

Guías Cinedfest

Las Guías CINEDFEST son manuales sencillos y elementales para la iniciación en el mundo audiovisual, donde hablaremos de los conceptos básicos para llevar a cabo un cortometraje de ficción

Encontrarás las diferentes Guías en el menú lateral derecho, desde donde podrás acceder a ellas. Simplemente pulsa en el botón de la guía que quieras consultar.

Las Guías CINEDFEST no están pensadas para expertos sino para alumnos/as y docentes que se estén iniciando en el mundo del cine.



Acompañaremos las explicaciones con ejemplos y consejos que ayuden a que el acto creativo sea lo más interesante posible. Les sugerimos que consulten los consejos, ejemplos y documentos que les proponemos en cada paso de las guías didácticas.

El contenido de las Guías de Cine está a disposición de todos los docentes y alumnos/as de los Centros Inscritos, ...

Introducción a la Preproducción

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

Bienvenido a la Guía nº2 de CINEDFEST, la guía en la que trataremos la Pre-Producción cinematográfica.

En esta guía encontrarás los pasos que has de seguir para comenzar a planificar tu cortometraje teniendo en cuenta que el guión literario ya lo has terminado.

Comienza ahora la bonita tarea de visualizar lo que has escrito sólo o con la colaboración de tus compañeros de clase o profesores.

Podríamos dividir la PREPRODUCCIÓN en dos grandes aspectos:

- PLANIFICACIÓN TÉCNICA
- ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

PLANIFICACIÓN TÉCNICA

Por un lado, el director se encarga de planificar todo lo que tiene que ver con la PUESTA EN ESCENA, es decir, todo lo que aparece en pantalla.

Además, diseña CÓMO APARECE, es decir, cómo se lo va a mostrar al espectador en forma de imágenes y sonido, desde los valores de plano que usará, posición de la cámara, etcétera... hasta quiénes serán los actores y actrices que interpretarán a los personajes.

ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

A su vez, el director de producción irá diseñando el PLAN DE RODAJE conjuntamente con el director o con el ayudante de dirección.

Con este plan sabremos cuántos días nos llevará rodar el cortometraje y, de ésta manera, podremos elaborar un presupuesto.

Este presupuesto necesitará un PLAN DE FINANCIACIÓN para saber de dónde sacaremos los recursos financieros necesarios para ejecutar el rodaje de la película corta.

En el caso de CINEDFEST estaríamos hablando de COSTE CERO o CASI CERO, con lo cual esperamos que el cortometraje que presentemos al festival no nos cueste apenas dinero.

De esta manera tendremos todo atado y preparado para afrontar el rodaje o la grabación, de forma que nos podamos permitir el lujo de improvisar lo que haga falta sobre lo ya planificado.

Comencemos a ver los principales conceptos que nos ayudarán a llevar nuestra historia a la pantalla.

Unidades Narrativas

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

Una obra audiovisual debe ser considerada como un todo elaborado por la suma de diferentes partes.

Estas partes están compuestas por unidades narrativas, la unidad más básica es el fotograma y la más completa, el plano secuencia.

Cuando una secuencia de fotogramas es visualizada de acuerdo a una determinada frecuencia de imágenes por segundo se logra generar la sensación de movimiento en el espectador.

Esto es posible gracias a la Persistencia de la retina, fenómeno visual descubierto por [Peter Mark Roget](#) que demostraría como una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer por completo.

En virtud de dicho fenómeno, las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las "enlaza" como una sola imagen visual, móvil y continua.

El cine aprovecha este efecto y provoca ese enlace proyectando a 24 imágenes por segundo, lo que genera en nuestro cerebro la ilusión de movimiento (en televisión se da 25 fotogramas por segundo).

Pero veamos todas las unidades narrativas que forman una película:

FOTOGRAMA o FRAME

En el cine se le llama fotograma a cada una de las imágenes individuales captadas por la cámara cinematográfica y proyectada por el proyector.

Por extensión también se llama de ese modo a cada una de las imágenes individuales captadas por cámaras de video.

TOMA

La unidad básica de la grabación.

<https://www.youtube.com/watch?v=hc1KxCgbCxU>

Es el material que se obtiene desde que la cámara se pone a grabar hasta que se detiene.

El material grabado en bruto, con la voz del claquetista y del director, que después editaremos y del que seleccionaremos lo que se verá finalmente en pantalla.

PLANO

Es la selección final que hacemos de la toma.

<https://www.youtube.com/watch?v=2JUAtBAwZZM>

El fragmento que cogemos de la toma para que forme parte del montaje final.

ESCENA

Es el conjunto de planos que se desarrolla en un solo escenario.

Por sí misma no tiene un sentido dramático completo, además, tiene una única unidad temporal.

SECUENCIA

Es una serie de escenas que puede desarrollarse en un único espacio o en diversos escenarios.

Es una unidad del relato audiovisual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática.

Veamos en este vídeo-ejemplo una secuencia que se compone de tres escenas.

<https://www.youtube.com/watch?v=HQurlGL9Es>

PLANO SECUENCIA

Es la secuencia rodada en un solo plano, sin cortar, es decir, resolver lo que hubiésemos hecho en muchos planos en un único plano.

Nos permite tener toda la secuencia lista, sin tener que editar, pero nos obliga a preparar y ensayar mucho más con los actores y equipo técnico, ya que como no se corta, tiene que estar perfecta de principio a final.

El plano secuencia está directamente relacionado con el concepto de TIEMPO REAL que veremos en el siguiente capítulo, [Tiempo Cinematográfico](#).

Veamos el spot de CINEDFEST, un ejemplo de Cortometraje grabado en plano-secuencia.

<https://www.youtube.com/watch?v=CKfuOgzpSBA>

Tiempo Cinematográfico

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

En cine podemos hablar de cuatro tiempos:

1. TIEMPO DE LA HISTORIA: es el conjunto total de los hechos-sin suprimir nada- que se plantean en la narración.
2. TIEMPO DEL DISCURSO: esa misma historia es contada suprimiendo sucesos y centrándose en determinados acontecimientos que sí nos interesan para contar la historia.
3. TIEMPO DE LA PROYECCIÓN: el tiempo que dura la historia en la pantalla.
4. TIEMPO SUBJETIVO: el tiempo psicológico del espectador, es decir, el tiempo que genera el cerebro del espectador; se le puede hacer muy larga o muy corta.

Cuando adaptamos el tiempo de la historia al tiempo de la proyección se llama adecuación, es decir, utilizamos elipsis en el montaje para suprimir lo que es prescindible.

Cuando coincide el tiempo de la historia y del discurso con el tiempo de la proyección hablamos de equivalencia y es el caso del Plano Secuencia.

El plano secuencia está directamente relacionado con el concepto de TIEMPO REAL, pero el tiempo real no sólo está relacionado con el plano secuencia. Podemos respetar el tiempo real de la historia haciendo cortes en el montaje sin hacer elipsis narrativas.

Veamos como ejemplo el cortometraje "El Intruso" de David Cánovas, donde el tiempo de la historia transcurre a TIEMPO REAL.

<https://vimeo.com/86409438>

EL INTRUSO (35mm), thriller rodado en cinco planos, a tiempo real y protagonizado por José Coronado. Nominado al Goya al Mejor Cortometraje de Ficción en 2005.

Dirigida por David Cánovas

SINOPSIS

Es la última escena. Todos están preparados en plató. El director de fotografía mide la luz con su fotómetro. Los eléctricos ajustan los focos. El cámara encuadra. La script mantiene el raccord de elementos. Se prepara la claqueta. La jefa de producción da instrucciones a sus ayudantes. La maquilladora da los últimos retoques al actor, y éste penetra en la piel del personaje. El intruso... simplemente observa.

Valores de Plano

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

El valor de plano es la porción de la persona u objeto que vemos en imágenes, es decir, la parte que encuadramos del motivo a filmar.

La dimensión del plano, osea, la amplitud y tamaño del encuadre, está determinada por:

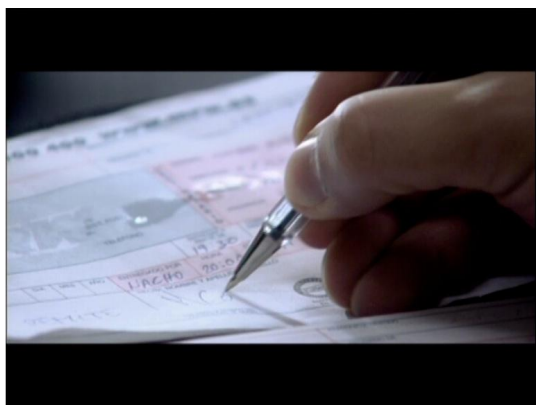
1. El tamaño del sujeto u objeto en pantalla
2. La distancia entre éste y la cámara
3. El objetivo o lente empleada.

Los valores del plano se utilizan para narrar, describir y transmitir emociones.

En este sentido, podemos clasificar los diferentes valores de plano en:

- **FUNCIÓN DESCRIPTIVA:** describen el lugar donde tiene lugar la acción. Serían los Grandes Planos Generales o Planos Generales.
- **FUNCIÓN NARRATIVA:** narran la acción que se desarrolla. En este caso, utilizaremos los Planos enteros o los Planos medios, ya que aportan equilibrio.
- **FUNCIÓN EXPRESIVA:** transmite la emoción de los personajes. Son los planos más cerrados, es decir, los Primeros planos o los Primerísimos primeros planos.

Veamos ejemplos de cada uno de ellos.



PLANO DETALLE (PD)

Muestra la parte de un todo y enfatiza.
Es decir, muestra la parte de un objeto o una parte del cuerpo humano.



PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (PPP)

Corta la frente o el mentón del personaje.
Es muy íntimo y asfixiante; tiene clara función expresiva y psicológica.



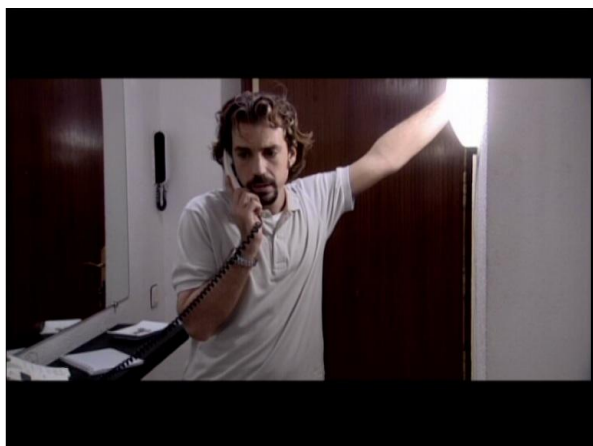
PRIMER PLANO (PP)

Plano expresivo e íntimo.
Más desahogado que el PPP: no corta frente ni cuello.



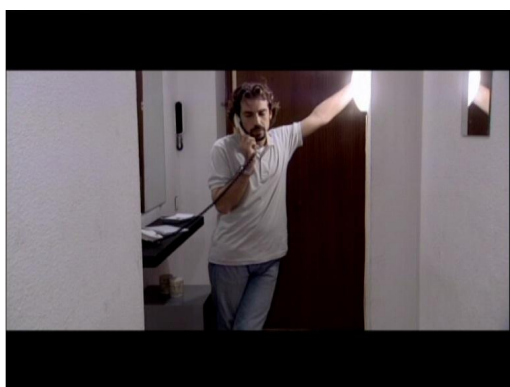
PLANO MEDIO CORTO (PMC)

Desde el pecho hasta la cabeza.
Sigue siendo bastante expresivo pero cumple funciones más narrativas.



PLANO MEDIO LARGO (PML)

Corta por la cintura al personaje.
Es un plano mucho más narrativo, equilibrado.



PLANO AMERICANO (PA)

Desde la cabeza hasta las rodillas.
Tiene un valor dramático y narrativo.
Lo creó el género western para que las
cartucheras de los vaqueros no quedaran
cortadas.



PLANO ENTERO (PE)

Muestra el cuerpo completo, de los pies a la
cabeza.
Es un plano descriptivo.



PLANO GENERAL (PG)

Muestra el cuerpo completo y además, parte de su entorno.

Al ubicarnos en el espacio que rodea al personaje tiene un valor descriptivo.



GRAN PLANO GENERAL (GPG)

El cuerpo del personaje se reduce ante su entorno. Muy descriptivo.

Adquiere valor dramático cuando se destacan ideas de soledad o pequeñez.

Ángulos de Cámara

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

El ángulo de cámara es la posición que adopta la cámara en función del objeto o persona a encuadrar.

En este sentido, la altura de la cámara es determinante a la hora de transmitir algún tipo de efecto al espectador acerca de lo que está viendo.

Veamos ejemplos de las diferentes angulaciones.



ÁNGULO NORMAL

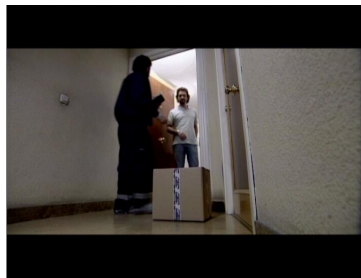
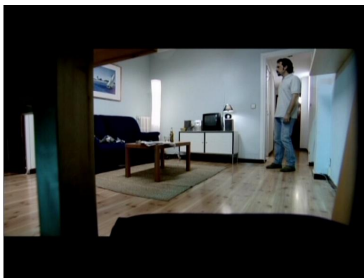
El ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos del actor o, en caso de ser un objeto, a su altura media.

ÁNGULO CONTRAPICADO

Angulación inferior de la cámara, la cual se coloca mirando hacia arriba.

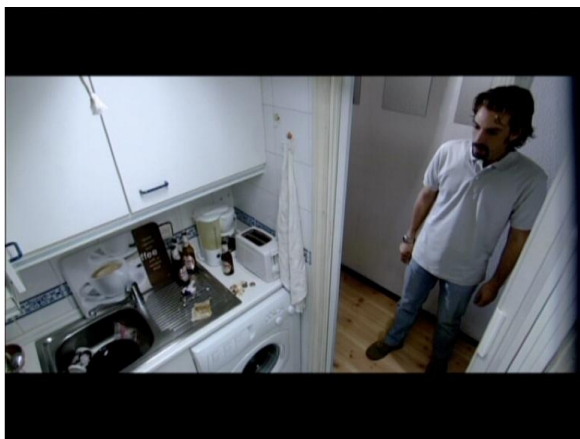
Sirve para transmitir una situación de control, poder, grandeza y seguridad.

Nos colocan en una posición aparente de inferioridad respecto al sujeto encuadrado.



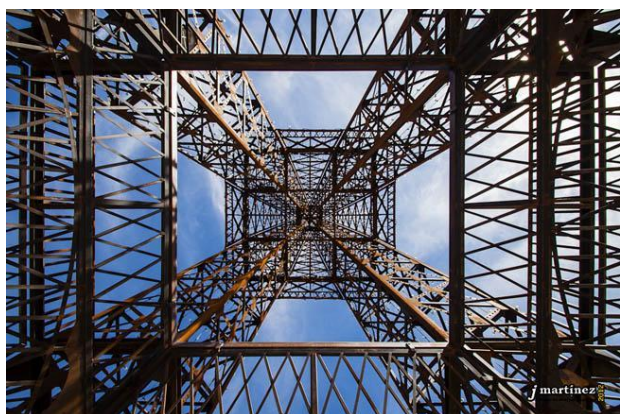
ÁNGULO PICADO

Angulación de cámara que se obtiene cuando está filmada de arriba hacia abajo, empujando el objeto o figura humana en relación con el espacio.



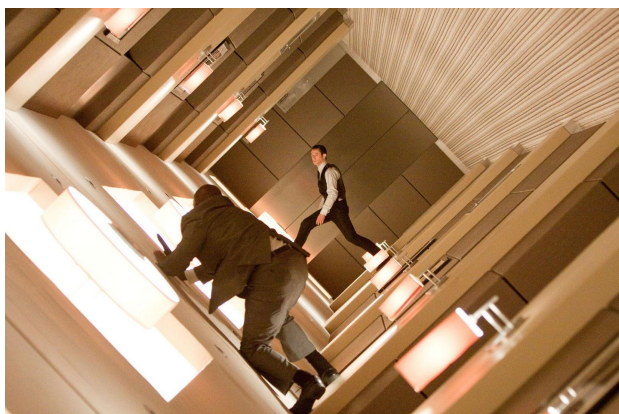
ÁNGULO CENITAL

La cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo perpendicular.



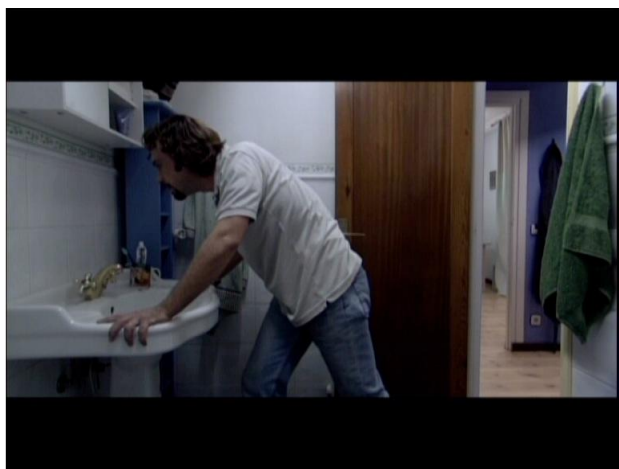
ÁNGULO NADIR

La cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.



PLANO ABERRANTE

Cuando la cámara está ligeramente inclinada, por lo regular a un ángulo de 45 grados. Esto demuestra inestabilidad.



PLANO LATERAL

La cámara se encuentra a 90° grados mostrando al personaje de perfil.



PLANO SEMI-SUBJETIVO

La cámara nos muestra parte del personaje (desde detrás de éste) y, además, parte de lo que está viendo.

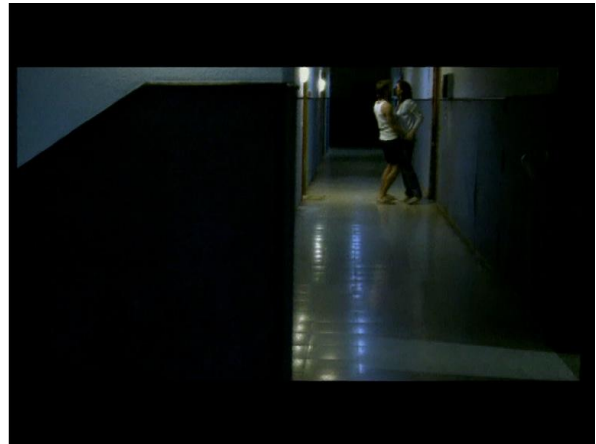
Plano semi-subjetivo de la niña

PLANO SUBJETIVO

La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo, es decir, toma por un momento la visión en primera persona del personaje.



El Protagonista está observando algo.



PLANO SUBJETIVO: Lo que observa el protagonista.

EJEMPLO PLANO SUBJETIVO

En este ejemplo la cámara arranca en Plano Medio Corto (PMC) del personaje, pasa a SUBJETIVO del personaje, continúa en PMC del personaje y termina en Plano Detalle (PD) de la caja.

<https://www.youtube.com/watch?v=HA3tiUVKxLM>

PLANO / CONTRAPLANO / MASTER

Por último, veamos, en una situación de una conversación normal entre dos personajes y sabiendo cuáles son los valores de los planos y los ángulos de la cámara, qué otra terminología adquieren, ya pensando más en el rodaje y el montaje (fases posteriores).



Plano 1: Además de ser un Primer plano, se llamará PLANO.



Plano 2: Además de ser un Primer plano, será el CONTRAPLANO del plano 1.



Plano 3: Además de ser un Plano General, es el PLANO MASTER.

Estamos hablando de pura terminología que usaremos diariamente con nuestros compañeros. Pensando ya en escenas y secuencias, nos referiremos a los planos que formen parte de esas secuencias como los PLANOS y los CONTRAPLANOS (en el caso de los planos cortos de los personajes) y PLANO MASTER (en el caso del plano general que cubre la acción).

De ahora en adelante usaremos mucho esta terminología y en las Guías CINEDFEST de Rodaje haremos unas buenas recomendaciones acerca de ello.

Composición

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

La composición es la organización de todos los elementos visuales en el interior del encuadre.

Gracias a la composición podemos dotar a la imagen de grados concretos de expresividad y podemos conferir ritmo interno al encuadre.

Mediante la composición podemos transmitir sensaciones de equilibrio, paz, armonía, ritmo, tensión, desequilibrio...

FUNCIONES DE LA COMPOSICIÓN:

- Función informativa: mediante la disposición de los elementos en el encuadre es posible resaltar los centros de interés y que el espectador explore la imagen en la forma prevista por el director.
- Función expresiva: la disposición de los elementos y la interrelación de luces, sombras, colores, tonos, etc., permite dotar a la imagen de grados distintos de expresividad.

Para que entiendas bien el concepto de Composición, consulta los siguientes documentos:

> [La Ley de los Tercios](#)

> [El Aire](#)

> [Campo y Fuera de Campo](#)

La Ley de los Tercios

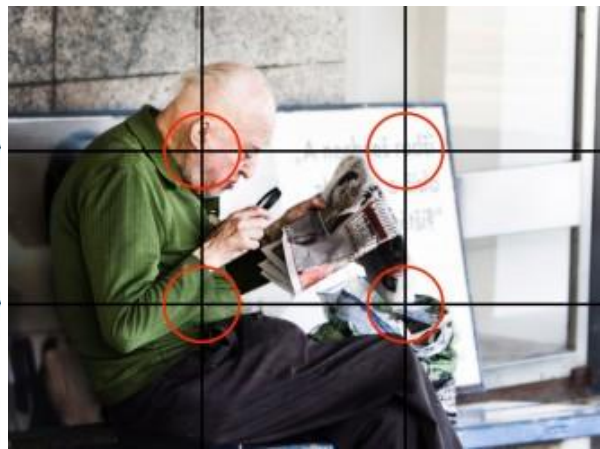
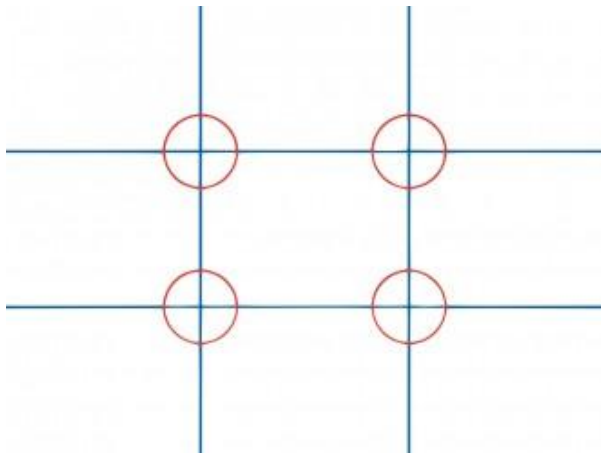
GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - La Composición

LOS PUNTOS FUERTES: la regla de los tercios.

Si se divide la pantalla en tres partes iguales en el sentido vertical y horizontal, las líneas divisorias se cruzan en cuatro puntos llamados “puntos fuertes” que resultan ser los puntos en que mejor se resaltan los centros de interés.

Es decir, el punto de interés es preferible situarlo en uno de los cuatro puntos de intersección mencionados en lugar de hacerlo directamente en el centro de la foto.

Veamos algunos ejemplos:



El Aire

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - La Composición

Debemos encuadrar en función de la mirada y la dirección de los personajes.

En este sentido, observando el ejemplo que mostramos a continuación, si el personaje, como en el PLANO 1 mira a la izquierda, debemos dejar más espacio por la izquierda del cuadro. A esto se le llama AIRE.

En el caso del PLANO 2, el aire estaría a la derecha del actor, porque éste está mirando a la derecha.

Y si es un movimiento de travelling de seguimiento al personaje o travelling paralelo, como en el PLANO 3, con más sentido aún, porque si no el actor puede acabar superándonos en velocidad y quedaríamos retrasados respecto a su movimiento.

Por supuesto, estas normas de encuadre se pueden romper si deseamos una opción estética específica.

		
PLANO 1, mira a la izquierda, debemos dejar más espacio por la izquierda del cuadro.	PLANO 2, el aire estaría a la derecha del actor, porque éste está mirando a la derecha.	PLANO 3, aire a la derecha para asegurar encuadre.

Campo y Fuera de Campo

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - La Composición

Lo que nos muestra el encuadre, es decir, lo que vemos y oímos es tan importante, muchas veces, como lo que no vemos, rodeando al encuadre.

Lo que se ve en el espacio encuadrado por la cámara se suele decir que está en CAMPO, porque está dentro del campo de visión de la cámara, y lo que queda fuera se le llama FUERA DE CAMPO o ESPACIO OFF.

Fuera de campo es aquello que el espectador cree que hay fuera del encuadre basándose en:

- La información de lo que ve dentro del campo.
- El sonido que proviene del fuera de campo.

En este sentido, el fuera de campo se puede manifestar de las siguientes maneras:

- En campo se ve un espejo que refleja la imagen de lo que hay fuera de campo.
- Entra en campo la sombra de un personaje.
- Se escucha la voz o el sonido de un personaje que habla desde fuera de campo. En este caso recordemos que lo llamaremos VOZ EN OFF o SONIDO EN OFF.

VÍDEO EJEMPLO FUERA DE CAMPO

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=VUYaxZWm_GY

El Eje de Acción

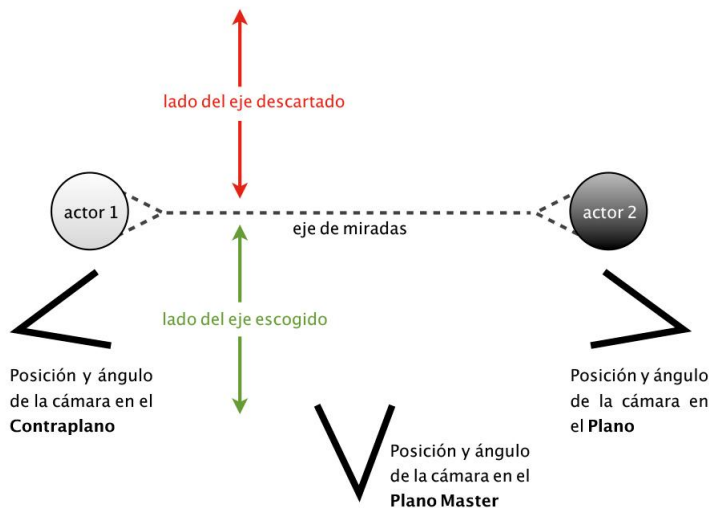
GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

Vamos a tratar un tema muy importante, que entre otras cosas, nos ayudará a rodar una conversación correctamente.

El eje de acción es una línea imaginaria que se traza sobre la dirección de la acción o la mirada, es decir, hacia donde el personaje se dirige o hacia donde mira; también puede ser la línea imaginaria que une las miradas de dos o más personajes que se hablan.



Si un personaje camina de derecha a izquierda, en el siguiente plano hay que mantener esa dirección para que no nos produzca un salto en la mirada, lo cual se denominaría SALTO DE EJE.



La línea que marca el eje divide la escena en dos zonas situadas a cada uno de sus lados.

Todas las tomas efectuadas desde un mismo lado del eje mantendrán la dirección de la acción y de la mirada del sujeto en el mismo sentido, pero si la cámara pasa al otro lado de la línea, la dirección de la acción y de la mirada se invierte.

El SALTO DE EJE produce un efecto desorientador para el espectador ya que el efecto que se produce es el de una inversión injustificada de la posición y el sentido de la mirada de los sujetos.

Veamos cómo funciona el eje en una conversación entre dos personajes y cuál es la manera correcta de respetarlo:

- > [El Eje de Miradas](#)
- > [Saltar Correctamente el Eje](#)

El Eje de Miradas

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - El Eje de Acción

Funcionamiento del eje en una conversación entre dos personajes.

Una conversación entre dos personajes consta habitualmente de tres tipos de plano:

- Un Plano (llamado Plano Master) donde aparecen conversando los dos protagonistas
- Un Plano Corto del protagonista principal con los diálogos de éste
- Un Contraplano del otro protagonista dando la réplica al principal.

Veamos en el siguiente ejemplo como actuar teniendo en cuenta el eje de acción:

PLANO MASTER

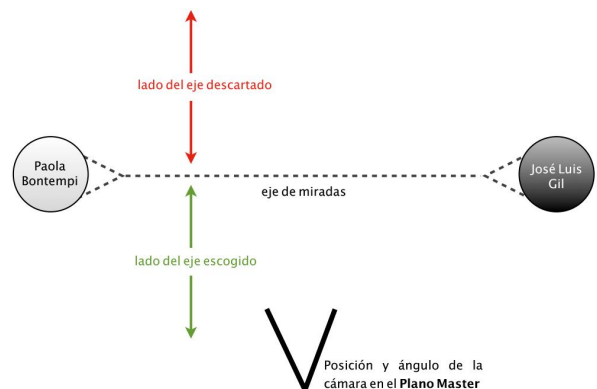
Este es el Plano Master, donde tenemos en imagen a los dos protagonistas conversando.

En este caso es un Plano Americano, donde Paola mira de izquierda a derecha y Jose Luis de derecha a izquierda.

Vemos como la línea imaginaria entre los dos personajes, divide el espacio en dos lados.

Como vemos en el gráfico, hemos escogido un lado de del eje para colocar la cámara y rodar la conversación.

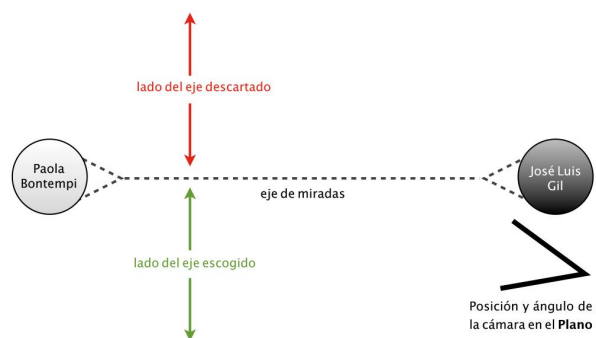
En este caso, hemos escogido el lado que hemos marcado con las flechas verdes, debemos respetar esta elección y rodar todos los planos desde este lado.



PLANO

En el Plano Medio Corto, Paola mira también de izquierda a derecha

Vemos en el esquema, la posición de la cámara para tomar adecuadamente la conversación de Paola que más tarde insertaremos junto con el plano master y el contraplano del otro protagonista.

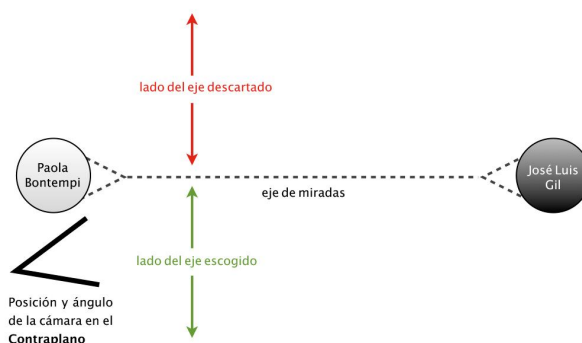
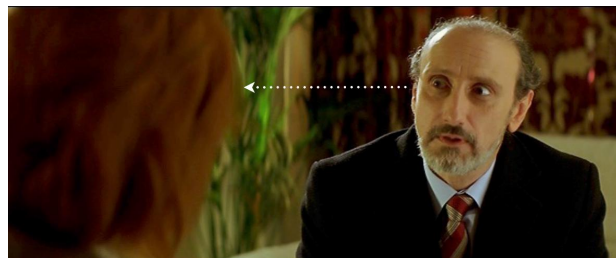


CONTRAPLANO

Este es el Contraplano.

Jose Luis mira también de derecha a izquierda

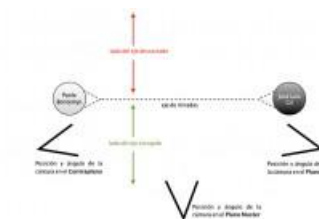
Vemos en el esquema, la posición de la cámara para tomar el contraplano.

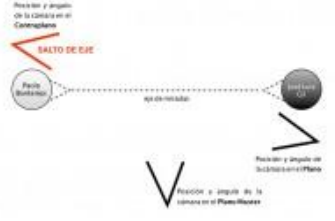


CONCLUSIÓN EJE

Como hemos visto, antes de rodar, debemos planificar y escoger desde que lado del eje vamos a trabajar y mantenernos en ese lado del eje para seguir contando la acción.

La colocación de la cámara en los planos cortos seguirá siendo el lado del eje seleccionado para que las miradas concuerden con la dirección de las miradas en el Plano Master.



SALTO DE EJE Veamos qué ocurre cuando no respetamos el eje que hemos seleccionado para contar la acción y pasamos de pronto al otro lado. La cámara del contraplano, es decir, la de Jose Luis Gil, se ha colocado al otro lado del eje, con lo cual, le hemos cambiado la dirección de la mirada y está igualada con la dirección de la mirada de Paola Bontempi. Es incorrecto, antinatural y nos desorienta, no debemos hacerlo en una narración normal porque descoloca al espectador. Observa en el esquema la colocación incorrecta de la cámara. Sin embargo, podemos pasar al otro lado del eje de cuatro maneras, sin que resulte brusco al espectador, mira el documento Saltar Correctamente el Eje	   
--	--

Saltar Correctamente el Eje

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - El Eje de Acción

Aunque hayamos elegido un lado del eje, si lo deseamos, podemos pasar al otro lado del eje sin que resulte brusco al espectador.

Hay varias maneras, les proponemos cuatro formas diferentes:

Pasando a corte por el eje

Es decir, con un plano nuevo que esté ubicado en el mismo eje de miradas o eje central.



1. En el Plano 1 el personaje está mirando a la derecha.



2. Pasamos por el eje con un Plano detalle (Plano 2) situando la cámara en el eje central o eje de mirada del personaje.



3. A partir de ahí, podemos irnos al otro lado del eje (Plano 3), donde el personaje ya no mira a la derecha, sino a la izquierda

<https://www.youtube.com/watch?v=QNnCiJwoelw>

Mira como queda el salto pasando a corte por el eje.

Con un movimiento de cámara

Con un travelling o un movimiento de cámara al hombro podemos irnos al otro lado del eje de manera natural porque estamos ubicando constantemente al espectador en el espacio.

Ejemplo Eje Cambio de Turno: <https://www.youtube.com/watch?v=5K9ouh1ue0U>

Ejemplo Eje El Intruso: <https://www.youtube.com/watch?v=1iYTPmHVnlY>

A través de una transición de imagen

Si utilizamos un fundido encadenado o un fundido a negro haremos que la transición sea suave para el espectador.

Ejemplo cambio de eje por fundido: <https://www.youtube.com/watch?v=-phgw8J4D2g>

En las guías CINEDFEST de montaje veremos las transiciones que existen.

Con un Movimiento de Personaje

El actor/actriz se mueve y cambia el eje.

Ejemplo cambio de eje por movimiento de personaje:
<https://www.youtube.com/watch?v=e8vg4CfnBKE>

El actor/actriz cambia de posición y genera un nuevo eje de miradas.

Movimientos de Cámara

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

Son los movimientos que realizamos con la cámara, es decir, cuando decidimos acercarnos, alejarnos o acompañar a un personaje u objeto.

Los movimientos pueden ser los siguientes:

TRAVELLING

Es un movimiento de la cámara que consiste en un desplazamiento de la cámara horizontal o verticalmente a través de unos raíles o de una steady cam (sistema estabilizador de cámara que funciona con contrapesos).

Puede ser vertical, lateral, circular, acercamiento (in) o alejamiento (out).

El desplazamiento horizontal se hace a través de unos raíles, en el caso de ser vertical se hace con grúa. Consigue resultados muy elegantes.

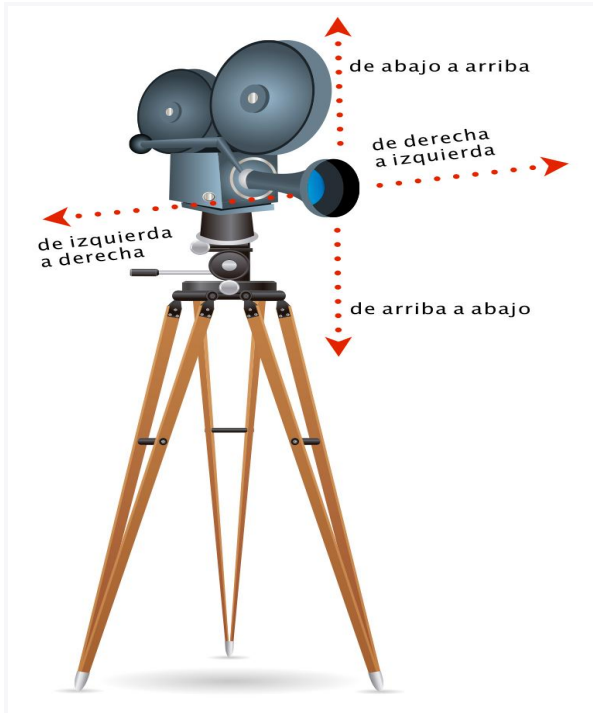


Ejemplo 6 Steady Cam: <https://www.youtube.com/watch?v=C0rHUGJ-1vk>

Ejemplo 1 Travelling: https://www.youtube.com/watch?v=_Po95yI7gsl

Ejemplo 2 Travelling: <https://www.youtube.com/watch?v=BzNxkVUUIBo>

PANORÁMICA



Es el movimiento de la cámara sobre su propio eje sin desplazamiento del aparato.

Puede ser vertical (arriba/abajo o viceversa) y horizontal (izda-derecha o viceversa).

Vídeo ejemplo 3 movimiento de cámara PANEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=-mc5peQL0cE>

BARRIDO

Es una panorámica tan rápida que no da tiempo a ver qué imágenes recoge.

Vídeo ejemplo 5 movimiento de cámara BARRIDO:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZSG0QP0XDv0>

ZOOM

Permite, mediante el desplazamiento de las lentes, cambiar la distancia focal, con lo que se puede seleccionar a voluntad desde la visión que proporciona un objetivo gran angular hasta la de un teleobjetivo.

Es decir, no se mueve la cámara, sino el objetivo de la cámara.

Nos permite acercarnos o alejarnos de la acción.

El uso del zoom rápido estuvo de moda en los años 70 y actualmente se utiliza en contadas ocasiones para resaltar algo concreto.

En cambio el uso del zoom lento es muy dramático y estéticamente muy elegante.

Ejemplo 4 ZOOM: <https://www.youtube.com/watch?v=JliCyokfwnI>

AL HOMBRO

Hacemos las panorámicas, los movimientos de acercamiento o alejamiento, paralelos, barridos o zooms pero con la cámara al hombro del operador.



Ejemplo 7 movimiento de cámara AL HOMBRO:
<https://www.youtube.com/watch?v=WEZhZgKv8b0>

Tipo de Realización

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

Ahora que ya conocemos la potencialidad expresiva, narrativa o descriptiva de los valores y de los ángulos de cámara, y ahora que ya sabemos utilizar el encuadre y el fuera de campo y, encima, sabemos cómo mover la cámara en el escenario, debemos plantearnos el siguiente dilema:

¿Cómo lo ruedo?

Con esta pregunta nos referimos a qué opción técnica elegimos para llevar a cabo la puesta en escena del guión que hemos escrito.

Podemos escoger entre cámara a trípode o al hombro, podemos rodar todo en planos muy cortos o, por contra, utilizar toda la gama que existe en los valores de plano; también es importante la FRAGMENTACIÓN, es decir, que decidamos contar la historia en pocos planos (poca fragmentación) o muchos planos (mucha fragmentación), con lo cual habrá muchos cortes de montaje. En este caso, sería lo contrario al plano secuencia, que es la resolución de una secuencia entera en un sólo plano. Y hablamos de montaje o edición en este apartado porque el montaje o la edición está unida desde el principio con la realización que escojamos. En el capítulo de post-producción hablaremos de esta “unión” entre montaje y realización.

En definitiva, tenemos que elegir la que nosotros consideremos que es la mejor opción de realización para la historia que tenemos entre manos.

Podemos combinar los estilos o elegir sólo uno. Son muchas las posibilidades que tenemos para llevar a cabo en imágenes y sonido nuestro cortometraje, y es fascinante el proceso de elección de aquél estilo que creamos más adecuado para ello.

Veamos algunos estilos de realización:

Clásica/Transparente

<https://youtu.be/KAjmQ4SpMhM>

La cámara apenas se percibe.

El lenguaje es puramente cinematográfico y la técnica está en función de la historia, manteniendo un equilibrio visual que nos permite centrarnos únicamente en la historia que nos están contando, sin fijarnos en que hay una cámara detrás.

Usaríamos los valores de plano adecuados a cada momento del guión.

Los planos están hechos a trípode.

Cámara al hombro

<https://youtu.be/MUc-GXv7V5w>

Notamos constantemente la presencia de la cámara, que está al hombro del operador de cámara.

El plano se mueve como si fuese una persona, de una manera que nos transmite “realismo” pero que, a la vez, no es transparente al espectador, sino que la cámara está muy presente constantemente.

Fragmentación normal

<https://youtu.be/bZiT9mq3E0s>

Los cortes de plano llevan una cadencia normal y acompañan la puesta en escena clásica o transparente.

Muy fragmentada

<https://youtu.be/ONLnpZz3MhY>

Utilizamos muchos cortes de montaje y, por consiguiente, rodamos muchos planos distintos que darán mucho ritmo externo, que es así como se llama al ritmo que aplicamos con el montaje.

Recordemos que el ritmo interno es aquél que le damos al encuadre cuando rodamos el plano, jugando con la puesta en escena.

En este caso, la técnica cinematográfica estará mucho más presente a través de la grabación y posterior edición de muchos valores de plano.

Fragmentación cero

<https://youtu.be/HtCx1M8ETqU>

Es el plano secuencia; no hay cortes de plano porque sólo hay un plano.

Si lo resolvemos todo con la cámara fija, tendremos que dar más ritmo interno al encuadre, es decir, jugar más con los actores/actrices y la puesta en escena para que el espectador no se aburra.

Si, en cambio, decidimos que el plano secuencia tenga movimiento de cámara, será más dinámico y jugaremos no sólo con los actores sino también con la cámara.

Hay que ensayar mucho el plano secuencia pero, lo bueno es que, cuando sale la toma buena, ya tenemos la secuencia resuelta.

Planificación Técnica

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

Por fin podemos pasar a una de las fases más creativas de todas las que componen el proceso de construcción de un cortometraje de ficción: la planificación técnica.

Una vez está terminado el guión literario tenemos que comenzar a *previsualizarlo* en nuestra cabeza, es decir, a PENSAR EN IMÁGENES Y SONIDO.

Lo que pensemos debemos plasmarlo en algún sitio para que no sólo nosotros sepamos cómo van a ser los planos que compondrán la película corta, sino para que los demás miembros del equipo, en este caso nuestros compañeros/as de clase y nuestros profesores/as, sepan exactamente cómo vamos a grabar el corto.

Para ello llevaremos a cabo el GUIÓN TÉCNICO.

Hay varias opciones para hacer el guión técnico, sea cual sea la opción que elijamos para llevar a cabo la planificación, debemos dejar claro en ella los siguientes datos:

1. El encuadre
2. El valor del plano
3. La angulación del plano
4. La posición de la cámara
5. El movimiento de la cámara
6. La ubicación y el movimiento de los personajes en el plano

Veamos que opciones tenemos para hacer el Guión Técnico:

> [Guión Técnico](#)

> [Story Board](#)

> [Planta de Cámara](#)

> [Secuencia de fotos previas](#)

El Guión Técnico

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - Planificación Técnica

Ejemplo de guión técnico:

Escena Efecto	Plano	Encuadre	Mov/Dir.	Accion	Texto	Sonido
Int./Dia	20	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	FRANK Aprecio eso pero no, no se trata de dinero. Es... Bien... es más una cuestión personal. Espero que lo entienda.	Ambiente
Int./Dia	21	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	JEFE ¿Una cuestión personal? Ya veo. Frank, déjame decirte algo que mi padre me dijo.	Ambiente
Int./Dia	22	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante	JEFE Un hombre solo tiene un par de oportunidades en la vida,	Ambiente
Int./Dia	23	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	JEFE y si no las aprovecha no va a pasar mucho antes que esté sentado preguntándose cómo llegó a convertirse en un segundón.	Ambiente
Int./Dia	24	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	FRANK Supongo que así es. JEFE Entonces hazme un favor...	Ambiente
Int./Dia	25	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	JEFE no te precipites. Háblalo con tu esposa.	Ambiente
Int./Dia	26	P.P	Fija	sentados en la mesa de un restaurante almorzando.	JEFE Porque, seamos honestos, ¿qué diablos somos cualquiera de nosotros sin nuestras esposas?	Ambiente

Visto así parece un tostón, pero vamos a mostrarte maneras más dinámicas de planificar. En ellas siempre estará el elemento visual o gráfico, pero siempre habrá que apoyar lo visual con texto explicativo para que todo quede muy claro.

Recuerda que en el guión técnico siempre deberá tener los siguientes datos:

El encuadre, el valor del plano, la angulación del plano, la posición de la cámara, el movimiento de la cámara, la ubicación y el movimiento de los personajes en el plano.

Además de estos datos, debemos indicar el ENCABEZAMIENTO DE LA SECUENCIA, es decir, el número de la secuencia, la localización, y si es INT/EXT/DIA/NOCHE.

Muchas veces no es exactamente igual el resultado final en pantalla respecto a la planificación, pero suele ser muy parecido. Ello es debido al margen de improvisación que hay siempre en un rodaje.

Pasemos a los siguientes capítulos para ver maneras más gráficas de hacer el guión técnico.

> [Story Board](#)

> [Planta de Cámara](#)

> [Secuencia de fotos previas](#)

El Story Board

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - Planificación Técnica

TÍTULO DEL CORTOMETRAJE:



Nº PLANO: 47 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: GPG Cyborg con escorzo del hombre

MOVIMIENTO: El hombre va andando hacia adelante



Nº PLANO: 48 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: PP del hombre que mira fijamente al cyborg. Ligeramente contrapicado

MOVIMIENTO:



Nº PLANO: 49 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: PM de espaldas del cyborg, Contrapicado.

MOVIMIENTO: El Cyborg avanza unos pasos hacia adelante. Ligero travelling IN



Nº PLANO: 50 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: PM del cyborg que levanta el arma. Ligeramente contrapicado.

MOVIMIENTO:



Nº PLANO: 51 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: GPG del Cyborg con escorzo del hombre.

MOVIMIENTO: La mujer entra por la derecha de cuadro.



Nº PLANO: 52 Nº SEC: 16

VALOR/ANGULO: PG de la mujer y el hombre.

MOVIMIENTO: Ambos avanzan hacia un coche aparcado y se agachan. En off el cyborg comienza a disparar.

TÍTULO DEL CORTOMETRAJE:



Nº PLANO: Nº SEC: VALOR/ANGULO: MOVIMIENTO:	Nº PLANO: Nº SEC: VALOR/ANGULO: MOVIMIENTO:	Nº PLANO: Nº SEC: VALOR/ANGULO: MOVIMIENTO:
Nº PLANO: Nº SEC: VALOR/ANGULO: MOVIMIENTO:	Nº PLANO: Nº SEC: VALOR/ANGULO: MOVIMIENTO:	Nº PLANO: Nº SEC: VALOR/ANGULO: MOVIMIENTO:

Es una secuencia de dibujos hechos en viñetas, tipo *cómic*. En este caso, cada dibujo equivale a un plano del cortometraje que grabaremos.

En estos dibujos veremos de manera directa todos los aspectos que anteriormente pedíamos: valor de plano, angulación, etc.

Nos ayudaremos de flechas para saber cuál es la dirección de la mirada o de la acción del personaje.

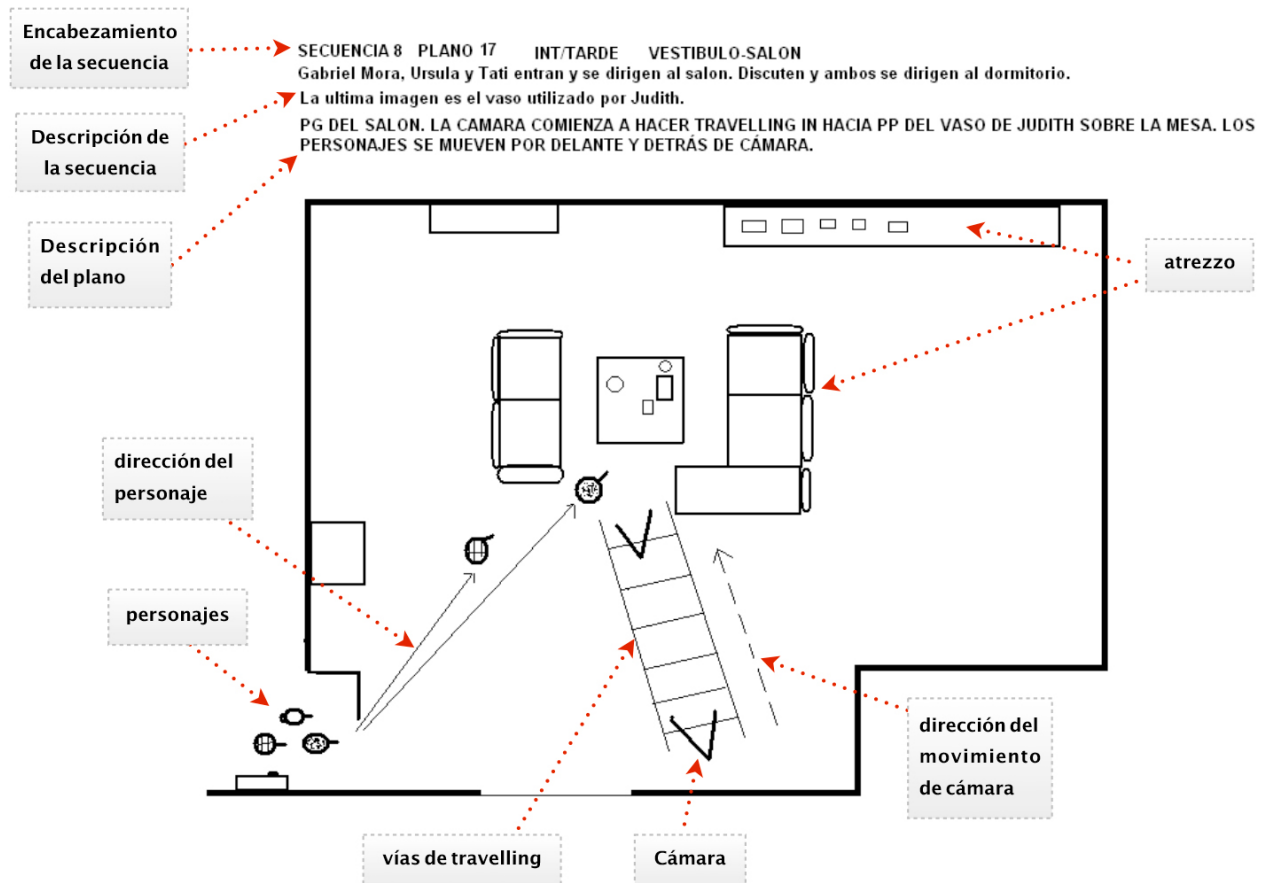
Muy útil y muy gráfico.

Si te gusta esta opción para planificar tu rodaje, puedes descargarte la plantilla de Story Board que te hemos preparado y comenzar a dibujar.

> [DESCARGAR PLANTILLA STORY](#)

Plantas de Cámara

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - Planificación Técnica



Es un alzado o vista desde arriba de la localización donde grabaremos la secuencia.

En en ella colocaremos todos los elementos necesarios para entender cómo rodaremos la escena.

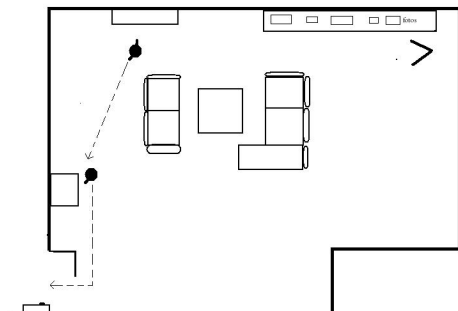
Para que entiendas lo útil y gráfico que puede resultar la Planta de Cámara, te proponemos un interesante ejercicio:

Observa atentamente todas las Plantas de Cámara que se utilizaron para el rodaje del cortometraje El Contratiempo y comprueba como quedaron finalmente en pantalla:

<https://vimeo.com/37368802>

SECUENCIA 1 PLANO 1 INT/TARDE SALON

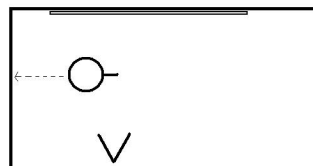
Gabriel coge maletín y se acerca a la vitrina, se echa perfume y se dirige al vestíbulo para salir del piso.
PG FOTOS EN PRIMER TERMINO Y AL FONDO GABRIEL SE ACERCA A LA VITRINA Y SE ECHA PERFUME. SALE DE CUADRO.



SECUENCIA 2 PLANO 2 INT/TARDE ASCENSOR

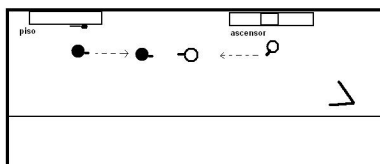
Judith se mira al espejo

PP DE PERFIL DE JUDITH, QUE ENSAYA Y APRIETA EL BOTÓN PARA QUE SE ABRIAN LAS PUERTAS. SALE DE CUADRO POR LA IZQUIERDA DE CÁMARA.



SECUENCIA 3 PLANO 3 INT/TARDE PASILLO INTERIOR PLANTA 3

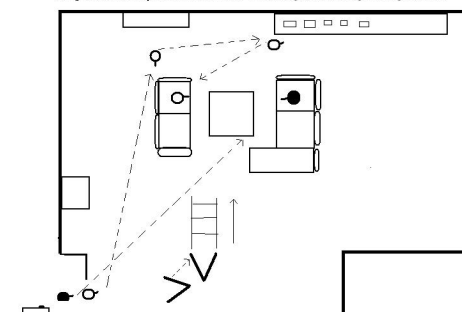
Se abre la puerta del ascensor y la puerta del piso de Gabriel. Del ascensor sale Judith y del piso sale Gabriel. Ambos se encuentran en medio. Ambos hablan y finalmente entran en el piso.
PLANO AMERICANO DE AMBOS. JUDITH DE ESCORZO. "Todo el diálogo completo de la secuencia."



SECUENCIA 4 PLANO 4 INT/TARDE SALON

Ambos entran al salón. Ella deja sus cosas en el sofá y él va a la cocina. Ella cotiltea y mueve marco de fotos. Él entra con bandeja y ambos se sientan a hablar.

PG DEL VESTIBULO, AMBOS ENTRAN Y LA CÁMARA PANEA CON ELLOS HASTA PG SALÓN. ELLA DEJA SUS COSAS. EL SALE DE CUADRO Y ELLA COTILLEA LAS FOTOS, SE SIENTA Y EL ENTRA CON BANDEJA Y SE SIENTA EN SOFÁ. LIGERO TRAVELLING IN Diálogo desde "Bonito piso señor! Mora" hasta "como el seguro a todo riesgo o el seguro de vida"



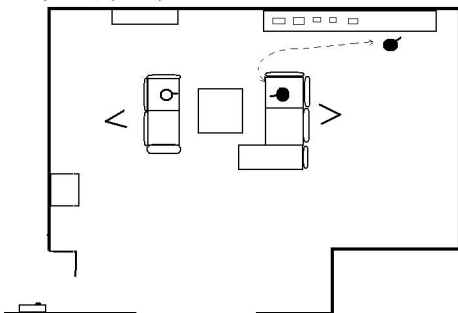
SECUENCIA 4B PLANO 5/6 INT/TARDE SALON

Charla Judith y Gabriel

PM JUDITH y PM GABRIEL

Diálogo desde "En este caso nosotros nos encargamos..." hasta "Apíntalo mejor aquí"

Gabriel se levanta, sale de cuadro por la izquierda y vuelve con el tarjetero. Judith coge una tarjeta y él se sienta, dejando el tarjetero en la mesa.

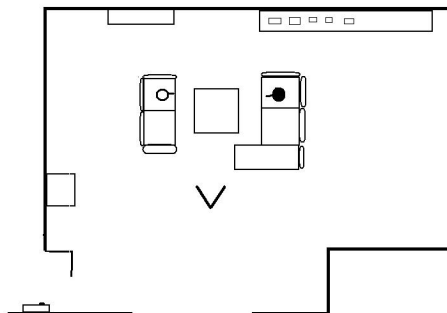


SECUENCIA 4C PLANO 7 INT/TARDE SALON

Ambos siguen charlando. Hasta que se levantan.

PP DE PERFIL DE AMBOS

Diálogo desde "No esperaba este tipo de tarjeta en una persona como ni" hasta "Dentro del folleto está mi nombre..."

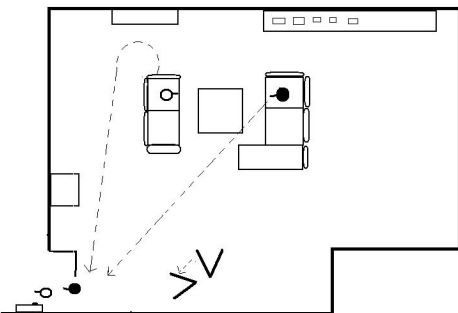


SECUENCIA 4D PLANO 8 INT/TARDE SALON

Ambos se levantan y se dirigen al vestíbulo.

Diálogo desde "Esta misma tarde llevo el impreso a la oficina" hasta "Ah sí...perfecto, perfecto".

PG DEL SALON, LA CÁMARA PANEA CON ELLOS HASTA PG DEL VESTIBULO.



SECUENCIA 5 PLANO 9-10-11 INT/TARDE PASILLO INTERIOR PLANTA 3

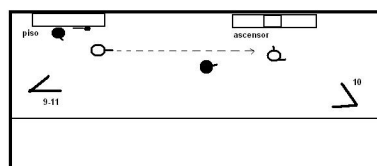
Judith se despidió de Gabriel y llama al ascensor. Le suena el móvil, lo coge y habla con su jefe.

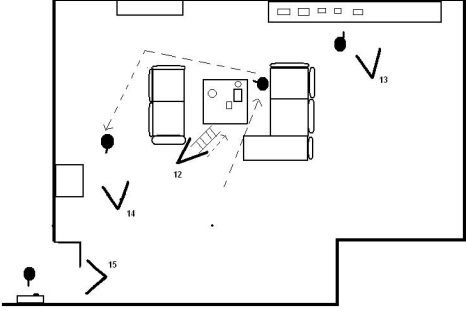
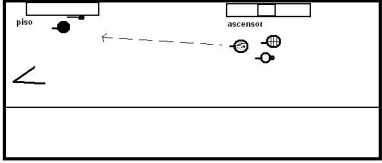
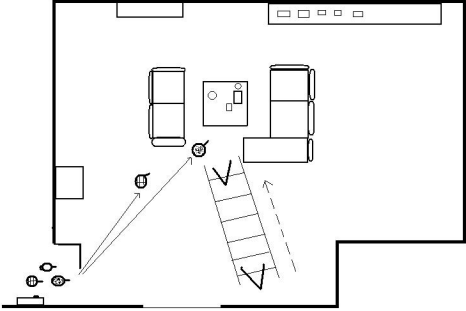
Cuelga y, al girarse, descubre a Gabriel detrás de ella con el folleto en la mano. Llegó el ascensor y se marcha.

plano 9 PG PASILLO. GABRIEL EN LA PUERTA EN PRIMER TERMINO Y JUDITH AL FONDO COGE EL TELEFONO.

plano 10 PRIMER TERMINO JUDITH HABLA POR TELEFONO GIRADA A CÁMARA. CUELGA.

plano 11 CONTRAPLANO (DEM 9) GABRIEL DE ESPALDAS LE DA EL BOLI, LLAMA ASCENSOR Y SE METE EN SU PISO.



SECUENCIA 6 PLANO 12-13-14-15 INT/TARDE VESTIBULO-SALON Gabriel se sienta en el sofá, saca un pañuelo del bolsillo y reflexiona. Limpia el tarjetero, y no limpia el vaso de ella. Limpia el cajón del aparador. Se pone los guantes, el abrigo y coge el maletín. Va al vestíbulo, echa un vistazo por la mirilla, limpia el pomo de la puerta y sale. plano 12 PM GABRIEL SE SIENTA EN EL SOFÁ. TRAVELLING IN A PP. PANEÓ A VASO Y PANEÓ A PP. PANEÓ A TARJETERO. plano 13 PP CAJON, GABRIEL LO LIMPIA. plano 14 PM GABRIEL PONIENDOSE GUANTES Y ABRIGO. COGE MALETIN. plano 15 PM LIMPIA POMO PUERTA, MIRLA POR LA MIRILLA Y SALE. 	SECUENCIA 7 PLANO 16 INT/TARDE PASILLO INTERIOR PLANTA 3 Gabriel sale del piso y cierra la puerta. Se marcha hacia el fondo y se abre la puerta del ascensor al cabo de unos segundos. Saen Gabriel Mora y Ursula con Tati, el perrito. Entran en el piso. PG DEL PASILLO CON PUERTA DEL PISO DE GABRIEL EN PRIMER TÉRMINO 
SECUENCIA 8 PLANO 17 INT/TARDE VESTIBULO-SALON Gabriel Mora, Ursula y Tati entran y se dirigen al salón. Discuten y ambos se dirigen al dormitorio. La última imagen es el vaso utilizado por Judith. PG DEL SALON. LA CAMARA COMIENZA A HACER TRAVELLING IN HACIA PP DEL VASO DE JUDITH SOBRE LA MESA. LOS PERSONAJES SE MUEVEN POR DELANTE Y DETRAS DE CAMARA. 	

Secuencia de Fotos Previas

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN - Planificación Técnica

En este caso lo que hacemos es acudir a las localizaciones donde grabaremos el corto y, con la ayuda de un compañero/a que haga de doble del actor/actriz, hacer fotografías de los encuadres y ángulos que queramos. De esta manera nos quedará un Story Board hecho con fotografías, no con dibujos.

En este ejemplo que le ponemos a continuación, las fotos se hicieron de día y la secuencia transcurre de noche: no pasa nada, lo más importante de una planificación es la posición de la cámara, el encuadre, el valor de plano, el ángulo de cámara y la posición del personaje.

Comprueba en el ejemplo, la planificación como secuencia de fotos previas y como quedó finalmente en pantalla:

SECUENCIA 6 PISO DE LOSCAR INT/TARDE

SECUENCIA DE FOTOS PREVIAS



19. PG SALON "Que te parece...hasta En todas partes"



20. PM FREDY (mirando unas fotos)



21. PM LOSCAR hasta "fuerzas de seguridad"



22. PP FREDY. Hasta "no haber nacido" Fredy se levanta



23. Loscar entra en plano y mira por la ventana. "Fredy, esa gente es...hasta yoga"



24. Fredy se va del salón.

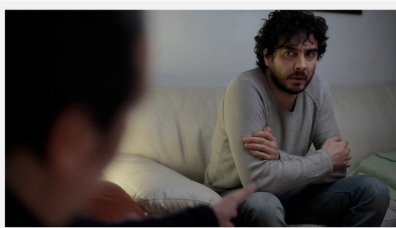
Frase de dialogo que corresponde a ese plano

SECUENCIA 6 PISO DE LOSCAR INT/TARDE

RESULTADO FINAL EN PANTALLA



19. PG SALON "Que te parece...hasta En todas partes"



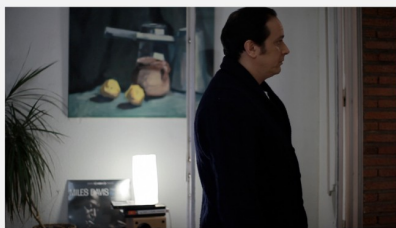
20. PM FREDY (mirando unas fotos)



21. PM LOSCAR hasta "fuerzas de seguridad"



22. PP FREDY. Hasta "no haber nacido" Fredy se levanta



23. Loscar entra en plano y mira por la ventana. "Fredy, esa gente es...hasta yoga"



24. Fredy se va del salón.

Plan de Rodaje

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

DÍA	SECUENCIA	PLANO	LOCALIZACIÓN	INT/EXT/D/NT	PERSONAJES	VESTUARIO	ATREZZO	FIGURA	EFFECTOS
viernes 3									
	SEC 2	3,4,5,6,7,8	SALON DE ACTOS	INT/Tarde	MARCO		1 GUITARRA		
Sábado 4									
	SEC 1	1,2	PASILLO-HALL	INT/DIA	LOLA, VIR, BEA, PINCHO, HAYDE, HUGO, CHUCK, YUKIO, AGI		1 escalera	30	
	SEC 3	9,10,11,12	PASILLO-HALL	INT/DIA	LOLA, VIR, BEA, PINCHO, HAYDE, HUGO, CHUCK, YUKIO, AGI		1 escalera	30	PAPEL MÁGICO
	SEC 5	17,18,19	PASILLO-HALL	INT/DIA	MARCO, LOLA, PINCHO, HAYDE, HUGO, CHUCK, YUKIO, AGI		2 CÁMARAS	30	
Lunes 6									
	SEC 4	13,14,15,16	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	LOLA, VIR, BEA		2 I-PHONE, cinta vhs	30	
	SEC 9	31,32,33,34	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	LOLA, VIR, BEA, HUGO, PINCHO, HAYDE		3 VHS, bocadillo	30	
	SEC 11	38,39,40,41,42	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	VIR, BEA		3 gafas de sol		LLAMAS
	SEC 13	46,47	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	MARCO, LOLA, VIR, LUCAS, YUKIO, AGI, HAYDE, PINCHO, HUGO, BEA		3 I-PHONE	30	
	SEC 12	43,44,45	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	MARCO, LOLA, VIR, LUCAS, YUKIO, AGI, HAYDE, PINCHO, HUGO, BEA		4 GAFAS DE SOL VIR	30	
	SEC 6	20,21	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	MARCO, LOLA, VIR, LUCAS, YUKIO, AGI, HAYDE, PINCHO, HUGO, BEA		2 caja, cinta aislante	30	
Martes 7									
	SEC 7	22,23,24,25,26,27	PASILLO-TAQUILLA	INT/TARDE	LUCAS, VIR, BEA		2 2 VHS, FOTO MARCO, GANZÚA	10	
	SEC 8	28,29,30	PASILLO-TAQUILLA	INT/TARDE	LOLA, PINCHO, AGI, YUKIO, HUGO, HAYDE		2 PAPEL, PALANCA, CINTA VHS, FOTO	10	
	SEC 14	48,49,50,51	PUERTA MUSEO	INT/TARDE	LOLA, HAYDE		5 museo totalmente montado, cartel	30	
	SEC 10	35,36,37	PASILLO-TAQUILLA	INT/DIA	MARCO, LOLA		3 cámara de fotos		ALFOMBRA/HALO

Una vez repasadas las principales claves del lenguaje audiovisual que usaremos para planificar la puesta en escena de nuestro corto, entra en juego la figura del productor.

Con todos los datos que tenemos podemos empezar a trabajar en el PLAN DE RODAJE, que dará pie a que el productor o el director de producción pueda elaborar un PLAN DE PRODUCCIÓN y hacer saber qué grosor tiene el proyecto y qué hace falta para llevarlo a cabo a nivel de producción.

El plan de rodaje es un esquema que hacemos para visualizar claramente los elementos más importantes del rodaje.

Lo prepara habitualmente el ayudante de dirección junto con el director de producción o, en su defecto, con el jefe de producción.

El Plan de Rodaje lo puedes hacer en una hoja de cálculo o en un documento de texto al estilo del ejemplo que ilustra este artículo. Ten en cuenta que tienes que incluir todos los datos que te mostramos en el ejemplo.

Pulsa en los botones que te mostramos a continuación para que puedas ver una descripción e información de los diferentes datos que debes incluir en el Plan de Rodaje:

DATOS A INCLUIR EN EL PLAN DE RODAJE

Día de Grabación

Es el día de la semana que vamos a grabar.

Número de Secuencia

Es la secuencia que vamos a grabar ese día.

Número de Planos

Son los planos que grabaremos ese día.

Localización

Es el lugar donde vamos a grabar la secuencia.

Es muy importante para la puesta en escena que las localizaciones se ajusten perfectamente a lo que el guión describe, por dos motivos: verosimilitud del relato y factura visual.

Las localizaciones pueden ser:

> Interiores naturales:



Una casa, un piso, un chalet, una clase, un gimnasio, una cafetería...es la opción más práctica y económica.

Debemos preocuparnos por hacer una buena localización y seleccionar aquel que se ajuste mejor a la historia y a la planificación técnica que tenemos.

Inconveniente: estamos sujetos a un espacio que no es nuestro (horarios).

> Decorados:



Se construye un decorado específico en una nave o en un exterior para rodar las secuencias.

Es la opción más cara porque es algo muy personalizado donde debemos cubrir la mano de obra y los materiales.

Cosas positivas: tendremos un control absoluto del lugar, se construyen los decorados en función de las posiciones y los movimientos de cámara que haremos y en función de la dirección artística que hayamos decidido.

> Exteriores naturales:



Un parque, una calle, una autopista, un monte...

Rodar en exteriores nos tiene sujetos a las condiciones climáticas y a los cambios constantes en la luz del sol.

Además, siempre que rodemos fuera debemos llevar permisos de rodaje previamente solicitados en el ayuntamiento pertinente.

INT/EXT/DIA/NOCHE/TARDE

Es la nomenclatura utilizada para saber si grabamos de día, de noche, de tarde o en exteriores o interiores.

Personajes

Son los personajes que aparecen ese día en la secuencia que vamos a rodar.

Gracias a ello podremos convocar a los actores o actrices necesarios.

Vestuario

Es la ropa que van a llevar esos actores/actrices. Como hay secuencias donde llevarán distinto vestuario, tenemos que numerar su ropa. Por ejemplo:

Vestuario 1 Silvia: Pantalón gris claro, camiseta blanca, jersey marrón y zapatillas blancas.

Vestuario 2 Silvia: Pijama blanco



Vestuario 1



Vestuario 2

Atrezzo

Son los elementos u objetos que forman parte de la escena: lámparas, mochila, cojines, libros, gafas...

Es importante reseñar en el plan de rodaje los elementos más importantes de atrezzo que aparecen el guión.



Figuración

Son los figurantes, es decir, personas sin frase que rellenan el encuadre y que necesitamos para dar vida al plano.



Efectos

Si hay algún efecto especial en la secuencia que grabaremos hay que detallarlo: que se queme una hoja de papel, que caiga agua sobre el personaje, que haya que insertar un efecto en el montaje y tengamos que grabar el plano pensando en ello, de una forma determinada para que luego se pueda encajar el efecto.



Observaciones

Es una celda para apuntar cualquier observación que surja.

El Presupuesto

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

EJEMPLO DE PRESUPUESTO CORTOMETRAJE

*** Descripción Conceptos	CONCEPTO	EUROS
Cámara, ópticas, trípode, monitor, baterías, tarjetas...	EQUIPO DE CAMARA	300 €
Aparatos de luz: tungsteno, fluorescencia, reflectores, difusores, gelatinas, banderas...	EQUIPO DE ILUMINACION	300 €
Micrófono de cañón, pértiga, grabador digital, micros inalámbricos...	EQUIPO DE SONIDO	200 €
Lugares de rodaje: Cafetería, chalet, piso...	ALQUILER LOCALIZACIONES NATURALES	200 €
Furgoneta, taxis, coches de producción, gasolina	TRANSPORTES	100 €
Desplazamiento de actores o equipo técnico	VIAJES DE AVIÓN	200 €
Comida del equipo técnico y artístico	CATERING	200 €
Vestimenta de los actores/actrices	VESTUARIO	100 €
Material para maquillador y para el peluquero	MAQUILLAJE / PELUQUERIA	100 €
Decorados y atrezzo	DIRECCIÓN ARTÍSTICA	300 €
Sueldos de los actores y actrices, y del equipo técnico	SALARIO EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO	1500 €
Seguridad social que corresponde a los trabajadores (equipo técnico y artístico)	SEGURIDAD SOCIAL	200 €
Seguros de responsabilidad civil y seguros de material de rodaje	SEGUROS DE RODAJE	300 €
Edición de la imagen del corto (POSTPRODUCCIÓN)	MONTAJE DE IMAGEN	700 €
Edición del sonido del corto (POSTPRODUCCIÓN)	MONTAJE DE SONIDO	600 €
Copia final del corto: etalonaje de imagen y mezcla de audio (POSTPRODUCCIÓN)	MEZCLA DE SONIDO Y COPIA FINAL	400 €
Gastos imprevisibles	GASTOS VARIOS DE PRODUCCIÓN	200 €
Envío a festivales de cine	DISTRIBUCIÓN	500 €
	TOTAL PRESUPUESTO	6400 €

El plan de rodaje nos va a servir para elaborar un presupuesto de la película, es decir, calcular lo que nos va a costar hacerla.

Como el cortometraje que estamos preparando para presentar al festival de CINEDFEST lo intentaremos hacer sin gastar apenas dinero, quizás no necesitemos ahondar en esta fase; pero como quizás más adelante te veas produciendo un cortometraje de mayor envergadura donde necesites reunir más dinero para llevarlo a cabo, te detallamos las partidas necesarias que debes tener en cuenta a la hora de preparar un presupuesto.

Aquí tienes el modelo oficial de presupuesto para cortometrajes y largometrajes del Instituto de Cine (ICAA) perteneciente al Ministerio de Cultura, por si algún día pudieras necesitarlo.

> [DESCARGAR MODELO OFICIAL PRESUPUESTO ICAA](#)

Plan de Financiación

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

EJEMPLO DE FINANCIACION CORTOMETRAJE

CONCEPTO	EUROS
Compra de Derechos de Antena	
TELEVISIÓN CANARIA	1000 €
Ayuda Pública	
ICAA	3000 €
Ayuda Privada	
EMPRESA 1	600 €
EMPRESA 2	600 €
Patrocinios	
EMPRESA 3	800 €
Inversión Personal	
APORTACIÓN	400 €
TOTAL PRESUPUESTO	6400 €

Una vez elaborado el presupuesto, el siguiente paso es saber de dónde vamos a sacar el dinero para cubrirlo.

Para ello haremos el Plan de Financiación, que es un esquemático plan que contiene las fuentes de las que obtendremos el dinero.

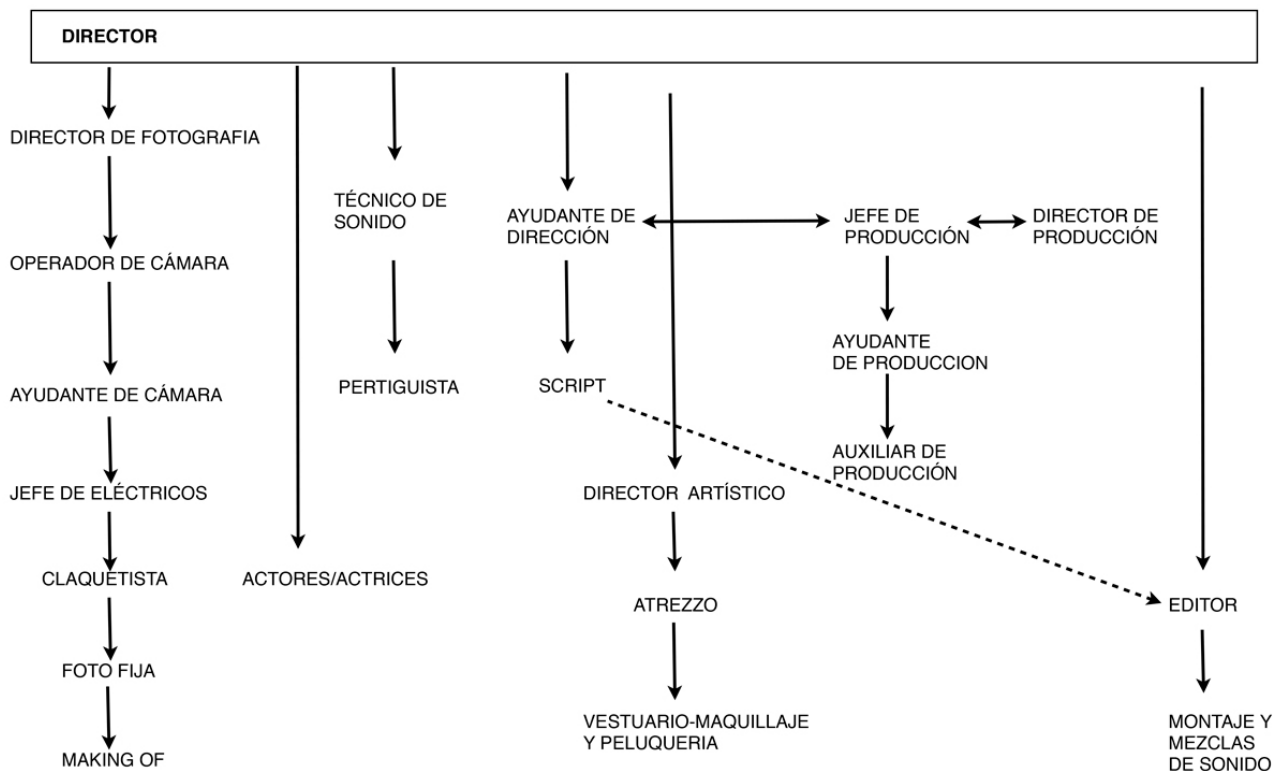
Esas fuentes pueden ser:

- Ayuda pública: solicitar subvención estatal al ministerio de cultura.
- Venta de derechos de antena: una televisión te compra los derechos de tu cortometraje, una vez realizado, para su emisión en el mismo canal.
- Aportación privada: una empresa privada aporta dinero para la realización del corto y, por ello, gozará de un tanto por ciento en la propiedad del corto.
- Patrocinio: una empresa privada o pública hace un intercambio publicitario a través de tu cortometraje. Su producto aparece en imagen y, en cambio, la empresa aporta algo de financiación en forma de dinero o de servicios.
- Inversión personal: produces el corto con el dinero que tienes ahorrado.
- COSTE CERO: intentas no gastar apenas un euro en la producción. Te obliga a pedir muchísimos favores, pero si tienes ganas e ilusión podrás lograrlo.

Equipo Técnico y Artístico

GUÍA 2: PREPRODUCCIÓN

Llegados a este a este punto y viendo que tenemos todo a punto para empezar a pensar en el rodaje de nuestra película corta, entramos en la fase de formación del equipo técnico y artístico.



En ella seleccionaremos a las personas que creemos que serán más adecuadas para ejecutar el rodaje del corto, tanto en el apartado técnico como artístico.

- Equipo técnico: las personas que están detrás de la cámara y ejercen funciones técnicas.
- Equipo artístico: los actores y actrices que interpretarán a los personajes. Aquí podrás ver un esquema de la jerarquía del equipo de rodaje. Esto significa que en un rodaje se debe de guardar un escrupuloso orden y que las funciones deben estar repartidas y delimitadas.

En caso contrario difícilmente se podrá realizar la película de manera correcta.

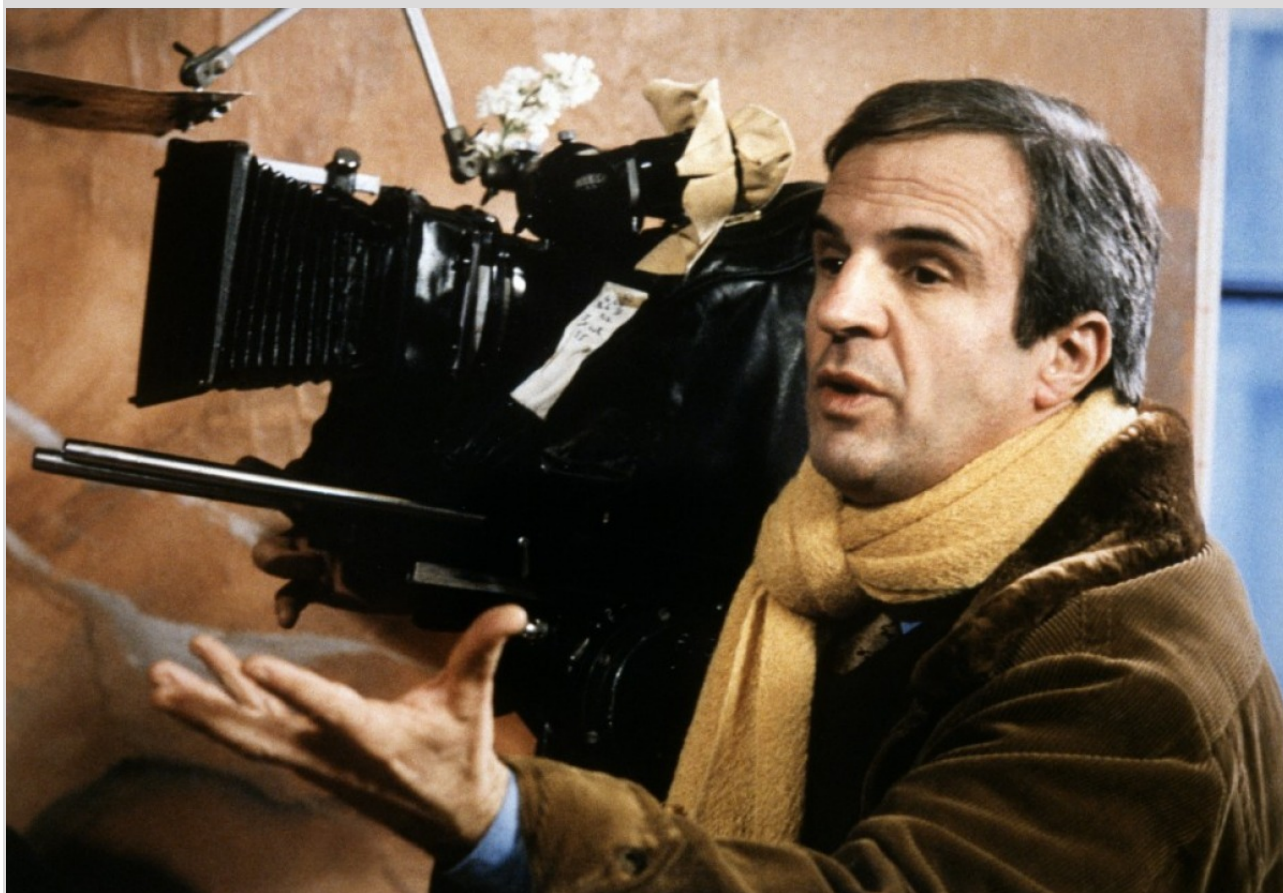
Veamos a continuación las funciones del equipo técnico y artístico.

EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| 1. Director | 10. Script |
| 2. Director de Fotografía | 11. Técnico de Sonido |
| 3. Operador de Cámara | 12. Pertiguista |
| 4. Ayudante de Cámara | 13. Dirección de Arte |
| 5. Jefe de Eléctricos | 14. Maquillaje y Peluquería |
| 6. Claquetista | 15. Vestuario |
| 7. Making Of | 16. Director de Producción |
| 8. Foto Fija | 17. Jefe de Producción |
| 9. Ayudante de Dirección | 18. Actores y Actrices |

DIRECTOR

Es el máximo responsable de la película. El director es la referencia para todo el equipo y debe estar a disposición de todos para resolver cualquier duda.



François Truffaut definía al director como *“alguien que está constantemente respondiendo preguntas”*.

El director es el responsable de todas las decisiones técnicas y artísticas, y supervisa en todo momento la interpretación de los actores y actrices.

En definitiva, es el creador de la puesta en escena, que es la suma de todos los elementos que conforman el resultado final en la pantalla.

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Es la segunda persona más importante del rodaje a nivel de creatividad y técnica. El director de fotografía trabaja codo con codo con el director para ayudarle a diseñar la ejecución del plano, es decir, seleccionar la posición, ángulo y encuadre de la cámara, y, sobre todo, se responsabiliza de la iluminación de la película.



En conversaciones previas con el director, ambos deciden que tipo de iluminación se llevará a cabo y qué *aspecto lumínico* tendrá la película.

En la historia del cine hay ejemplos de grandes colaboraciones entre un director y un director de fotografía: Ingmar Bergman-Sven Nykvist, Woody Allen-Gordon Willis, Bernardo Bertolucci-Vitorio Storaro, Steven Spielberg-Janusz Kaminski...

OPERADOR DE CÁMARA

Es la persona que se encarga de manejar la cámara y ejecutar lo que le marca el director y el director de fotografía.



Debe tener gran sentido del encuadre.

AYUDANTE DE CÁMARA

Asiste al operador de cámara en todo lo necesario:



colocar el trípode, poner la cámara sobre el trípode, colocar la óptica escogida para rodar el plano, ayudar con el foco (enfoque) en planos complejos y mantener bien ordenadas y etiquetadas las tarjetas donde grabemos.

JEFE DE ELECTRICOS

Es el técnico encargado de colocar y dar corriente e intensidad a los aparatos de luz que el director de fotografía ha decidido utilizar en la escena.



De máxima confianza del director de fotografía, se valdrá de otros ayudantes eléctricos para que la preparación del plano esté dentro de los tiempos marcados por la producción.

CLAQUETISTA

Es la persona responsable de *hacer* la claqueta. La claqueta es una herramienta muy válida para que el material grabado tenga incorporado información valiosa acerca del número de plano, toma y secuencia a la que pertenece lo que estamos grabando; es un instrumento imprescindible para el montador de la película, porque podrá localizar fácilmente las tomas válidas y podrá sincronizar, a través del CLACK de la claqueta, el sonido de referencia con el sonido válido registrado en un grabador externo digital de audio. A veces contiene datos de los diafragmas utilizados en las ópticas por el director de fotografía.



También debe contener el título del cortometraje y el nombre del director y del director de fotografía.

MAKING OF

A una persona se le encarga, con una cámara de vídeo, el día a día del rodaje para elaborar posteriormente un vídeo donde se podrá ver cómo se desarrolló el rodaje, incluyendo:

- Momentos del rodaje
- Entrevistas con parte del equipo técnico: director, guionista, director de fotografía...
- Entrevistas con los actores y actrices



El making of sirve para promocionar la película en los medios de comunicación, además de tener un recuerdo de cómo fue el rodaje.

FOTO FIJA

Es el encargado de hacer fotografías durante el rodaje, orientadas hacia tres usos:

- Fotos de rodaje: fotos de cómo se hizo la película que se usarán para la promoción del film.
- Reproducción de fotogramas de la película: reproducir exactamente algunos planos de la película para usarlo en prensa, festivales y en diseño de contraportadas de dvd.
- Fotos encuadradas y ejecutadas pensando en el cartel de la película.



AYUDANTE DE DIRECCIÓN

Es el brazo ejecutor del director en el rodaje.



Es la persona encargada de poner orden en el set, ir marcando los tiempos del resto del equipo para cumplir el plan de rodaje y se puede decir que es el jefe de la grabación.

SCRIPT

Es la persona encargada de mantener elraccord o continuidad entre planos y escenas.

El script se ayuda normalmente de una cámara de fotos para ir registrando los elementos que pueden ser susceptibles de caer en fallo de raccord (vestuario, peluquería, atrezzo...).



Además, es el encargado de apuntar en un parte de cámara qué planos se han hecho y cuántas tomas se han grabado de ese plano, señalando las tomas que han sido dado válidas por el director.

TÉCNICO DE SONIDO

Es el encargado de registrar correctamente el sonido en una toma.



El sonido puede registrarse en un grabador de audio o en un ordenador.

Es el responsable de que los niveles de entrada sean correctos y de que no haya ningún ruido extraño en la toma de audio.

Tiene una buena escucha (auriculares) y prepara el listado de *wildtracks* que hay que hacer.

PERTIGUISTA

Es el encargado de manejar el micrófono que registrará las voces de los actores y actrices.



En constante comunicación con el técnico de sonido, el pertiguista debe controlar perfectamente la colocación y movimiento de la pértiga, y debe planificarlo previamente con la ayuda de las plantas de cámara o story board que haya diseñado el director.

DIRECTOR DE ARTE

Es el responsable de los decorados y atrezzo.



Diseña la construcción de los decorados y los *colores* de la escenografía. Junto a su equipo de ayudantes elegirán el mobiliario y atrezzo que aparecerá en imagen.

Es un miembro fundamental en un rodaje porque trabajará muy de cerca con el director para trasladar a la pantalla lo que éste tiene en la cabeza y tiene especial importancia la elección de los colores que tendrá la puesta en escena, ya que eso generará que la película tenga un tono concreto a nivel cromático.

MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA

Es el departamento responsable de que los actores y actrices estén perfectamente maquillados en base al guión y a lo que el director desea para el aspecto de sus personajes.



VESTUARIO

El encargado del vestuario es el responsable de la ropa que llevan los actores y actrices.



Previamente debe conocer las medidas de todos los actores/actrices para poder adquirir la ropa necesaria que les quede bien y que *vista* al personaje; es decir, el encargado del vestuario hará una lectura concienzuda del guión y propondrá al director un tipo de vestimenta para cada personaje, además de seleccionar los colores que llevarán cada uno.

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Es el responsable de diseñar toda la producción de la película basándose en el guión literario y la planificación técnica del director.



Elabora un plan de rodaje junto al director o al ayudante de dirección y en función de ese plan podrá comenzar a preparar un presupuesto de todo el proyecto.

JEFE DE PRODUCCIÓN

Es el representante del director de producción en el rodaje.



El jefe de producción es el máximo responsable de la organización del rodaje y, junto a sus ayudantes y auxiliares, tendrán listas todas las necesidades que han solicitado previamente los distintos departamentos.

Asimismo atenderán y solucionarán todos los imponderables que surjan de manera imprevisible.

ACTORES Y ACTRICES

Las personas que darán vida a nuestros personajes.



Debemos hacer siempre un casting o, al menos, una breve prueba con aquellos actores y actrices que creemos que pueden dar bien el perfil del personaje.

Preparamos un extracto de una secuencia de nuestro guión, se la enviamos el día anterior y luego le hacemos una prueba para asegurarnos de que estamos en lo cierto y también para que el actor o actriz aporte cosas que tú como director no habías pensado y para saber que grado de comodidad mutua hay.

