previamente. Al momento de editar estábamos plenamente conscientes de la implicación positiva o negativa que podría tener un corte en específico sobre otro. Pero sin embargo, como recomienda el editor Walter Murch (*Apocalypse now*) en su libro *In the Blink of an Eye*, nuestras prioridades operativas por orden siempre fueron: emocionalidad, narrativa, rítmica, seguimiento visual, espacio bidimensional y tridimensional.

La experiencia de este trabajo significó un proceso de adquisición de nuevos hábitos de trabajo que previamente no conocíamos, posibilidades técnicas que pudimos estrenar y afortunadamente repetir con mejores resultados. Tuvimos la oportunidad de trabajar con personas muy efectivas y creativas, quienes aportaron nuevas posibilidades a la pieza y demostraron que con las personas correctas y humildad constante, el trabajo duro se convierte en hábito positivo.

Quizá no esté de nuestra parte concluir si este trabajo puede ser catalogado de profesional, pero luego del huracán solo quisiéramos que no se detuviera, pues lo único que queremos es trabajar y descubrir lo mejor de nosotros mientras perfeccionamos lo que más nos gusta hacer: contar historias.

## FUENTES

### Bibliografía

DANCYGER, K. (2007). *Technique of Film and Video Editing, History Theory and Practice*. Focal Press. United States of America.

JACOBS, L. (1963). *El arte del cine*. Editorial PEUSER, Buenos Aires, Argentina.

LEYDA, J. (1983). *Kino: A History of the Russian and Soviet Film*. Princeton University Press. Princeton, New Jersey, United States of America.

EISENSTEIN, S. (1999). *Teoría y técnica cinematográfica*. Editorial RIALP. Madrid, España.

GIANNETTI, L. (1972). *Understanding movies*. Prentice Hall. Nueva Jersey.

TARKOVSKI, A. (2000). *Esculpir en el tiempo*. Editorial RIALP. Madrid, España.

MURCH, W. (2001). *In the blink of an eye*. Silman-James Press. Los Angeles.

MC GRATH, D. (2001). *Montaje y postproducción*. Editorial Oceano. Barcelona, España.

LOBRUTTO, V. (2012). *The art of motion picture editing*. Allworth press. New York.

COOPER Y DANCYGER. (2010). *Writting the short film*.

LANCASTER, K. (2011). *DSLR Cinema: Crafting the Film Look with Video*. Focal press.

JUNIPER Y NEWTON. (2011). *Top Tips for DLSR video: Using your camera to make great movies*. Wiley Publishers.

## Referencias web:

VALMASEDA, C. (2011). *Agitki: películas de agitación durante la Guerra Civil (1918-1921)*. Recuperado el 10 de noviembre de 2012. Disponible en: <http://cinesovietico.com/?p=1999>

BAGROV, P. (2007). *Soviet Melodrama: A Historical Overview*. Recuperado el 10 de noviembre de 2012. Disponible en: <http://www.kinokultura.com/2007/17-bagrov.shtml>

GRAN ENCICLOPEDIA SOVIÉTICA. Recuperado el 10 de noviembre de 2012. Disponible en: (en ruso) <http://slovari.yandex.ru/>

HISTORIA DEL CINE RUSO. (2007). Recuperado el 21 de enero de 2013. Disponible en: <http://cineudo.wordpress.com/2007/01/25/historia-del-cine-ruso/>

VALDEZ, J. (2010). Octubre: Sergei Eisenstein (1928). Recuperado el 21 de enero de 2013. Disponible en: <http://labitacoradehobsbawm.blogspot.com/2010/04/octubre-sergei-eisenstein-1928.html>

LARRONDO, P. El montaje: Cine anotaciones reflexiones para aproximarse a la ilusión. Recuperado el 21 de enero de 2013. Disponible en: <http://cine.vtrbandaancha.net/textos/montaje.htm>

DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2009). Recuperado el 28 de enero de 2013. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=cortometraje>

FAIRFAX MEDIA (2010). SHORFILM. Recuperado el 28 de enero de 2013. Disponible en: <http://www.shortfilms.com.au>

## **ANEXOS**



Foto del equipo de producción.



Foto del equipo de producción y los actores.