

Introducción

Lo que se plantea en este trabajo es el diseño de una carpeta de proyecto integral para la concreción futura de un cortometraje de 23 minutos, denominado *La Caja*. Con el fin de buscar apoyo financiero, la idea general es elaborar un diseño específicamente ajustado al presente proyecto, teniendo en cuenta las cualidades que implica una pequeña producción independiente en un contexto en donde prácticamente no existe ninguna productora que cuente con un departamento de desarrollo de proyectos, y en donde los mismos suelen ser desarrollados en forma intuitiva. Con esto se quiere decir, que la metodología de trabajo es absolutamente personal y formulada a través de la propia experiencia adquirida en los años de estudio, y de consultas a materiales bibliográficos tanto como a profesionales del medio.

Se la denomina de carácter integral, porque se llevarán a cabo a través de estas hojas, los pasos que se consideran convenientes y útiles a los efectos de lograr un muestreo general que pretende, a futuro, poder llevar a la realidad el cortometraje *La Caja*, una vez que se consigan todos los recursos que el mismo necesita.

Es importante aclarar que nunca un proyecto es igual a otro, cada camino es único y depende de infinidad de variables. No hay fórmulas matemáticas ni guías.

Se trata entonces, de una producción independiente, al menos, en primera instancia. Se considera que si se deposita confianza en la historia que se quiere contar, por qué no pensar ambiciosamente y dedicarle una planificación productiva con los estándares del

cine industrial de largometraje, tomándolo como referencia para que, a partir de allí, se conciba la película no como un mero producto artístico sino también como un producto competente dentro de un mercado dado.

En este trabajo se involucran, desde la instancia que contempla la gestación de una idea y de su respectiva evolución hasta cruzar al umbral de la preproducción, en donde ya se adopta al cortometraje como un proyecto concreto. Al mismo le suceden las dos etapas lógicas en dicho proceso de elaboración, que son la producción en sí y las postproducción. Y finalmente, también se hará mención en este trabajo de la etapa que infiere a la distribución y difusión del producto audiovisual.

En el presente Proyecto de Graduación, la figura del productor ejecutivo es clave para realizar la planificación correspondiente y para llevar a cabo la organización y el control que demanda esta tarea, ya que es quien está más capacitado para comprender al medio audiovisual y a sus leyes. Dicho motivo lo convierte en el responsable directo del desarrollo de la producción general del proyecto.

Si bien se hará especial mención al rol del productor ejecutivo y a su correspondiente equipo, en el transcurrir de estas hojas también se encontrarán las propuestas para que cada cabeza de equipo pueda llevar a cabo teniendo en cuenta el concepto estético establecido que se pretende desde guión y dirección, ya que como se mencionó, es un diseño de proyecto que integra las distintas

disciplinas del oficio del cine, de un modo general para concretar a futuro.

El productor ejecutivo debe ser una persona amplia en cultura general, y debe estar dispuesto a enriquecer su conocimiento en caso de encontrarse con temas que le sean ajenos. En cuanto a su formación profesional, debe ser idóneo para tomar decisiones tanto artísticas como económico - financieras para así, poder desarrollar su trabajo sabiendo concebir a la película como un producto artístico y comercial, y de este modo poder diseñar la carpeta de producción que incumbe al presente trabajo, sabiendo determinar en carácter integral, una organización productiva y coherente para su realización.

Si bien existe basta bibliografía sobre la materia de producción cinematográfica y sus correspondientes pasos a seguir, es limitada la información respecto del diseño de producción en sí, entendiéndolo como la etapa previa a la preproducción del cual se desprende como resultado, la concreción de una carpeta de desarrollo de proyecto. Se aclara que en el presente trabajo, dicha carpeta resulta más abarcativa ya que comprende al resto de las instancias de producción y difusión. El objetivo final de esta carpeta de proyecto es de carácter integral y pretende servir, no sólo a fines de búsqueda de financiación, sino también, de establecer un marco general de lo que implica la producción ejecutiva en el desarrollo de un cortometraje independiente dentro de un determinado contexto.

Entonces, debido a la inexistencia de trabajos que señalen el paso a paso de lo que aquí se pretende, se desea realizar un trabajo como tal que sirva de seguimiento de producción para sacar lo mejor de dicha labor para los futuros profesionales del cine.

Junto a la recolección de los conocimientos cosechados, el siguiente paso fue ponerse al tanto de la situación actual del cine argentino, ya que se puede contar con un guión a partir del cual realizar un cortometraje de ciencia ficción, y se puede contar asimismo con el deseo de realizarlo, pero ambas realidades, no obstante, deben complementarse con su factibilidad.

Bajo el marco de consignas generales, se contempla la búsqueda de oportunidades que mejor se adapten a los requerimientos del guión y a la envergadura de la producción. Para que la película respete la calidad que se procura mantener, se tendrá siempre en mente la coyuntura socio - económica del país ya que el productor ejecutivo debe desarrollar su trabajo en un contexto determinado, para un determinado mercado con condiciones particulares definidas, es por esto que también se hace referencia al tipo de audiencia al que irá dirigido.

Se decidió establecer el desarrollo del trabajo de forma cronológica en lo que a pasos a seguir de una producción respecta para así poder obtener una mejor organización y resulte más llevadera su lectura y comprensión.

La metodología utilizada consiste en partir de la presentación de un guión de un cortometraje de ciencia ficción de 23 minutos, denominado *La caja*, teniendo como base ciertas consideraciones que

respectan a un largometraje para el desarrollo de la carpeta de proyecto, como por ejemplo, lo concerniente a planillas, contrataciones, sindicatos, permisos, etc.

Al ser el diseño de producción de dicha historia, el mismo servirá de ejemplo práctico de las variantes que requieren las distintas áreas, y las decisiones que finalmente se toman a medida que se vaya avanzando en los capítulos, siempre y cuando se pueda aplicar. Mediante la modalidad de trabajo empleada, se intenta acercar a métodos realistas de evaluación y desarrollo.

A través de los análisis pertinentes, se establecerá un presupuesto estimativo.

Aquí se consideran también los distintos roles laborales que conforman al equipo técnico y artístico, su organización, las leyes de contratación del personal, los organismos que regulan estos oficios y sus sindicatos.

Además, se hace mención a las nuevas tecnologías que forman el campo de la comunicación audiovisual y si conviene, en este caso, acudir a soluciones digitales.

Se quiere resaltar que, no sólo uno de los objetivos puntuales aquí, es lograr establecer un adecuado desarrollo del proyecto audiovisual. Sino también, mostrar el conocimiento alcanzado respecto al manejo de las herramientas pertinentes a la producción en un contexto definido y semejante al del mercado real y por ello, tomar conciencia de los límites lógicos de las propuestas que se gestan.

A estas consideraciones se desea agregar que para quien emprende un proyecto, es de vital importancia contar con la seguridad que significa hacer un buen producto como para que se lo considere al menos competente en los diversos círculos de difusión. Se quiere significar con lo antedicho, que no solo es válida la creación de un buen guión y la factibilidad de encontrar colaboradores idóneos, sino que será indispensable poder contar con un presupuesto adecuado que permita optimizar los recursos humanos involucrados en este propósito.

La finalidad de la carpeta de presentación del proyecto audiovisual es, obtener una óptima organización como equipo para acotar el margen de error al momento de efectuar las tareas correspondientes, como así también, estar preparados para sortear situaciones azarosas que se presenten.

Bajo el marco de consignas generales, este trabajo pretende contemplar la búsqueda de oportunidades que mejor se adapten a los requerimientos del guión y la envergadura de la producción. Para que la película respete la calidad que se procura mantener, se tendrá siempre en mente la coyuntura socio - económica del país ya que el diseñador de producción debe desarrollar su trabajo en un contexto determinado, para un determinado mercado con condiciones particulares definidas, es por esto que también se hace referencia al tipo de audiencia al que irá dirigido.

Finalmente, se desea hacer una breve consideración respecto del cortometraje en Argentina. Este formato es uno a los que más recurren los nuevos profesionales del cine para ir introduciéndose de a poco en lo que es el mundo de la producción audiovisual, y de

lo que implica su realidad laboral. A pesar de que pocas veces un cortometraje llega a un público masivo, es positivo tener en cuenta que existe un circuito paralelo de festivales y estrenos internacionales que todavía, no es muy conocido. Sin embargo, si se le pone énfasis a la concreción de una película corta y se la sabe dar a conocer, los resultados pueden ser más que beneficiosos y puede ayudar a insertar e ir dando a conocer de a poco al nuevo profesional en el marco de esta industria.

Muchos cortometrajes dan a conocer los nuevos talentos del cine, y esto sin dudas es una puerta que se abre al mundo de este negocio, es decir, al mundo del largometraje, en donde las reglas se rigen dentro de otro marco, y donde una destacada diferencia entre ambos formatos, reside en la retribución económica del proyecto.

Entonces, ya que la realización de películas en este formato constituye la posibilidad de experimentar y demostrar el potencial creativo y técnico de los nuevos cineastas argentinos. Desde la concepción de este proyecto de graduación, se desprende la intención personal de generar una inquietud hacia una verdadera responsabilidad para con el formato de películas cortas, considerándola como carta de presentación al mundo profesional.

Este trabajo se enmarca en la categoría de Creación y Expresión, debido a que diseña una propuesta diferente y original respecto de su concepción productiva. Se expresa una mirada

personal, que construye un estilo de producción propio que se ajusta a las necesidades del guión y a una determinada realidad.

El anhelo del presente proyecto de graduación es aportar el diseño de producción audiovisual del guión *La Caja*, en donde se cumplan los objetivos que infieren a la definición de los pasos a seguir en ésta, conceptualizando las definiciones propias que atañen al mundo de la producción cinematográfica, y analizando, puntualmente, el rol del productor ejecutivo.

A modo de capítulo introductorio, resulta útil y necesario inmiscuirse en el concepto de producción cinematográfica y lo que engloba, como por ejemplo, el diseño audiovisual de un proyecto y las variadas actividades que esto involucra.

Respetando la misma intención, se abordarán también los conceptos que definen al productor y a su trabajo, tanto como al del productor ejecutivo y su respectivo equipo con sus tareas correspondientes.

1.1 - ¿Qué es la producción?

Es llevar a cabo un producto audiovisual hasta entonces entendido como un proyecto. Es la creación del mismo, mediante la integración de distintas modalidades de organización y logística, donde resulta vital un profundo conocimiento acerca del lenguaje del cine y su mundo comprendido, tanto por los distintos profesionales que lo incumben como de sus cuestiones legales en un contexto determinado.

Quienes producen, idean, tienen iniciativa, organizan la contratación de los elementos artísticos e industriales y asumen riesgos económicos. Todo el armado del proyecto depende de los productores y de su equipo. Por eso la Ley de Derecho de Autor, en los artículos 20, 21 y Ccdtes de la Ley 11.723, reconoce a los productores la autoría en colaboración y ciertas prerrogativas para la explotación comercial. (Ver Cuerpo C).

Entre otras cosas, tener el Derecho de Autor sobre una obra implica derechos exclusivos que tienen que ver con la explotación,

reproducción, cesión, y todo lo que signifique el aprovechamiento económico de la obra, como así también tener la decisión de publicarla o no, modificarla o impedir que la modifiquen, ó destruirla. Es por esto que se dice que el productor cinematográfico es el responsable legal y financiero, o en otras palabras, el dueño de la película.

Producir es transformar una idea en un proyecto concreto y palpable. Es la organización racional de los medios humanos, técnicos y económicos con el fin de realizar una película. Llevarlo adelante demanda una cuidadosa y meticulosa planificación en todas las etapas de su proceso para que este goce de un alto rendimiento final.

Es un área de trabajo en donde conviven tanto las exigencias artísticas que se pretenden dada cada historia, como las exigencias de presupuesto. Se deben respetar ambas para lograr un equilibrio respecto de su calidad, tanto como producto rentable teniendo en cuenta la relación entre ingresos y gastos, y como obra audiovisual enmarcándolo bajo un concepto artístico.

Entonces, partiendo de un guión determinado y de un plan financiero realista, se puede tomar la decisión de producir la película.

1.2 - ¿Qué es un diseño de producción audiovisual (DPA)?

El cineasta y productor Pablo Del Teso, define al DPA como:

El conjunto de procesos sistematizados según ciertos estándares, que se realizan en una etapa previa a la pre-

producción y cuyo resultado es la concreción de una carpeta de desarrollo del proyecto que contiene todos los documentos necesarios para presentar el proyecto ante inversores, talentos, fondos de ayuda, etc. La finalidad inmediata de esta tarea es conseguir los fondos que financiarán la producción.

(Del Teso, 2009, p. 5)

Dichos procesos sistematizados están a cargo del director del proyecto, que bien puede ser el futuro productor ejecutivo cuando el proyecto ingrese en la etapa de preproducción.

Como toda elaboración de un diseño en particular, el DPA no esta exento de contar con un seguimiento de pasos divididos por las distintas etapas que conforman a la producción de una película, que facilitarán su concreción de un modo mas ordenado y coherente.

DPA Etapas y pasos	Pre-desarrollo		1. Establecemos la premisa 2. Conformamos el equipo de desarrollo 3. Prevemos el financiamiento
	Desarrollo	De guión	4. Desarrollamos la sinopsis 5. Planteamos el tratamiento 6. Organizamos la escaleta 7. Desarrollamos el guión
		De negocios	8. Efectuamos el desglose 9. Planificamos el rodaje 10. Desarrollamos el presupuesto de producción 11. Calculamos el retorno de inversión 12. Planificamos el marketing
	Post-desarrollo		13. Armamos el pitch

Figura 1. Etapas y pasos de DPA. Fuente: Del Teso, P. (2009). *El desarrollo de proyectos cinematográficos*. Buenos Aires: Fondo Editorial ENERC.

A lo largo de estas páginas, se hará especial hincapié en la figura del productor ejecutivo, ya que su principal y gran

objetivo durante todas las etapas de producción, consiste en llevar adelante el diseño de producción de la película.

Dicho esto, se da por entendido que el presente proyecto de graduación se extenderá al resto de las etapas de producción y de su posterior instancia que contempla a la distribución y difusión. Como ya se mencionó, la intención final de esta carpeta de proyecto es de carácter integral y pretende servir, no sólo a fines de búsqueda de financiación, sino también, de establecer un marco general de lo que implica la producción ejecutiva en el desarrollo de un cortometraje independiente dentro de un contexto dado.

1.3 - El productor ejecutivo

Es quien comprende al medio audiovisual y sus leyes, por lo que será el responsable directo del desarrollo de la producción general del proyecto.

La planificación, organización y control que demanda esta tarea, debe seguir un proceso coherente y estructurado que permita llevar todas las actividades que implican la elaboración de una obra audiovisual, con éxito. El productor ejecutivo Ignacio Rey (2004), argumenta esta idea basado en las tareas que realiza el productor ejecutivo:

- Consolidación del guión en cuanto a parámetros estéticos y narrativos como productivos;
- La visión del productor ejecutivo es muy importante en la definición de la propuesta estética en cuanto a que los parámetros deseados por el director puedan ser ajustados a los parámetros de producción;

- Tener en cuenta a qué audiencia irá dirigida la historia, ya que hay que lograr establecer con dicho target un proceso de identificación;
- Junto al director, búsqueda y definición del elenco principal, decidiendo si va a haber figuras de renombre o no. Mas allá de la calidad artística del actor, se busca que se identifique con el público, además, el productor ejecutivo debe contemplar el cachet del mismo y su disponibilidad horaria y contractual;
- Confección de un primer esbozo de presupuesto. Se van planteando distintas tentativas en base al guión literario respecto a costos para luego pasar a elaborar el presupuesto que incumbirá el proyecto;
- Diseño del plan de producción el resto de organigramas necesarios;
- Creación de un plan financiero teniendo en cuenta que hasta esta instancia, el productor ejecutivo se encuentra trabajando solo con el director y/o productor, por lo que deberá tomar decisiones que conciernen a los rubros de las demás áreas;
- Búsqueda de las cabezas de equipo de las demás áreas. Deberá estar atento de escuchar sus observaciones y también estar al tanto de sus disponibilidades y de sus aspiraciones económicas;
- Planificaciones varias respecto del lanzamiento de la película.
- Diseño de un plan de negocios, en donde se determinará mediante proyecciones económicas la factibilidad comercial del proyecto. Este punto es aplicable para un largometraje, se recuerda que en este trabajo se hace referencia al cortometraje *La caja*;

- Una vez que se obtienen todos estos elementos, el productor ejecutivo está en condiciones de comenzar a buscar la financiación necesaria. (Rey, 2004)

Antes de llegar al diseño de producción propiamente dicho, se sabe, como se viene mencionando, que producir una obra audiovisual es un proceso que pasa por diversas etapas, dentro de las cuales se define, analiza, diseña, planifica, programa, financia, ejecuta y explotan opciones.

En la producción ejecutiva intervienen diferentes elementos:

- Creativos: relacionados con el proyecto - idea que se plasman en un guión y en las soluciones de realización adoptadas.
- De dirección y gestión: centrados en la organización y programación de las necesidades que plantea el proyecto.
- De seguimiento y control: para asegurar un perfecto cumplimiento del plan de trabajo o diseño de producción o para introducir cambios oportunos.
- Económicos: relacionados a la contención del presupuesto y los costos bajo la línea.
- De mercado: vinculado al target al que se dirigirá el proyecto y en función de esto el análisis para evaluar las posibilidades de venta.
- De marketing: en la evaluación de la forma en que se venderá el proyecto.
- Legales: relacionados con las contrataciones, los sindicatos y la propiedad intelectual.

A través de la planificación y posterior control, el productor ejecutivo influirá decisivamente sobre la calidad final de la película. El trabajo del equipo de producción y de realización se deberá desarrollar conjuntamente. El director crea dentro de una estructura que le asignó el productor, y de la conjunción del esfuerzo se beneficia el producto.

La producción es un proceso que debe caracterizarse por su estructura y coherencia, de forma tal que se puedan realizar todas las tareas que implican hacerla avanzar. El rol del productor ejecutivo se da por iniciado en el momento en que se perfila el proyecto e incluso se prolonga después de que éste haya finalizado.

Respecto al desempeño del productor ejecutivo, Pablo Culell, productor de televisión, manifiesta:

La eficacia y eficiencia de un producto audiovisual dependerá en muchos casos de poder disponer de profesionales capaces de combinar creatividad y organización. Profesionales que puedan transformar una idea en una realidad que satisfaga las necesidades y gustos de una audiencia, mediante una inversión de recursos razonable, y todo ello en medio de un entorno que se presenta competitivo y cambiante. (Cullell, 2009, p. 3)

No hay que desligar nunca la idea de que una película es una ecuación en la que intervienen el arte y lo comercial, teniendo en consideración a la recepción de la misma, o sea, la audiencia, como factor X. Por lo tanto, no esta de más poner especial énfasis

en que, dentro de lo que engloba a los medios audiovisuales, los elementos son similares a los de cualquier rama industrial. Estos son: capital, medios y trabajo.

En este caso, en primera instancia, era otro el guión elegido para desarrollar el diseño de producción que se pretende. Tras un análisis competente de ambos, se optó finalmente por *La caja*. El guión elegido consta de 23 hojas las cuales implican, siguiendo el estándar de una hoja / un minuto, alrededor de 23 minutos de producto audiovisual. Dadas ciertas características descriptivas, se estima una extensión adicional de 5 minutos más.

Capítulo 2: De la idea inicial al proyecto

De lo que aquí se hablará es de la etapa que antecede a la preproducción, es decir, la que se involucra desde la concepción de una idea y su correspondiente guión, indagando cuáles son sus puntos clave para efectuar el primer esbozo de diseño de producción que atañe a este trabajo.

Ya a partir de una idea o guión, el productor ejecutivo puede comenzar a trabajar analizando el contenido y forma del mismo para lograr destacar lo singular de la historia.

Esta etapa de preparación involucra un acotado puñado de personas que apenas están gestando un concepto, una historia, una película. Aquí es cuando se comienzan a evaluar las condiciones del proyecto dentro de un contexto.

2.1 - Presentación del guión *La caja*

Para el guión que aquí se utilizará, la idea surgió de una consigna de la cátedra de Dirección de Arte I. La misma pedía como requisito partir de un texto que sirva de inspiración para luego elaborar una historia en la cual el tratamiento de arte se vea enfatizado. En un principio, duraba 5 minutos. A las pocas semanas surgió la propuesta de seguir desarrollándolo y de adaptarlo a 23 minutos. Luego de tres días, nació *La caja*.

Se decidió la elección del mismo por varios motivos, como ser, cantidad de personajes, decorados, épocas y el diseño de arte que da rienda suelta a la imaginación dado que el cortometraje es de carácter fantástico, o propiamente dicho, pertenece al género del realismo mágico, del cual se hablará mas adelante. Estos puntos

dotan al proyecto de una envergadura importante en cuanto a producción y presupuesto, por lo cual resulta provechoso a los efectos de la premisa de este trabajo.

Remitirse al Cuerpo C para consultar el guión literario sobre el cual se basa el diseño de producción que se plantea durante todo el desarrollo de este proyecto de graduación.

2.1.a - Idea, sinopsis y guión literario

La idea, es el punto de partida para un argumento que en un futuro se transformará en guión y que luego verá la luz en un formato audiovisual. Se trata del núcleo que será la tesis de la historia.

Respecto al surgimiento de ellas, la escritora uruguaya Marta de Arévalo reflexiona en la revista electrónica *Razón y Palabra*:

Todo artista (y todo hombre) está impulsado por motivos conscientes y por motivos inconscientes. Es afectado por necesidades físicas y por pasiones del ánimo, nobles e innobles: influencias de su ámbito cultural, de sus ideales, de su religiosidad o su ateísmo; razones de odio, de amor o de afinidad; búsqueda de aventura, gloria o emoción. (...) En el artista, estas motivaciones, con rotunda fuerza de expresión que las hace notorias, se manifiestan abiertamente por medio del lenguaje, por la palabra escrita. (Arévalo, 2005, p. 2)

El puntapié inicial para escribir esta historia fue la noción de que si el destino hace a una persona y le tiene marcado un camino, o si la persona lo va haciendo a medida que toma y

descarta las opciones que se le van presentando a lo largo de la vida.

El objetivo de lo que se quiere contar en esta historia, es la cuestión de la empatía por el prójimo, de los momentos a los cuales no se puede volver, y de la consecuencia que esto acarrea junto al destino individual de cada uno. Y puntualmente, trata cuestiones acerca del destino, de si está escrito y si es ineludible escapar de él.

Una vez fijada la premisa de escritura, se baja el concepto, es decir, el hilo conductor de la narración, un resumen del contenido de la obra. Más bien, una sinopsis o síntesis argumental, que se encarga de exponer de forma general ciertos puntos principales de la historia. Requiere gran esfuerzo de síntesis y que sea concreta y precisa pero de forma breve y sucinta. (Ver Cuerpo C)

Dentro de las etapas de escritura, se culmina con la elaboración del guión literario. Es el instrumento base de toda obra que requiera un trabajo previo a la realización de una película. Es el relato escrito de lo que va a suceder en la película. Se tiene que tener en cuenta que todo hay que filmarlo, grabarlo y montarlo.

Es muy importante que quien escribe guiones sepa de cine y de sus diferentes oficios, como ser el montaje, todo lo que incumbe al rodaje y sus posibles obstáculos, de la dificultad de realizar ciertos efectos, de la época, etc. Es necesario también que tenga ciertas nociones de las implicancias económicas del proyecto, ya que las exigencias del guión se verán directamente reflejadas en

el presupuesto. Ahora bien, en caso de que se trate de una producción de pequeña envergadura, presupuesto y guión se deberán adaptar entre sí, para que ni la historia sufra alteraciones significantes, ni que el presupuesto se convierta en algo complicado de financiar.

Con el guión literario, el guionista concluye su trabajo que será continuado por el director o realizador contando con frecuencia con su ayuda y colaboración.

2.2 - Background

Es un término general que cubre muchas actividades antes de la producción real en los proyectos de películas. Un trabajo exitoso de investigación crea las condiciones para una producción con menos margen de error, por ende, más eficiente.

Durante este proceso, el productor ejecutivo intenta acercarse al tema tanto como le sea posible, de modo que se pueda escribir un guión preliminar para el rodaje, si es que éste no está aún escrito. También, da una buena idea del trabajo real y las tareas que deben ser realizadas.

Se deben tener en cuenta acerca del guión, los detalles históricos, los eventos, lugares, personas involucradas, para examinarlos y poder presentar una idea creíble de los tiempos.

Por ejemplo, para *La Caja*, es fundamental tener en cuenta los distintos contextos y épocas en que se desarrolla la historia:

- Secuencia uno: Principios del siglo XX, alrededor de 1919. La acción transcurre en un pueblo humilde de clase trabajadora, en la zona sur de Buenos Aires.

- Secuencia dos: La acción sucede en el mismo pueblo pero años después, alrededor de 1930. Se puede ver la evolución económica y tecnológica del pueblo, y ahora la protagonista pertenece a una clase social más acomodada que los de la secuencia anterior.
- Secuencia tres: Alrededor de 1950, la acción se sucede en un inmenso y humilde orfanato de niñas, aun en la zona sur de la Provincia de Buenos Aires.
- Secuencia cuatro: Mismo lugar, pero siete años después, o sea, 1957 aproximadamente.
- Secuencia cinco: Mismo año y pueblo, pero la acción se sucede en una iglesia.
- Secuencia seis: Años `90, se puede notar la evolución del lugar, pero sigue manteniendo los códigos de un pueblo.

Conocer el género es uno de los primeros acercamientos para entender el estilo volcado en el guión. Nunca esta de más considerarlo y poner énfasis en sus características, ya que pueden ser muy útiles a la hora de ir puliendo el concepto general del proyecto que tienen que ver, por ejemplo, con su estética, el diseño de la banda sonora, el perfil de los actores e incluso del mismo director. En cuanto a *La Caja*, se tratará en el punto siguiente el género del mismo.

Por otra parte, además de los factores mencionados, cada cabeza de área debe preparar su propia investigación o exploración antes de cada fase de producción.

El guión esta en el centro de negociaciones, estimaciones y previsiones de toda clase. Sigue siendo un objeto literario

en la medida en que su contenido novelesco, su dramaturgia y sus personajes lo que seducirá y motivará o no a los productores, los actores y los técnicos. Pero también es una fuente de datos para la empresa que representará su realización, de la cual permite apreciar además la factibilidad (...)

(Huet y Strauss, 2007, p. 18)

Es decir, es clave pensar la película hasta el final de su explotación y no solo hasta la primera copia. De lo contrario, es probable que se abran los márgenes de error.

2.2.a - Género

El guionista puede utilizar géneros cuando está escribiendo una historia y sus personajes. El contexto creado por un género permite no sólo la economía en la narración, sino que establece desde el principio los códigos que van a regir el mundo de la historia, es decir, los cánones permitidos por el género en el cual se acomoda. Al estar presentados desde el comienzo, dichos códigos son aceptados por el espectador y de este modo, se crea un acuerdo tácito que aporta a la verosimilitud del relato mayor consistencia para adentrarse al mundo y a los personajes que se presentan. Todo esto conforma lo que se denomina la diégesis de la película, entendiendo por dicha noción a la secuencia lógica y temporal de las acciones respecto del análisis de relatos cinematográficos.

En este caso, el guión que aquí se expone se enmarca bajo el género de *realismo mágico*. Es importante tener en cuenta ciertas características que lo definen para entender determinados rasgos literarios del guión, y de este modo es más fácil ir pensando en un público estimado y circuitos de difusión concernientes a lo que se alude y pretende.

- El tiempo existe en una suerte de fluidez intemporal, y lo irreal sucede como parte de la realidad;

- No implica ser una expresión literaria mágica en sí, su finalidad no es la suscitar emociones sino más bien expresarlas, y es por sobre todas las cosas, una actitud frente a la realidad. En este caso, frente al destino aparentemente inalterable de cada personaje;

- Sugerir un clima sobrenatural como estrategia estilística, sin apartarse de la naturaleza, deformando para ello la percepción de las cosas, los personajes y los acontecimientos reconocibles de la trama;

- Abstenerse de emitir juicios lógicos, no destacar las ambigüedades ni detenerse en análisis psicológicos de los personajes, quienes, además, jamás se deben desconcertar frente a los eventos sobrenaturales que viven. Básicamente, evitar inducir cualquier efecto de terror frente a los hechos sobrenaturales que se describen.

El concepto de lo maravilloso implica un sentido de sorpresa frente a fenómenos inusuales o improbables, y que pueden ser el producto intencional de la manipulación de la realidad, por la percepción del escritor y por designios sobrenaturales

que provocan la presencia de algo diferente de lo normal.
(Moreno, 2000, p. 38)

2.3 - Integración del público en el diseño de producción

El público actúa como determinante de la difusión de la película, es por eso que se propone incorporarlo desde el inicio del diseño audiovisual.

Pretender entender el proceso de puesta en marcha del proyecto sin la incorporación del público receptor, sería como actuar en aguas movedizas, ampliando así una brecha de posible desilusión entre los espectadores por diversos motivos. Por ejemplo, que sea una historia para un límite de edad infantil y que la historia supere a este tipo de audiencia en cuanto a inteligibilidad.

Público-objetivo	A	Público primario	<ul style="list-style-type: none"> • Amantes del cine independiente, 25-49 años. • Seguidores de Mike Leigh.
		Público secundario	<ul style="list-style-type: none"> • Público general, 25-49 años. • Estudiantes universitarios, 18-25 años.
	B	Público primario	<ul style="list-style-type: none"> • Sofisticado. • Habitúes a circuitos de cine de arte, 25-49 años.
		Público secundario	No identifica.
	C	Público primario	<ul style="list-style-type: none"> • Habitúes a circuitos de cine de arte, 15-49 años. • Familias.
		Público secundario	Público general, 15-49 años.

Figura 2. Público objetivo. Fuente: Del Teso, P. (2009). *El desarrollo de proyectos cinematográficos*. Buenos Aires: Fondo Editorial ENERC.

Dadas ciertas características que presenta la historia *La caja*, se resaltan las más puntuales para poder determinar más fácilmente el tipo de público al cual ira dirigido el cortometraje. De este modo, se contempla desde el primer período de diseño de

producción, el alcance del mismo a la audiencia y el tipo de festivales a los que se decidirá enviar la película, por ejemplo.

2.3.a - Características del guión

La historia pretende el abordaje de dos mundos paralelos, siendo uno el anclaje del otro, y ambos producto de un realismo mágico capaz de dar cuenta de la noción de destino, búsqueda y no escape. Es decir, abordar un imaginario social enraizado en costumbres y creencias emparentadas con fuerzas superiores a los hombres, que para una mejor allegada al público toman lugar en un "no lugar" o espacio intermedio entre la realidad cotidiana del hombre y su imaginario religioso o mágico.

Su final abierto, su fuerte anclaje musical, y la inocencia - tanto de la acción como de sus protagonistas - permiten reforzar el carácter metafórico de la historia, de esta manera su trágico y caótico mensaje se cubre y descubre constantemente tras un velo de organicidad, permitiendo un fluir constante desde el comienzo y al cual con la totalidad de la historia no se debe dar fin sino continuidad. Porque ese es el mensaje del relato del destino, nadie escapa y ese es el constante fluir de la vida.

2.3.b - El público / target

Para *La caja*, el público comprende hombres y mujeres de clase media, a partir de 18 años hasta aproximadamente 60 años, siendo que los extremos de la muestra seleccionada pueden ser los más atraídos por el mero esteticismo de la obra. Jóvenes que se ven sorprendidos ó simplemente atraídos por el tratamiento de la técnica y otros que aprecian y valoran la disciplina y su

destreza; y son, por ende, afines a este tipo de cine. También recaemos en adultos mayores conocedores de este tipo de filmografía, es decir, no precisamente cinéfilos pero si con cierta sensibilidad hacia el cine.

Salvo en los jóvenes, los cuales han sido víctimas del acceso masivo a la Internet y sus derivados; en la mayoría de los casos se hace referencia a personas con un mediano a alto nivel socio - cultural, y de visión tanto reflexiva como filosófica hacia el futuro.

A su vez, vale destacar que su corta duración permite la captación de un estrato amplio, en el cual se destacan los adultos jóvenes de 30 años de edad, a los cuales los resabios de los '60 y '70 les perdura de manera tal que su visión de la vida es mucho más romántica y metafórica.

2.3.c - Importancia del receptor y del género

Entender el público, implica entender a quienes se les habla desde la película. Y comprender el género, conlleva dar por sabidos los parámetros generales en los cuales se inscribe tanto la historia como el relato.

A simple vista puede parecer una respuesta muy simple, pero detrás de ese *quién* y ese *qué* se esconde un universo, un imaginario social determinado con costumbres, ritos, vocablos, manías y gustos determinados; a los cuales debemos abordar de forma tal que el producto resulte efectivo no sólo en su recepción en tanto historia y relato sino también en su finalidad como producto inscripto en un negocio donde el público es el consumidor

final; y por ende el último eslabón de la cadena de explotación de un film.

2.4 - Análisis del proyecto

Luego del relevamiento de datos específicos que debe realizar el productor ejecutivo respecto de la historia que se quiere contar, se aplica un desglose de producción general que terminará delineando la primera noción del presupuesto estimativo del proyecto. Este es uno de los primeros pasos que ayudarán a detectar si el cortometraje *La caja* es viable o no.

2.4.a - Análisis FODA

Es una herramienta de la cual se vale, en este caso el productor ejecutivo, para poder conformar un cuadro de la situación actual de la organización que esta planeando un proyecto. Esto permite obtener un diagnóstico aproximado que facilita tomar decisiones acordes con los objetivos planteados. Esta vinculada al planeamiento estratégico organizacional.

El término FODA es una sigla conformada por las primeras letras de las palabras Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas.

- Fortalezas: son las capacidades especiales con que cuenta la productora, y por los que cuenta con una posición privilegiada frente a la competencia. Recursos que se controlan, capacidades y habilidades que se poseen, actividades que se desarrollan efectivamente, etc.

- Oportunidades: son aquellos factores que resultan positivos, favorables, explotables, que se deben descubrir en el entorno en

el que actúa la productora, y que permiten obtener ventajas competitivas.

- Debilidades: son aquellos factores que provocan una posición desfavorable frente a la competencia. Recursos de los que se carece, habilidades que no se poseen, actividades que, etc.

- Amenazas: son aquellas situaciones que provienen del entorno y que pueden llegar a atentar incluso contra la permanencia de la organización.

Quien realiza el análisis FODA debe conocer el negocio, y quien mejor que el productor ejecutivo para esta tarea. El análisis FODA es un concepto que, detrás de su aparente simpleza, aloja conceptos fundamentales que incumben a la administración. En esta instancia, el objetivo del productor ejecutivo es, convertir las amenazas en oportunidades y las debilidades en fortalezas.

Es necesario que productor ejecutivo sepa que, de entre estas cuatro variables, tanto fortalezas como debilidades son internas de la organización, por lo que es posible actuar directamente sobre ellas. En el caso de las oportunidades y las amenazas, son externas y por lo que en general resulta muy difícil poder modificarlas, por lo cual, hay que adaptarse a ellas.

Es importante que se lo desarrolle siempre contemplando el punto de vista del público, dado que este análisis sólo tiene utilidad si se piensa cuáles son los puntos positivos y negativos que la audiencia puede encontrar respecto del film y del entorno.

A continuación, el análisis FODA aplicado a *La Caja* luego de una breve explicación de cada punto:

- Fortalezas: Factores propios de la película que constituyen puntos fuertes en los que apoyarse para su éxito. En este caso, se considera la originalidad en la elección del género en el cual se enmarca la historia. El diseño de arte atractivo que incluye propuestas de época de principios del siglo XX como de los '90. Y además, más allá de la apuesta visual, se integra un diseño sonoro de igual relevancia y complejidad.

- Oportunidades: Factores del entorno, en los que la película no puede influir, pero que se pueden aprovechar para realizar acciones de marketing, disfrutando de ventajas competitivas. Por ejemplo, la envergadura del proyecto como apuesta ambiciosa, y la seriedad del producto, hacen un resultado final competente.

- Debilidades: Factores del film que constituyen aspectos débiles que es necesario superar para lograr mayores niveles de efectividad. Para este cortometraje, se hace hincapié en la gran cantidad de extras que se necesitan, además de la recreación de los pueblos y su respectivo despliegue técnico. A esto se le suman los extensos tiempos de producción requeridos.

- Amenazas: Factores desfavorables del entorno, sobre los cuales no se puede influir pero que podrían conducir a una pérdida de posición de la película en determinado mercado. En esta producción, la mayor dificultad rige en conseguir financiaciones dadas las características del mercado en la coyuntura actual. Es una apuesta independiente con un presupuesto relativamente alto para ser un cortometraje, motivo que achica el margen de ingreso de dinero.

2.4.b - Desglose de producción

Se refiere al desglose general por escena. Es la extracción ordenada de las necesidades de la historia y por lo tanto, el punto de partida para luego, elaborar una primera aproximación al presupuesto.

En esta instancia entra el director de producción y/o el jefe de producción, que bien pueden tratarse de la misma persona. Dichos roles elaboran un primer desglose para conocer en términos generales las posibles necesidades de la historia y lo que abarca. Éste se irá complementando a partir de las diferentes reuniones con el equipo.

En el desglose se deben reflejar las necesidades de cada una de las secuencias con, por ejemplo, los siguientes datos:

- Número de la escena y páginas de la secuencia.
- Lugar de la acción, es decir, la locación y/ó decorado.
- Efecto día ó noche.
- Personajes.
- Vestuario y complementos.
- Maquillaje.
- Utilería de acción.
- Vehículos y/ó animales de ser necesarios.
- Efecto especial.
- Resumen de la acción.
- Extras.
- Observaciones de producción y/ó técnicas.

Esta herramienta destaca una concepción más específica de la historia, que se crea a partir de reuniones con el director y los diferentes jefes de cada departamento de una producción.

Básicamente, permite conocer en términos generales las posibles necesidades y éste se irá complementando a partir de las diferentes reuniones con el equipo. De esta manera, se irán añadiendo datos concretos para elaborar, más adelante, las listas de necesidades de cada departamento.

La finalidad del desglose es identificar todos los recursos necesarios para filmar cada escena. A partir de toda la información extraída de allí, se podrá prever el tiempo necesario para la preparación y filmación de cada secuencia, así como el personal y el equipo técnico que intervendrá en cada una.

El tipo de desglose de producción puede variar según las necesidades de cada producción y el tipo de envergadura que esta conlleva. (Ver Cuerpo C)

2.4.c - Presupuesto estimativo

Por cuestiones prácticas y para un desarrollo más cómodo para la presentación de los contenidos de este trabajo, se presentará el desarrollo del presupuesto en este capítulo, a pesar de que exista una serie de pautas a seguir para la elaboración del mismo que entran en juego en la etapa de preproducción. Se estima que de este modo, se facilitará una mejor exposición del diseño de producción que se intenta delinear.

Luego de la elaboración del desglose de producción, el productor ejecutivo podrá efectuar una aproximación al presupuesto debido para así poder estimar el monto que se necesitará para la realización de la película.

Todos los elementos del coste están ligados al factor tiempo, por lo que la duración del trabajo suele ser lo que determina el coste de una película.

Para el desarrollo del presupuesto del cortometraje *La Caja*, se tendrá en cuenta como referencia al modelo de presupuesto de largometraje de ficción del INCAA, según la resolución 1534/97. (Ver cuerpo C). Sin embargo, la confección del mismo es propia ya que no existe una normativa actual para la categoría de cortos, para visualizar el mismo, remitirse al cuerpo C.

Por lo pronto, este presupuesto es estimativo y se lo revisa periódicamente a medida que se va avanzando con el proyecto, y de este modo, se lo va ajustando y definiendo.

Para la elaboración del mismo, sólo se tuvieron en cuenta los presupuestos bajo la línea, que son los que tienen que ver con los elementos físicos: maquillaje, vestuario, transporte, equipo de producción, estudio e instalaciones, edición, etc. Y también tienen que ver con el personal técnico.

Los presupuestos sobre la línea generalmente se refieren a los elementos de realización y producción: Talento, guión, música, servicios de oficina, etc.

Es preciso mencionar que se tuvieron en cuenta los salarios del SICA como referencia, sabiendo que éstos en verdad, son solo aplicables a largometrajes. Se consideró a la columna *Servicio de producción*, pero sólo se va a tomar de ellos un 30% del total, dadas las características de este trabajo. En el cuerpo C figura el correspondiente modelo de carátula presupuestaria de largometraje de ficción del INCAA.

A continuación, una breve justificación sobre algunos de los puntos del presupuesto realizado para *La caja*.

- Guión / derechos: es de elaboración propia, por lo tanto, no hay cesión de derechos.
- Elenco principal: se considera, según la escala salarial mínima propuesta para los actores, al salario de tercera categoría, teniendo en cuenta que por ser un cortometraje es posible no acatar dicha escala. De todas formas, queda a consideración del actor al momento de aceptar el trabajo. Esto es aclaratorio, todos los salarios que aquí se estipulan son de referencia.
- Elenco secundario: lo mismo que el punto anterior, solo que cobrarían por la categoría de bolo menor.
- Cargas sociales AAA, y Sutep: no se consideran para este cortometraje. Los extras utilizados serían en calidad de buena voluntad.

- Cargas sociales técnicos y administrativos: No se consideran para este cortometraje.

- Música fondo/leit motiv derechos: SADAIC considera que después de los 12 minutos, la categoría de la película es de mediometraje, pero como es una producción de menos de \$ 69.600, se efectúa un 10% del total.

2.5 - Modalidades de financiación

La producción de películas es un proyecto en el cual las personas que lo emprenden casi nunca tienen el capital que se necesita para empezar a abordarla.

Es por esto que es importante que se haga un plan financiero realista antes de empezar la producción.

Al productor que se compromete a la realización de un film se le presentan dos problemas: el problema financiero, que tiene por objeto buscar los recursos financieros necesarios para la realización del film escogido, y el problema económico, que se refiere a la recuperación de las sumas gastadas. (Solaroli - Otero. 1972)

Dada la anterior cita, en este caso, no se efectuará un plan económico debido a que es muy raro que un cortometraje logre reeditar, o al menos, devolver la inversión efectuada. Sobre este tema, se hará mención en el capítulo siete de este trabajo.

Delinear el financiamiento requiere un presupuesto organizado, saber identificar las posibles ayudas económicas y/o financieras

para que, finalmente, se pueda elaborar un modelo de financiamiento.

Hay que estar atentos a las organizaciones que otorgan subsidios, o premios al desarrollo de proyectos o guiones.

Las formas de financiación estatal que Leonardo Polverino (2007) menciona, son cuatro:

- Premios: consiste en la selección y consiguiente premiación en forma del dinero necesario para realizar una producción o concluirla.
- Subsidios: sistema que contempla la devolución de parte del dinero entregado.
- Créditos: consiste en la devolución total del dinero prestado para la realización del proyecto.
- Coproducción: involucra la unión de dos o más países que comparten finanzas, personal y actores para atraer al público de dichos países y multiplicar las posibilidades de éxito.

La modalidad de financiación elegida para solventar los gastos que insume concretar la película es la solicitud de subsidio al Fondo Metropolitano de la Cultura, las Artes y las Ciencias. Este servicio es totalmente gratuito, ya que su objetivo primordial es el de fomentar la producción cultural mediante contribuciones económicas y financieras.

En este caso, dicha producción se enmarca en: "Línea creadores - sublíneas: Largometrajes, Cortometrajes y Selección BAFICI (\$ 20.000, \$ 80.000 y \$ 150.000)." (<http://www.buenosaires.gov.ar/>

areas/cultura/fondoMetropolitano/fondo_metropolitano.php?
menu_id=20277, 2011).

Remitirse al cuerpo C para leer las condiciones generales y formularios para solicitar subsidios en el marco de las sublíneas largometrajes y cortometrajes.

En segunda instancia, se apelará a la modalidad de premios, contemplando la posibilidad de acceder a un *work in progress*.

En el cuerpo C, se puede ver una planilla de plan financiero que contiene los números dados a través del presupuesto. Una vez conseguida la financiación, se podrán llenar el resto de los casilleros correspondientes.

Capítulo 3: Preproducción

La preproducción es considerada la primera etapa del proyecto, ya que en esta es cuando se lo empieza a reconocer como un acto realizable, en vías de concreción. Implica todas las actividades previstas que conciernen a la producción de la película antes de que empiece el rodaje real. Se estima que en Argentina, esta etapa suele durar un mes.

Continuando con el diseño de la carpeta de proyecto de *La caja*, este capítulo intenta centrarse en la exploración de los procesos de factibilidad del producto audiovisual que se viene tratando desde el capítulo anterior.

Esta etapa es fundamental ya que un buen diseño de producción garantiza una buena realización posterior. Dicho motivo es por el cual el productor ejecutivo atraviesa extenuantes momentos en el proceso ya que esbozan, administran y gerencian todos los elementos que hacen parte de un producto audiovisual.

Se intentan volcar aquí las herramientas necesarias para poder desenvolverse en el ámbito de la creatividad, la gestión y la producción, tratando de visualizar las oportunidades de desarrollo pertinentes. Como así también, demostrar que una buena preproducción puede significar que los costos pueden ser mantenidos a un nivel mínimo durante las etapas posteriores de trabajo.

3.1 - Organización del trabajo. Plan de producción

El productor ejecutivo es quien estudia y controla el presupuesto a seguir. Junto al director de producción, ó jefe de producción, definen el plan de trabajo mediante un organigrama de actividades y horarios para cada etapa. Los mismos deben ser acatados con el mayor rigor y profesionalismo posible ya que, caso contrario, desfasarse del calendario puede suponer una importante pérdida de dinero y tiempo del personal tanto técnico como artístico.

El director o realizador partirá del guión literario y lo adaptará a soluciones audiovisuales originando así, el guión técnico.

Por otra parte, el jefe de producción y sus asistentes son quienes se encargan de desmenuzar los guiones - literario y técnico - para poder empezar a planear el resto del trabajo que a cada área concierne. Esto se hace mediante un desglose detallado, el cual se obtiene a través de una lectura creativa de los mismos dividiendo en los distintos rubros los elementos que aparecen en ellos.

Algo que también debe hacer el productor ejecutivo para un mejor diseño de plan de producción, es llevar a cabo una serie de estudios concernientes al tiempo que cada escena necesita y, al orden de realización:

- Velocidad de realización: lo primero que hay que hacer es señalar en cada una de las hojas del reparto el tiempo necesario para su realización. Sabiendo que deben hacerse al menos 10 planos por día.

- Orden de realización: una de las leyes en la que tiene que obedecer un plan de trabajo es la de la mejor y mayor utilización de los actores. (Solaroli - Otero. 1972).

El jefe de producción tiene que elaborar un orden de trabajo basado en elementos racionales, como por ejemplo, contemplar los tiempos necesarios para los viajes y traslados.

El plan de trabajo debe ser maleable para poderse adaptar a la realidad, ya que si por algún motivo el día se retrasa, las soluciones están contempladas dentro de un plan de días de reserva para poder recuperar el tiempo perdido.

3.1.a - Desgloses

Suelen ser varios listados que, en primera instancia, están ligados a lo que requiere la historia, y luego suelen irse modificando a la hora de evaluar el presupuesto con el que la producción cuenta y también, el grado de factibilidad para obtener los elementos solicitados.

Los considerados imprescindibles son:

- Desglose de locaciones:
- Desglose de decorados;
- Desglose de personajes;
- Desglose de arte:
 - Planilla de utilería
 - Planilla de vestuario
 - Planilla de maquillaje y peinados
- Desglose de personal:
 - Planilla de casting

- Planilla de actores (confirmación, contratación)
- Planilla de personal técnico
- Desglose técnico:
 - Planilla de fx (de rodaje y post - producción)
 - Planilla de equipamiento de cámaras
 - Planilla de equipamiento de luces
 - Planilla de equipamiento de sonido
 - Planilla madre pedido por rubro

Como se muestra, cada uno se subdivide en distintas categorías que hacen aun más minucioso el trabajo del desglose, lo cual resulta más efectivo también, para no dejar nada librado al azar a la hora del rodaje y poder abarcar y conocer los más mínimos detalles que implican ambos guiones, y por ende, el proyecto.

Algunos de sus campos quedan en blanco hasta que avancemos hacia la preproducción, sobre todo los campos más cercanos al final.

Se recuerda que la elaboración de la presente carpeta de proyecto integral, sirve a los efectos del muestreo general que se pretende para poder llevar a la realidad el cortometraje *La Caja*, al momento que se consiga la financiación deseada.

Entonces, no resulta necesario llevar a cabo en esta instancia, no de la preproducción sino de la elaboración de la carpeta, efectuar los arriba mencionados desgloses, ya que, cuando el cortometraje sea una realidad palpable, cada área se encargará de efectuar su pertinente trabajo.

A modo de ejemplo, en el cuerpo C figuran la planilla de personajes por categoría y la planilla de decorados generales.

La finalidad del desglose es identificar todos los recursos necesarios para filmar cada escena. Se lo puede realizar manualmente llenando planillas, ó utilizando un software como *Movie Magic Screenwriter*, que permite efectuar el desglose sobre el mismo guión. En este programa, se va armando una base de datos exportable a *Movie Magic Schedulling* que luego, posibilitará armar el plan de rodaje.

3.1.b - Plan de rodaje

El plan de rodaje nos da una idea bastante cercana al tiempo de rodaje que necesitamos para filmar la película.

Existen diferentes formatos para crear un plan de rodaje, pero básicamente es el cronograma de actividades que se llevarán a cabo durante los días de la producción. Quien lo realiza es el asistente de dirección. Claro está, para hacerlo, debe analizar muy bien el guión junto con todos los departamentos de la producción, debido a que el plan se hace de acuerdo a muchos factores. Entre ellos: las locaciones; es más práctico rodar seguido todo lo que corresponde a una sola locación, en vez de propiciar más gastos en presupuesto y tiempo al ir y venir a la misma; la vestimenta de cada uno de los actores por si es necesario que tengan algún efecto en el maquillaje u otra cosa particular, esto luego no sea un problema e influya en la continuidad y en el hecho de estar maquillando y desmaquillando a

los personajes. También la citación a todos los miembros del equipo de producción y actores, quienes pueden llegar después de que la iluminación, el set y todo este listo para no ponerlos en espera por mucho tiempo.

Para el plan de rodaje se utiliza una planilla. Se puede recurrir a la utilización de un software puede ahorrar varios días de trabajo, ya que el plan de rodaje cambia constantemente.

Cada planilla representa una jornada de filmación de ocho horas 45 minutos, que incluye una hora de comida pautadas por el Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (SICA). En el caso de que la jornada se extienda a más horas, se las considerarán en calidad de horas extras y se deberán retribuir económicamente como corresponde. En el cuerpo C figura la correspondiente planilla de escala de sueldos brutos semanales para largometrajes, la escala salarial mínima de actores y la escala salarial de extras y bolos.

En cada renglón de la planilla de plan de rodaje, se vuelca la información correspondiente a cada escena, extraída previamente de los desgloses.

A estas instancias del proyecto, se puede utilizar la herramienta de cálculo de octavos, que es una unidad de medida que redondea el tiempo aproximado de una escena. Como en esta etapa aún no se cuenta con un guión técnico que permita estimar con precisión el tiempo necesario para filmar una escena, se puede aplicar un criterio estándar al cual, depende de la producción, suele recurrir la industria: tres páginas de guión por jornada de

filmación, es decir, tres minutos por día de rodaje. En este caso, esta modalidad de organización proviene del sistema europeo.

En un guión correctamente formateado, cada página corresponde a un minuto de pantalla. Se calcula que, por cada jornada de filmación, se filma el material correspondiente a esos 3 minutos.

Cada octavo corresponde a, aproximadamente, 20 minutos de filmación. Debemos medir el alto de la página y dividirlo por ocho. Con esta medida se calcula, uno por uno, los octavos de página correspondientes a cada escena y se los anota en el casillero correspondiente de la planilla de desglose. Luego, se pasa la información a la planilla de plan de rodaje y se la anota en la columna de tiempo. Hay que tener en cuenta un cierto índice de corrección, ya que, como se mencionó, son solo aproximaciones que contemplan un margen de error.

3.2 - Elenco técnico

Conocer las distintas etapas del proceso de realización es tan importante como conocer los profesionales que participan en cada una de ellas. Básicamente, la preproducción involucra la búsqueda de los llamados *cabezas de equipo* de las distintas áreas, en donde en cada una se respeta una estructura jerárquica piramidal, que es donde se encuentran el resto de los oficios y/o colaboradores. Se tendrán en cuenta en la siguiente lista sólo los requeridos para esta producción.

- Área de Producción

a) Productor: Obtiene los fondos. Es le dueño y responsable legal del producto. Evalúa las posibles retribuciones

de la inversión. Puede encargarse tanto de contratar al director, como a los principales técnicos y actores. La mayoría de los proyectos en Argentina, surgen de la dupla Productor - Director, de no ser así, el primero contrata al segundo.

b) Productor ejecutivo: Ordena el financiamiento del proyecto y diseña las herramientas para su producción. Se encarga de los contratos de comercialización y distribución. Si es necesario, busca coproductores. Analiza el guión y propone ideas. Estima si la película es factible y rentable. Controla la calidad del producto ya que es el responsable directo de la producción general del proyecto. Confecciona un primer presupuesto y los costos bajo la línea.

c) Director de producción: Se encarga de llevar a la práctica la ejecución de los programas diseñados por el productor ejecutivo. Contrata personal de apoyo, transporte, programación, coordinación con los proveedores de servicios y equipo, supervisión del presupuesto, pagos. Coordina al equipo técnico.

c) Jefe de producción: Se encarga de hacer el presupuesto definitivo, define y defiende el de cada departamento, provee y contrata al personal técnico, se hace cargo de las condiciones pactadas entre el productor ejecutivo y el equipo artístico, pide los primeros permisos, contrata material y proveedores, y designa a un jefe de producción que le hace de enlace con el resto del personal. Cuando termina el rodaje cierra cuentas.

- Área de Dirección

- **Director:** Es quien unifica la película. Trabaja con el Guionista, guía y coordina el proyecto. Durante la pre - producción, fija pautas específicas para cada escena y para la película como un todo, da una idea de sus intenciones generales para las distintas partes que conforman a la película. Se relaciona estrechamente con el productor y el resto de los cabecillas de grupo.

a) Asistente de dirección: Es el puente entre el Director y el equipo. Se asegura que todo marche bien y que no haya demoras. Intenta resolver obstáculos para que la concentración del director se vea afectada lo menos posible por ellos. Se ubica en la zona del set, dirige acción de fondo y controla el equipo. Elabora el Plan de Filmación, y la hoja de llamado diaria.

b) Ayudante de dirección: Trabaja en colaboración con el asistente encargándose del elenco, asegurándose que no haya problemas con el transporte, vestuario, maquillaje, peinados, de manera que el equipo no tenga que esperar a un actor. En algunas producciones, también lleva el rol de *continuista*, asegurándose de que haya congruencia entre las tomas de una secuencia. Controla también que no haya omisiones en el guión y la correcta escritura de la claqueta.

- Área de Dirección de Fotografía

a) Director de fotografía: Maneja la visual de la película mediante el control de la cámara y la iluminación, crea la atmósfera junto al Director de Arte. Transmite instrucciones al

operador de cámara (composición y movimientos de cámara), al asistente de cámara (movimientos, foco, filtros), al gripp (movimiento de cámara) y al resto de su equipo.

b) Camarógrafo: Acciona la cámara y compone correctamente las tomas.

c) Gaffer: Anticipa la instalación de iluminación, dirige el equipo de eléctricos.

d) Jefe eléctrico: Monta la iluminación de acuerdo con las instrucciones y operar los equipos necesarios para ello.

e) Electricistas: encargado de la parte eléctrica;

f) Foto fija: Registra los momentos importantes para el desarrollo del argumento de la película y la caracterización de los personajes, principalmente con fines promocionales. Consiste en tres tipos de fotografías: *making off*, fotogramas y promocionales.

g) Operador de video - assist: Opera los equipos de video assist.

h) Gripp: Monta el soporte de la cámara (carro, grúa, trípode) y lo opera cuando es necesario.

- Área de Dirección de Arte

a) Director de arte: Es el responsable de la apariencia estética de la película. Desarrolla su propuesta a partir del guión y de las indicaciones del director, supervisa aspectos como elección de locaciones, decorados de los mismos, utilerías de escenarios, diseño de vestuario, maquillaje.

b) Ambientador: Construye el mundo donde el director crea mediante las orientaciones dadas por el Director de Arte. Obtiene y compra accesorios para desarrollar el estilo propuesto.

c) Escenógrafo: Interpreta las orientaciones del Director de Arte, diseña y dirige la construcción de los decorados- escenografías necesarias. Trabaja con un equipo de construcción, como el tramoyista, el carpintero y los pintores.

d) Utilero: Esta a cargo del manejo de los accesorios y objetos durante la filmación.

e) Vestuarista: Diseña y elabora la propuesta del estilo del vestuario. Crea bocetos, busca materiales, colores, texturas, tratamiento, etc.

f) Maquillador: Diseña y elabora la propuesta del maquillaje, caracterizaciones, efectos etc.

g) Encargado de fx de maquillaje: Construcción de prótesis entre otros para transformar la apariencia del actor.

h) Peluquero: Propone e interpreta las orientaciones del Director en relación al estilo de los peinados de cada personaje o tratamiento de pelo.

- Área de Sonido

a) Sonidista: elabora la propuesta sonora de la película. Graba y registra el sonido, determina la posición de los micrófonos y el sistema de grabación.

b) Microfonista / Boom: Opera el brazo para suspender el micrófono arriba de la toma, asistente de la

grabación de sonido que ayuda a colocar los micrófonos, controla el orden de los equipos.

c) Musicalizador; diseña la banda de sonido.

d) Operador de grabación: Registra diferentes tipos de efectos que permiten crear atmósferas. Participa en las escenas en donde se necesitan Efectos Especiales.

- Área de Edición

a) Montajista: Selecciona el material, lo prepara para sonorizar y/o hacer doblajes. Sincroniza el material. Participa en la etapa de Postproducción y eventualmente asiste al rodaje.

b) Títulos; diseña los títulos y la imagen gráfica de acuerdo a pautas.

Estos cargos pueden tanto ampliarse como reducirse, todo varía de acuerdo a las exigencias del guión y de las decisiones de la producción.

Es necesario entender la relación profesional entre el productor y el equipo de trabajo comprendido como así también, las responsabilidades de cada uno. Si cada uno se atiene a su labor y está bien dirigido, tanto desde lo funcional como en el trato personal, se puede generar una buena dinámica entre todos que haga amena a las jornadas y que al mismo tiempo, mejore la disposición ante el trabajo.

Si bien un productor debe de ser una firme figura de autoridad, debe también estar dotado de una cierta calidez humana que equilibre la rigidez de su oficio con un carácter dominable. Es decir, ser concientes de que se está en la punta de una pirámide jerárquica y que, tanto como es tarea básica controlar la gran cantidad de variables que acontecen a un proyecto audiovisual y a su diseño, hay personas de las cuales se depende y de las cuales se intentará aprovechar al máximo el talento que poseen, ya que el aporte que generen se verá volcado en el resultado final.

3.3 - Elenco artístico

Antes del rodaje, los actores son escogidos para los papeles utilizando tomas de pruebas y entrevistas o castings.

El director va a procurar elegir a su protagonista por dos factores fundamentales: el *physic du rol* y su nivel de actuación. Dejando en plano secundario, si es atractivo o no, si queda bien en cámara o no.

En cambio, el productor va a priorizar más que nada su elección, en los factores de mercadeo que tienen su papel en el reparto, y luego sí, en sus atributos físicos y habilidades profesionales. Los papeles más importantes son normalmente asignados a actores populares, de tal forma que la película sea exitosa y obtenga las utilidades necesarias. Esto se da normalmente en el caso del personaje principal, que se suele escoger a una persona fácilmente identificable para el espectador y, quizás también, el cual haya tenido previamente papeles similares.

En el caso de los antagonistas también se puede dar esto, pero como no es necesario crear una identificación que nazca desde la empatía hacia el mismo, sino que, habitualmente se suele querer generar una *no* identificación en el público que despierta una controversia interna en ellos y que de algún modo, compone un sentido de piedad hacia el villano, o no.

Cuando priman los fines comerciales por sobre los artísticos, la decisión de la elección del elenco toma aun más relevancia ya que los actores, al ser la cara visible del producto, tienen mas influencias y medios para ayudar a la promoción de la película. Incluso, hay roles cinematográficos que están especialmente escritos para un actor puntual, aludiendo a los papeles protagónicos.

Ahora bien, hay directores que prefieren trabajar con actores que no son de renombre público, ya sea por cuestiones de presupuesto, o simplemente decisiones artísticas que exige el guión desde el *fisic du rol* hasta considerar que es mejor una cara poco conocida para la interpretación del héroe o antagonista. Y finalmente, existen aquellos directores que se caracterizan por trabajar con actores no profesionales, es decir, cualquier amigo, vecino o familiar viene bien para llevar adelante el trabajo. La gran ventaja de esto, es que no pasan por ningún sindicato, y que pueden trabajar tanto como por el mínimo de sueldo como por el simple hecho de sumar una experiencia, siempre y cuando se lo tomen en serio. Evidentemente, es la opción más económica pero para que sea del todo efectiva, lo ideal sería, partiendo de un concepto concreto de lo que se busca, realizar un casting minucioso para encontrar al actor adecuado que cumpla con los

requisitos físicos y con el talento o instinto suficiente para actuar.

En cualquiera de los tres casos, quien se encarga de tan exhaustiva tarea es el productor ejecutivo, aunque respecto del elenco principal, el productor como dueño legal del proyecto también puede realizar esta tarea. El director también suele estar presente en estas etapas, desde la primer convocatoria o recién a partir de las preselecciones. Como se mencionó, el punto de partida de selección es la visión del director más el delineamiento de los personajes diseñados por el guionista. Una vez definido esto, se realizan las convocatorias a los castings y los pasos correspondientes que le preceden, como la instancia de *callback*.

El productor ejecutivo concibe a la elección de actores como uno de los elementos principales para el plan de financiación del proyecto.

Esto siempre referido a los protagonistas del film, los roles secundarios pueden pasar por una etapa similar pero casi siempre son casteados.

Para la realización del cortometraje *La caja*, la elección de los actores principales estará determinado por el *fisic du rol*, que son las características físicas que hacen a la composición del personaje. Algunos rasgos actúan de modo más determinante que otros, pero esto está supeditado a los que plantea el guión. El talento y la intuición actoral también serán factores condicionantes para elegir a los intérpretes.

Partiendo de la bajada conceptual de lo que se busca, los personajes principales deben ser físicamente similares a las referencias a expuestas en el Cuerpo C. Como se verá, algunos de ellos son figuras conocidas. Esto es porque se desea subrayar con sus nombres la seriedad y el compromiso de esta nueva propuesta audiovisual, que confluye en un cortometraje pensado desde los estándares de la industria del largo.

2.4 - Scouting

Se denomina así al relevamiento de locaciones. Las mismas se buscan en función de lo establecido por el guión y lo diseñado por arte. Cuando la producción es pequeña, como este caso, son el productor ejecutivo y el ayudante de dirección quienes se encargan de esta búsqueda.

El equipo de producción analiza cuidadosamente lo encontrado, preselecciona y transmite aquellos resultados que mejor conjuguen la imagen y el sonido con la logística. Una vez encontrada la locación, el jefe de producción instala el material y prepara el sitio en el que han de guardarse las cámaras, luces, etc. Es importante que las distintas cabezas de equipo realicen un reconocimiento de la locación junto con el director, ya que estas visitas hacen más eficiente el trabajo durante el rodaje porque todos contarán con la información precisa del lugar y sus características, evitando así, imprevistos innecesarios.

Se contempla al sonido porque es constitutivo del trabajo audiovisual. Esto parece una redundancia que lamentablemente no

siempre cae de madura, ya que hay una tendencia a no prestar atención a que el sonido es la mitad del resultado audiovisual, tal como el término define. Por eso vale la insistencia, tanto sea para el registro de sonido directo o de referencia.

Como casi siempre la locación está en un espacio no destinado originalmente a un rodaje, todo se transporta e instala, factor a tener en cuenta a la hora de realizar el plan de rodaje.

En una primera instancia, se buscan dos o tres opciones de cada uno. Al llegar a la locación, se le toman fotos para contar con una referencia. Para el cortometraje *La Caja*, los decorados a utilizar serán reales, cada uno con su ambientación correspondiente. Remitirse al Cuerpo C para ver las referencias visuales que se desean para los decorados principales.

En todos los casos se toman en cuenta las autorizaciones necesarias, costos, horarios, condiciones, cuestiones relativas a fuerza motriz y otros servicios que atañen a la logística.

En cuanto a los permisos para grabar en la vía pública, Buenos Aires Set (BASet), es el único organismo del que dispone la ciudad para la solicitud de permisos de filmación en los espacios públicos, haciéndose cargo del seguimiento del trámite desde su inicio hasta su conclusión. Dicho trámite se denomina *permiso de vía pública*, entendiéndose esto como la habilitación que autoriza las filmaciones y que permite también, iniciar los otros trámites necesarios para ocupar los lugares públicos. Por ejemplo, un corte de calle, reducción de calzada, uso de grúas, de estacionamientos, de veredas y espacios verdes, de edificios públicos, de apagado y

encendido de luminarias de alumbrado público y remoción de carteles.

Existe una Ley Tarifaria que pauta los precios de acuerdo a la cantidad de horas ó días de la jornada a utilizar, al turno que se precise y al lugar a solicitar. La misma puede leerse en el cuerpo C, en donde se encuentran resaltadas las cuestiones que atañen a un cortometraje.

Por el inicio y gestión de dicho trámite, se abonan \$16, (punto 1). El punto 6.5 de esta ley contempla: "Cortometrajes, documentales y proyectos académicos o de carácter educativo están exentos de aranceles, debiendo sólo abonar el punto N° 1". (Ley tarifaria, 2010).

A la hora de elegir las locaciones, el productor ejecutivo debe tener en cuenta ciertas pautas que responden a la logística de producción y organización. Por ejemplo, se debe contar con:

- Un centro de salud u hospital cercano;
- Lugares de alojamiento, como hoteles, y restaurantes;
- Centros de reparación y alquiler de equipos varios, en caso de ser precisos;
- Librerías o papelerías cercanas;
- Agencias de alquiler de autos.

3.5 - Alquiler de equipos

Usualmente es más económico alquilar el equipo que comprarlo. Esto se debe a que, dicho equipo, especialmente cámaras y grabadoras, tienden a volverse obsoletos rápidamente.

Si se tiene la posibilidad de pagar por una cámara de \$70,000 de contado y utilizarla por cinco años, el costo anual sería de unos \$14,000 al año, más los gastos de mantenimiento y reparación.

En cambio, cuando un equipo es alquilado, la compañía de alquiler es la responsable del mantenimiento, reparaciones y actualizaciones del equipo y no el dueño. Si el equipo se descompone durante la producción, la mayoría de las compañías arrendadoras lo reemplazarán en un par de horas sin costo adicional.

Dicho esto, la decisión para esta producción fue la de recurrir a la modalidad de alquiler.

3.5.a - Formato y soporte elegido. Tecnología digital

Las ventajas de este avance tecnológico son inmensas a la hora de hablar de presupuesto. Partiendo de que las cámaras HD alcanzan una calidad de primera, dentro de sus altos costos en el mercado son a su vez, más accesibles que una cámara analógica de 35 mm.

Sin negar tampoco su calidad de primera, ni que la textura dada por el celuloide es inalcanzable, el proceso de revelado de los rollos, el precio de las latas y la cantidad de técnicos necesaria para dicha labor es mayor, y todo esto, engrosa considerablemente el presupuesto.

Las innovaciones tecnológicas copan cada vez más rápido el mercado del cine. Llegado el momento de la edición, el arduo y meticuloso trabajo en la moviola ha sido reemplazado por la computadora. Se denomina a este tipo de edición *no lineal*, siendo la metodología del analógico, *lineal*.

Estas nuevas tecnologías suponen más rapidez, menos técnicos y posibilidad de varios visionados del material para ir probando el ensamble de tomas de la manera que se pretende narrar. Al contar con equipo digital para editar, la rapidez que permite la edición no lineal y su simple mecanismo de uso, hace que se facilite el armado del cortometraje.

Por estos motivos, es que se decide para la realización de la película *La caja*, rodar en HD.

Hay varios modelos de cámaras que van variando constantemente, que se van actualizando y profesionalizando. Para este proyecto se evaluarán dos, como para brindar un pantallazo general de las mismas y luego, estableciendo una relación costo - beneficio, se elegirá la adecuada para esta producción.

La más demandada en el mercado actual y en la mayoría de las casas de alquileres, es la *Red One*. Lanzada hace poco más de dos años, es una cámara muy práctica pero que a su vez, no ha evolucionado mucho respecto a los accesorios de fílmico para que resulten compatibles entre sí.

Esta cámara se proyecta como la más deseada por productores independientes, ya que su precio es de siete a diez veces menos

que sus competidoras. Con sus accesorios básicos, ronda alrededor de los 28 mil dólares, ó 17.500 dólares, solo el cuerpo.

Se destaca como desventaja de esta cámara, su sensibilidad, aseguran sus fabricantes que se puede en ASA 320, pero según técnicos especializados, no pasa de ASA 160. (Ver Cuerpo C)

La Red One utiliza un sensor con 4520×2540 píxeles, más de 4 veces el número de píxeles usados en las mejores cámaras de HD y graba la señal en formato RAW, similar a una DSLR, sin sub-muestreo de color. Toda la información se contiene en un solo canal, a diferencia de HD que utiliza 3 (RGB). Una cámara de video requiere ajustes al balance de blancos, color y ganancia antes de una grabación pero con el formato RAW todo esto se puede hacer después de la grabación, haciendo el proceso de adquisición de imágenes mucho más sencillo.

Paula Borghi (2010), de la empresa de alquileres Alfavisión, detalla que el beneficio más grande para el director de fotografía es el hecho de que el sensor de la Red One es del mismo tamaño que el formato super 35mm, con dimensiones de 24.4mm x 13.7mm, ofreciendo la misma profundidad de campo que 35mm. (Borghi, 2010). Esto claro, dependiendo del juego de lentes.

Por otro lado, esta la *Canon EOS 5d Mark II*. En general, ofrece una calidad de imagen buena, una profundidad de campo mínima y una movilidad máxima, debido a su poco peso. Sólo el cuerpo, ronda los 21.999 pesos.

El Director de Fotografía uruguayo Pedro Luque trabajó con ésta para la película *La casa muda* y asegura que las dificultades de su área fueron pocas: "Tiene una alta sensibilidad y bajo ruido, además una latitud parecida a la de una buena cámara de video (...) La simpleza para buscar ángulos y encuadres es una de las contras: cuando es operada en mano da una sensación de inestabilidad, hace que la imagen pierda un poco de solidez y resalta el efecto del barrido del video". (2010, p. 21).

Hay que tener en cuenta que la Canon d5 no fue concebida para rodajes. La cámara tiene un alto nivel de comprensión, muy eficiente, por lo cual se hace necesario definir de antemano las cuestiones de fotografía que se delimitan a la cámara y cuáles se dejan para después.

También existe, y esta siendo muy utilizada últimamente, la Canon 7d, versión mejorada de su antecesora.

Si bien la Red One supone una mejor calidad, a los efectos del presupuesto para este cortometraje, se considera que se ajusta más la Canon 5d, que tanto como la Red One, también es elegida para rodar productos comerciales.

Capítulo 4: Definición de la estética visual: Arte y Fotografía

En este capítulo se hará referencia a la propuesta estética general de la película *La caja*, lo cual implicará trabajar con la historia, el espacio, la forma, los materiales, los colores y las luces, en términos generales.

El arte y la fotografía estarán diseñados en detalle por sus profesionales idóneos, lo que se procura hacer en este apartado es presentar el marco de referencia estético visual global para incluirlo en la carpeta final del proyecto de presentación del cortometraje, el cual será el resultado de este proyecto de graduación. Luego, durante la producción, los respectivos profesionales, Director de Arte y Director de Fotografía, tienen que supervisar la realización de las soluciones visuales que idearon.

La dirección de arte comprende cuatro grandes áreas, siendo estas la escenografía, el vestuario, el maquillaje y el peinado. Da cuenta al espectador de dónde se está, dónde se desarrolla la acción en una película, con la escenografía. Y acerca de quién es el personaje y qué puede esperar el público de él, con el vestuario, el maquillaje y el peinado, puntos que hacen a la caracterización del personaje.

Comprender el punto de partida, o sea el punto de vista del director en conjunto con el género de su relato, y el de llegada, el del público, permite a la dirección de arte producir todo lo necesario para que el punto de equilibrio se genere de forma tal que su eficacia pase desapercibida. No hay que olvidar que, para que esto suceda, el grado de verosimilitud y aceptación por parte de la audiencia debe ser tan grande como para asimilar naturalmente según su imaginario social el género recibido.

Allan Starski asegura que "la responsabilidad del diseñador consiste en hacer creer al público que el artificio que está viendo es real(...)" (Etedgui, 2001)

Los objetivos de Dirección de Arte para *La caja* serían:

- Definir al género: como anteriormente se mencionó y definió, el guión se enmarca dentro del realismo mágico. Se pretenderá entonces denotar una sensación de realidad alterada, de dar una percepción del tiempo como algo cíclico en vez de lineal en donde los elementos ficticios y las situaciones mágicas sean percibidas por los personajes como algo normal de la vida cotidiana.
- Dar identidad diferencial a los mundos paralelos (espacios) en los cuales se desarrolla la historia.
- Dar carácter y cuerpo a los personajes, principalmente a los protagonistas y a los antagonistas.
- Marcar los puntos de quiebre y/o importancia dramática dentro de la estructura narrativa.
- Dar apoyatura al tema y a la idea a través del refinamiento y cuidado de la técnica la cual debe escapar a una representación realista en un 100%.

- Definir la modalidad de producción: Compra, alquiler, realización, canjes publicitarios ó préstamos. En este caso, al no ser una película de alcance masivo o comercial, es dudosa la posibilidad del canje, ya que la otra parte interesada no obtendrá el nivel de publicidad deseado a cambio. Se apelará entonces, al resto de opciones, que son totalmente viables para este cortometraje.

4.1 - Propuesta estética general

Respecto de la fotografía, Federico Fellini decía que "la luz es ideología, sentimiento, color, tonalidad, profundidad, atmósfera, relato. La luz hace milagros, añade, borra, reduce, enriquece, matiza, resalta, alude, hace creíble y aceptable lo fantástico, el sueño, o al contrario, puede hacer brillar la realidad más gris y cotidiana. La película se escribe con la luz, el estilo se expresa con la luz". (Huet - Strauss, 2007, p. 51).

- Atmósfera anímica

Lo que se quiere lograr desde el arte y la fotografía, es un ambiente casi onírico en partes, que juegue con la dualidad realidad / sueño de un modo gradual. Es decir, al principio de las historias de cada personaje, transcurren mañanas como todas en un pueblo, la rutina se hace presente en las acciones y reacciones de los personajes, pero con la llegada de la caja musical y los sucesos que se van dando, hacer notar ese agente externo que llega para desarmonizar esa desesperante tranquilidad.

Se pretende lograr un clima cuasi mágico y a su vez, algo tenebroso, balancear ambos de modo tal que logre despertar la

atención, tanto de los personajes principales como del espectador. Luego, cada vez que la melodía comienza a tomar protagonismo, desde la musicalización, generar una intriga que nos haga desear tratar de entender qué alberga esa música, esa cajita y aquella señora extraña del principio.

Ya más cerca del final de cada secuencia, generar un clima claustrofóbico, aludiendo a una persecución sin salida. Componer las escenas de tal modo que el espectador se sienta igual de sofocado y desesperado que los personajes.

- Tono emotivo

Se tratará de jugar todo el tiempo con una intriga generada por una suerte de mística, de algo que se sienta ajeno al ambiente natural de los personajes. Mostrar el miedo en ascenso de los protagonistas y sus deseos de entender qué es lo que les está sucediendo y de algún modo ponerle fin. El objetivo final del cortometraje es que el espectador, a través de la empatía hacia los personajes, experimente una extraña sensación de encierro, de acecho, de quedarse con un "miedo" latente de si en realidad, la historia llegó o no a su fin, y de qué será de la vida de la ellos.

4.2 - Época y ubicación

- Secuencia 1: Historia de Leticia y Víctor

El contexto se enmarca a principios del siglo XX, en la zona sur de Buenos Aires, Argentina. Los protagonistas viven en un pequeño pueblo de clase trabajadora.

- Secuencia 2: Historia de Johanna

El contexto es igual, mismo pequeño pueblo en la zona sur de Buenos Aires, siglo XX, sólo que tres años después. La excepción es que la protagonista pertenece a una clase social acomodada y por lo tanto su casa, aunque permanezca en la misma zona que la casa de la secuencia 1, se concentra cerca de las clases de la elite del barrio.

- Secuencia 3: Historia de Luisa niña

Se continúa a principios de siglo XX, Buenos Aires, pero esta vez la historia transcurre en un orfanato situado un poco más alejado al pueblo de las secuencias 1 y 2.

- Secuencia 4: Historia de Luisa adolescente

Se respeta la ubicación, pero siete años más tarde.

- Secuencia 5: Historia de la novia

Se mantiene el contexto de la secuencia anterior, un tiempo después. La historia transcurre en la iglesia del lugar. Luego, la protagonista deambula por la plaza y las calles del pueblo.

- Secuencia 6: Historia de Anabella

Pasan 45 años respecto de la secuencia anterior. El pueblo de la protagonista se acerca a los límites de la capital porteña, pero aún pertenece a provincia de Buenos Aires.

4.3 - Lineamiento de personajes principales

Teniendo en cuenta el contexto en que se enmarcan, tras una breve presentación del personaje, describiendo el cómo piensan, cómo sienten y cómo actúan, se delimitarán sus características en base a las siguientes variables: definición del *fisic du rol*, vestuario, maquillaje, peinado, y la paleta de colores que los definen.

- Leticia: pianista de 32 años, de procedencia humilde. Perdió a su único hijo varón para el cual siempre solía ejecutar el piano. A partir de allí, la mujer no encuentra consuelo y las tareas de la casa no le sirven para distraerse de una realidad que no comprende. Solitaria, sólo en compañía de su marido Víctor se siente un poco más feliz. Otra tragedia golpea a su puerta cuando su marido es asesinado, a partir de allí, Leticia sólo se dedica a tocar el piano y a sobrevivir sola en su casa, aislándose en ella. Los años pasan y una locura aparente domina a Leticia la cual brota cuando un extraño episodio la asusta y termina yéndose del pueblo convertida ya, en una señora espeluznante para los demás vecinos.

Al principio, su rostro denota bellos rasgos escondidos tras la profunda tristeza cotidiana, aparenta mayor edad. Es de tez muy blanca, lo que resalta sus ojeras. Ojos oscuros y cabello castaño oscuro. Viste modestos vestidos y utiliza sólo un rubor muy claro en las mejillas. Suele tener el pelo recogido pero de un modo un tanto desprolijo. La paleta de colores que la define es en tonos beige. Cuando pasan los años, Leticia esta llena de arrugas y manchas en la piel, totalmente dejada en desidia y alejada de la pulcritud. Se vuelve una señora encorvada, con el pelo entrecanoso y enmarañado y la tez es aun más pálida. Ya no usa vestidos, sino

enaguas y salidas de cama con pantuflas. Su ropa es clara pero muy sucia, tiñendo su paleta beige en tonos más oscuros.

- Víctor: trabajador empedernido. Dueño de una relojería, interesado por las innovaciones tecnológicas, construye una caja musical para su esposa con el fin de hacerla un poco más feliz. Excedido de peso para su condición de contextura mediana. Tiene 41 años. Formal para vestir, siempre usa sombrero. Su cabello es entecanoso, su tupido bigote se mantiene negro. Es calvo en la parte superior. Tez blanca. La paleta de color que lo define es la gama de los colores tierra.

- Johanna: niña de 9 años. Clase acomodada. Es la menor de dos hermanos lo cual justifica su personalidad prepotente y valiente. Es de rostro redondeado, tiene ojos celestes que resaltan de su tez blanca. Su largo y ondulado cabello enmarcan un rostro alegre y saludable hasta que una rara enfermedad la deja en cama, blanqueándole más la piel, de modo que sus azules venas quedan fácilmente a la vista. Viste una solera azul marino y luego cuando esta en su casa, un camisón blanco y anda descalza. La paleta de colores que la define es la gama de los azules.

- Luisa niña: 11 años. Vive en un orfanato desde hace pocos meses, es muy tímida, soñadora e inocente. Le cuesta insertarse en el grupo de las demás nenas, se siente vulnerable en ese ámbito. De cachetes prominentes, se le hacen hoyuelos en ellos cuando ríe. Su cabello es muy enrulado y al tenerlo hasta por debajo de los hombros, hace que se le infle y sea revoltoso. Es de complejión

pequeña para su edad. Tez blanca y profundos ojos negros. Viste faldas por debajo de las rodillas con tiradores de la misma tela, zapatos negros con cordones y remeras que suelen quedarle siempre un poco grandes. La paleta de colores que la define es la gama de los bordó.

- Damián niño: 13 años. Hijo del cocinero, va al orfanato a ayudar a las monjas con algunas tareas pesadas. Dice lo que piensa pero es respetuoso. Amigable pero en el orfanato no socializa mucho porque son todas niñas y la mayoría le desagradan. Alto y delgado. Cabello castaño lacio, lo lleva corto y siempre muy bien peinado con raya al costado. La paleta de colores que lo define es la gama del verde musgo.

- Luisa adolescente: su cabello sigue siendo muy enrulado, pero lo aplasta con horquillas para el pelo, lo tiene bastante mas largo. Su rostro deja ver rasgos de una mujer mezclados con los de la niña que aún es a pesar de sus casi 18 años. Sigue siendo inocente, pero más triste debido a las constantes burlas de sus compañeras. Solo cuenta con la compañía de su novio Damián. Colorea sus mejillas mediante pellizcones. El vestuario del orfanato sigue siendo similar al de cuando era niña, muy poco femenino. La gama del bordó sigue siendo su color predominante. Cuando está en la iglesia, viste un humilde vestido blanco, zapatos de taco bajo blancos y maquillaje sutil en tonos bordó. Su cabello está igual, sólo que lleva además un broche de una mariposa bordó. Luego, cuando deambula por las calles y la plaza,

anda descalza, con el vestido de novia dañado y sucio, despeinada y con un pequeño bolso tipo bandolera.

- Damián adolescente: 20 años. Se convirtió en un muchacho muy trabajador e independiente. De aspecto impecable. Mantiene el cabello lacio con raya al costado y con gomina. Afeitado. Sigue siendo delgado y alto. Ahora su color predominante es la gama de los negros. También cuando esta en la iglesia, su traje es negro.

- Anabella: 16 años. Muchacha curiosa e inquieta. Sus padres casi nunca están en casa así que actúa bajo la tutela de su hermano mayor. Suele aburrirse fácil por lo que siempre anda buscando cosas nuevas para entretenerse. Pelirroja, cabello pesado, ondulado y muy largo. Tiene ojos verdes y unas sutiles pecas en las mejillas. Es alta y delgada, tiene una complexión muy angulosa. Suele vestirse con vestidos que van apenas por arriba de las rodillas o jumpers de jean. Ropa cómoda y holgada, como su camión, de puntillas y largo hasta el piso. Su cabello suele estar trenzado cuando no lo lleva suelto. La paleta de colores que la define es la gama de los verdes.

- Vendedora / Luisa: decrepita mujer de actitud misteriosa, no habla casi nada, se limita a gesticular para comunicarse. Aparenta mucha edad y mal llevados, tose con frecuencia. Piel blanca, casi mortecina. Canosa, pelo enmarañado y voluminoso pero débil. Lleva un extraño atuendo tipo sotana de tules negros, totalmente harapiento. Por encima de esa prenda, lleva un pesado saco de

invierno con capucha. Carga consigo un pequeño bolso tipo bandolero. La paleta de colores que la define son los negros y los violeta.

4.4 - Mundo de los personajes. Ambientación

La elaboración de la ambientación en cine, es una técnica que consistente en la coordinación de una serie de recursos complementarios a la narración cinematográfica con el fin de establecer una realidad que resulte al espectador coherente, verosímil y creíble en función del momento espacio-temporal en el que se sitúa la historia. Ello supone la coordinación de distintos oficios: fotografía, vestuario, maquillaje, decoración, música, etc.

A continuación se define la ambientación para los distintos decorados de *La caja*, remitirse al cuerpo C para sus referencias visuales.

- Pueblo de Leticia y Víctor: es un pueblo de clase trabajadora en su mayoría con la excepción de algunos de clase un poco más acomodada. Las calles que no tienen adoquines son de tierra, se suelen formar grandes charcos lodosos dado que suele llover seguido. Casas bajas o de hasta dos pisos, la mayoría combina en su construcción ladrillo y madera. La paleta de colores dominante presenta colores tierra. Hay muchos árboles desperdigados y secos, sin follaje. El clima húmedo es característico ya que es una zona con constantes neblinas que acompañan a un cielo casi siempre

grisáceo. Es común que pequeños faroles adornen las puertas de las casas.

- Casa de Leticia y Víctor: es pequeña, las ventanas chicas de madera roída dejan pasar escasos rayos de sol, lo que hace a la casa un tanto oscura, se la ilumina artificialmente con lámparas que tiran una luz amarillenta. La modesta y rústica decoración se presenta un poco desordenada. El techo bajo y a dos aguas le dan a la vivienda un poco de calidez que las cortinas blancuzcas teñidas de polvo le quitan, junto al apelmazamiento de libros viejos. Tras el paso de los años, la casa entra en dejadez total, los platos y ollas sucias se acumulan en el lavavajillas, el polvo descansa en todas las superficies, se nota su presencia en los delgados haces de luz que las rendijas de las ventanas rotas dejan pasar, casi por accidente. A algunas teclas del piano les falta la tapa de marfil. Los platos con restos de comida también están por el resto de la casa.

- Habitación de Johanna: su alto techo y su gran ventanal brindan al ambiente mucha luz y ambiente fresco. Una cama con respaldo ornamentado se presenta prolija al lado de su mesita de luz. La habitación esta apenas vacía, solo tiene un placard de dos puertas. Johanna no tiene juguetes desperdigados en el piso y tampoco tiene el típico toque femenino de los colores rosados, mas bien, el color predominante es el beige. La decoración del ambiente es sobria.

- Orfanato: antigua casona de blancas y altas paredes sucias. Los tablones de madera del piso rechinan agudamente y generan reverberación en los amplios ambientes cuando no hay muchas personas en ellos. Una imponente escalera comunica a la parte superior donde descansan las monjas. Una galería con piso en damero, frío al tacto, rodea la casa, sobre el cual avasallan varios tipos de frondosas y descuidadas plantas. El jardín es extenso, hay árboles, una vieja fuente con agua estancada y el pasto es medio seco y esta alto.

- Iglesia: pequeña capilla de pueblo, amarilla en su exterior. El pequeño altar esta lleno de flores y una cantidad de velas derretidas, apagadas y algunas prendidas, visten los pies de los santos.

- Calles del pueblo de Anabella: el lugar no cuenta con departamentos de más de tres pisos, son muy comunes las casas tipo dúplex. Pero las que abundan son las viviendas particulares, algunas más grandes y bonitas que otras, pero en general, todas bajas, de techos a dos aguas, mucha madera y cemento. Algunas tienen jardines delanteros o sólo árboles, canteros o ligustrinas. No es un pueblo de mucho tráfico, la gente anda mucho en bicicletas, motos o caminando. Hay despensas pequeñas, al igual que farmacias, panaderías y kioscos.

- Habitación de Anabella: típica habitación de niña, un radiante sol entra por la ventana que apunta directo a la cama de dos plazas. Hay estantes con peluches y discos de música. Varias revistas en la alfombra. Ropa amontonada y desprolija sobre una

silla al lado del escritorio. En el marco de la ventana cuelga un adorno metálico con diseños indígenas.

- Casa del sueño de Anabella: ídem casa Leticia cuando ella es vieja.

- Feria: llega al pueblo a romper con el tono urbanístico al ser, notablemente, algo ajeno a dicho entorno. Se ubica en una zona verde de grandes dimensiones de la localidad. No cuenta con una gran infraestructura, pero sí con un gran despliegue de puestos y carpas, cada uno cargado de la extravagante personalidad de quien allí venda. Todos los colores que trae consigo esta feria, alteran la visual orgánica del paisaje, aunque se trate de incluirla en él. Predominan colores sobrios y opacos.

Capítulo 5: Diseño de la puesta en escena

El rodaje es la parte más visible de la producción de una película.

La puesta en escena es la manera en que se va a representar una historia, en la cual entran en juego los códigos particulares de cada género. Este es uno de los elementos que corresponde a la diegética de la película, los cuales la hacen más o menos verosímil para el espectador.

El concepto de puesta escénica deviene del teatro, donde se estudió el arte de la ubicación y los desplazamientos de los personajes, y los elementos de la utilería dentro de la superficie del set. La puesta de cámara pura deviene del documental donde la realidad está dispuesta y el realizador debe elegir la forma y posición en que va a disponer la cámara para grabar. Finalmente, la combinación entre ambas nos da como resultado la puesta en escena cinematográfica, que desarrolló con los años sus propias reglas y normas estéticas.

En el caso del guión que aquí se presenta, al estar enmarcado bajo la categoría de realismo mágico, dichos códigos son menos rigurosos a la hora de representarlos y generan desde el principio un planteamiento más libre de ciertos hechos o circunstancias que le suceden a los personajes. Tienen más aceptación que queda acordada en carácter tácito entre la historia y el espectador.

5.1 - Determinación del tipo de puesta de cámara

Lo que se querrá transmitir mediante el uso de la cámara, es una sensación crónica agobiante, y breves lapsos de tranquilidad y normalidad. Para lo primero, se hará uso de cámara fija y planos cerrados, sin hacer abuso de ellos ya que se quiere evitar caer en la monotonía. Se intentará a través de ellos y lo que se encuadra, mostrar una cotidianeidad impuesta en los personajes pero no respecto a la rutina del trabajo y a las labores domésticas, sino respecto a vivir con un constante pesar que involucra tener que levantarse por la mañana sin tener motivación alguna más que la de que llegue la noche otra vez y descansar en sueños el alma partida por la pérdida de su único hijo.

En el resto de las secuencias que encierran otros microclimas, se intentará apelar a recursos similares teniendo cuidado de no repetirse, ya que de este modo, se estará redundando y de algún modo, contando lo mismo pero con otros personajes y en otro lugar. En cuanto a los movimientos de cámara, éstos serán siempre sutiles y prolijos gracias al *steady cam*. Como si fuera a veces, una cámara testigo que observa los infortunios de los personajes desde cerca pero sin ser percatada, casi como si fuera el etéreo ser que

juró venganza al principio, tomando revancha mediante presencias selectivas y luego alejándose en busca de su próxima víctima.

Las pocas veces que los movimientos de cámara sean bruscos, serán en la persecución de la última secuencia, por ejemplo. Tratando de reflejar una violencia exasperante frente a la cual nada se puede hacer.

Respecto al encuadre y a la composición, dado el género en el cual se enmarca la historia, hay vía libre para establecer deliberadamente las angulaciones de la cámara así como también, la composición. Es decir, siempre hay vía libre, pero el margen para jugar desde este punto, es mas ancho. Se recuerda que la convención del género no exige ciertas formalidades clásicas y que incluso, en algunos casos, romper el eje aportaría al concepto plástico sobre el cual se quiere enfatizar en el desarrollo de la historia.

Los encuadres tendrán una suerte de orden lógico a medida que transcurren las historias de cada secuencia. Excepto la primera, que desde que empieza ya muestra una situación agobiante y melancólica y su tratamiento será, como se mencionó más arriba, de planos cerrados y fijos y una cámara en mano prolija que vaya denotando un cierto clima de perturbación en aquella casa. Los encuadres serán la visión que tiene la cámara sobre cada personaje que se pose, a modo de describirlos desde la puesta de cámara y composición de cuadro, dejando traslucir su empatía o rechazo hacia los mismos. Por supuesto, es el director quien los describe de este modo, a través de su punto de vista transmitido por el ojo digital.

5.2 - Elementos de la puesta en escena

El objeto dramático por excelencia de este cortometraje, es la caja musical. Que de hecho, es el único objeto que se repite a lo largo de toda la historia por más que pase el tiempo. En el resto de las micro historias, el énfasis esta puesto en lo que le sucede a los personajes y a su transformación a medida que las cosas van aconteciendo. Pero básicamente, al estar cada historia enmarcada en contextos diferentes, resulta necesario hacer un relevamiento de cada época teniendo en cuenta la coyuntura correspondiente para así, poder diseñar los espacios y de acuerdo a la ambientación que se haga establecer de un modo más preciso, la distribución de los elementos de la puesta en escena, como se trató en el capítulo anterior.

5.3 - Breve consideración sobre el montaje y la edición

Se entiende por edición, al armado a partir de un material en crudo. Es la técnica de pegado de imágenes, y es realizado en las máquinas por el editor en al etapa de postproducción. Y por montaje, se entiende que es el concepto con el cual se edita, y se lo considera en la etapa de preproducción para el armado del guión técnico.

El montaje no solo es una actividad mecánica - práctica, ya que también mediante esto se puede inferir emocionalmente en la audiencia. Se puede lograr:

- elegir el centro de interés. Redirigir la atención;
- dar énfasis a una información u omitirla;

- afectar las reacciones de la audiencia y su forma de interpretarlas a partir orden y duración de los planos;
- modificar el significado de una acción;
- emocionar, opinar, contar una historia.

Como dueño y responsable legal del producto audiovisual, sobre los puntos recién mencionados, tiene incidencia el productor si así lo desea y lo cree conveniente.

Capítulo 6: Postproducción

Planear la postproducción está directamente relacionado con la definición, en la preproducción, del presupuesto general de la película, así como también con los recursos de trabajo de acabado y los equipos.

6.1 - Montaje y edición

La expresión *séptimo arte*, fue acuñada por el escritor italiano Ricciotto Canudo al añadir al cine a las artes tradicionales. El motivo de esto es porque consideraba que el cine aportaba algo novedoso, y esto era que permitía una nueva forma de expresión artística. Y con esto, Canudo se refería al montaje.

Como se explicó en el apartado anterior, montaje alude al criterio de decisiones que toma el director desde el guión

literario y técnico, como así también durante el rodaje, del cual luego se va a valer a la hora de editar.

Y edición, que es la técnica de ensamblar las tomas que implican una determinada escena, que conformarán luego la película.

Es decir, cada arte posee parámetros que le son propios respecto al contenido y a la forma. En el caso del cine, la forma se presenta mediante los distintos juicios en que el director posiciona la cámara, corta las imágenes, ubica las luces, etc. En cambio, el contenido se puede apreciar en cómo se desarrolla la historia y en cómo se la entiende.

Ambos actúan en conjunto y están presentes durante todo el período que conlleva la producción, desde su primer etapa hasta la última. El concepto con el que se toman decisiones artísticas, es gestado en forma de ideas, representado en un guión técnico y luego, armado en la etapa de edición.

Se deben conocer e indagar en todas las posibilidades de dicha herramienta para poder transformarlas de forma coherente en una película y que logre transmitir lo que inicialmente se planteó.

Es interesante destacar al cineasta Pudovkin y su *montaje constructivo*. Este representa visualmente las emociones a través de la unión de planos, construyendo metáforas visuales. Sostiene que el montaje ya tiene que estar en el guión y apoya las historias que son aptas para ser realizadas, lo cual solo se logra pensando en el montaje, es decir, teniendo un criterio formado con antelación.

Un productor ejecutivo pragmático, tiene muy en cuenta esta última idea, ya que con ciertas decisiones previas tomadas ya desde la preproducción, implican menos sorpresas a la hora de rodar, menos repetición de tomas, menos tiempo en el set, mejor aprovechamiento del dinero y del personal técnico y artístico, menos catering, y demás cuestiones.

Entonces, se considera que la mejor forma de editar es la que se plantea: pensar la pre - producción y la realización como una tercera parte de la post - producción. Como se dijo, ahorra problemas y dinero, acelera tiempos, y esto siempre aporta a aumentar la calidad del producto.

Ir realizando con la cámara e ir editando con la cabeza implica ser previsorio y sensato para tomar decisiones, facilita el trabajo del productor ejecutivo y de su equipo, dejándolo focalizarse en cualquier conjunto de variables imprevistas que se puedan presentar, más que nada en la etapa de rodaje. Por ejemplo, la escena 9 de la primer secuencia, describe a Leticia tocando el piano. En el guión aparece la nota de que transcurren los años y que esto se denota mediante fundidos de imágenes de las manos de ella tocando. Esto debe tenerse en cuenta en el rodaje para que cuando llegue el turno de editarlo, solo se apele a los *timecodes* correspondientes y unirlos mediante fundidos encadenados.

El tipo de edición que se hará para *La caja* es no lineal, o sea, digital. El trabajo se realizará en el Adobe Premier CS4.

6.2 - Consideraciones respecto del mundo sonoro audiovisual

El sonido es un fenómeno que involucra una percepción particular en cada espectador, que esta dada por su cultura, su estado de ánimo y su sensibilidad, esencialmente.

Al tener el material sonoro, la capacidad de ser un disparador de imágenes y resto de sensaciones, éste campo auditivo, tiene al intención de proponer una constante construcción y cantidad de significantes.

La banda sonora es uno de los medios de la película que conforma todo lo que involucra el estado anímico de la misma. Además, es un instrumento del cual el realizador se vale para terminar de conformar esa verosimilitud del mundo creado.

En la etapa de preproducción, se define la propuesta estética y el diseño de sonido. El director de sonido se encarga de ir a ver las locaciones y decorados para tener en cuenta el material del cual están hechos y así, poder determinar los tipos de rebotes que habrá, el grado de absorción del sonido, etc.

En el rodaje, esta presente el encargado de registrar el sonido directo. Y en postproducción, que es a lo que este capítulo atañe, se llevan a cabo el armado de bandas, los doblajes en caso de ser necesarios, se realizan o crean los *foleys* o sonorización, y se hacen las mezclas adecuadas para cada film.

La finalidad dramática del sonido, es interactuar con el resto de los elementos que hacen a la diegética del mundo de la historia. Todos ellos con una finalidad particular alineados bajo el común denominador de responder a una misma estética o lenguaje del género bajo el cual el guión se enmarca. Correspondiendo a

ello, el sonido narra desde otro lugar y paralelamente, desde el mismo que el resto formando parte de ese todo en conjunto.

Dicha presencia obedece a un sistema y a su vez, se desprende adquiriendo una determinada relevancia en ciertos momentos de la narración cinematográfica en que se condensa con la emoción y la sensibilidad y esa mera razón de ser técnica, se convierte en un agregado que va más allá de lo analizable. A esto se lo denomina *dramaturgia del sonido*. Caso contrario, que la intención no esté lograda, el resultado sería para el espectador, simplemente ruido que desconcentra la atención puntual y nos aleja de ese mundo en el cual se estaba inmerso unos minutos antes.

La función básica del sonido es narrar, expresar, enfatizar, contradecir o resignificar. Es cuestión de conjugarlos de la forma correcta para lograr la intención que se desea.

6.2.a - Propuesta general de la banda de sonido

El mundo sonoro tiene en esta historia un protagonismo particular. La idea es recurrir al sonido ambiente en las escenas cotidianas. Para estas, la intención no es quedarse sólo con el registro del sonido directo, sino agregarles luego en postproducción, matices y distintos niveles que enfaticen o alejen, por ejemplo, ruidos de autos o muchedumbres, depende de la escena.

En los momentos que se den baches de silencio, se quiere mantener siempre en un plano general, un sutil sonido continuo que de sensación de silencio. Esto brinda una percepción de anclaje constante que, sin que el espectador se de cuenta, no deja de oír aunque de un modo casi imperceptible.

Se recurrirá a subrayar, sutilmente, los momentos de tensión de los personajes mediante sonidos graves. Es decir, que la incorporación del efecto sonoro esté perfectamente introducida y concluida, demostrando su pertenencia a la diegética de la película.

Se dijo que el elemento dramático más importante es la caja musical. Ésta se manifiesta a su antojo mediante una melodía suave que encanta, literalmente, a quien la escucha. Pero cuando una de las protagonistas decide resistírsele, la melodía va mutando de acuerdo al soporte en que es ejecutada con el fin de acecharla. Por ejemplo, el adorno que cuelga de la ventana de Anabella, presenta una tonalidad aguda y metálica, dado el material del cual esta hecho. Las vibraciones entonces, tardan en detenerse y se produce un efecto de latencia lo cual ralentiza la canción. Este momento de la historia supone misterio y quiere jugar con una sensación de mundo dual que roza en lo onírico, entonces, tras esa lenta melodía metálica, comenzará a elevarse, desde un plano lejano, un colchón de notas graves que irán subiendo la tensión de la historia.

En la escena que sigue, Anabella está en una antigua casa que no reconoce y allí hay una mujer tocando en el piano la misma canción. Respetando el nivel de tensión y misterio, se mantendrá la composición pero en dos octavas más abajo, y se le agregará en postproducción, la reverberación que supone una casa amplia, de techos altos y casi vacía.

En principio, se tomó como referencia y punto de partida al tema musical *Music box*, de Phillip Glass para la película *Candyman* (1992) de Bernard Rose. Pero en general, la propuesta sonora se homologa a la estética planteada en el capítulo de arte y fotografía. Es decir, el diseño de la banda de sonido respeta y acompaña la misma atmósfera anímica y el mismo tono emotivo.

Vale destacar que la Sociedad Argentina de Autores y Compositores (SADAIC), es el organismo que representa en la gestión colectiva los Derechos de Autor. Está facultada por la Ley 17648 para percibir el Derecho de Autor por parte de los usuarios de música.

SADAIC establece un régimen destinado a regular la sincronización de las obras de su repertorio en producciones cinematográficas. Divide las categorías de pago de acuerdo a la duración de la pieza audiovisual. Siendo de 23 minutos la duración del guión *La caja*, y teniendo en cuenta que el anexo II de dicho ente reza que, a partir de los 12 minutos hasta los 60 minutos la producción se sitúa en la categoría de medimetroraje.

Si se utilizara la pieza *Music box*, de Phillip Glass, como obra musical, el monto a pagar sería de \$5.800. En el caso de utilizarlo como *leit motiv*, \$10.100, ó sino como música de fondo, \$21.600. (Ver Cuerpo C)

Para la mezcla final de sonido, se utilizará el programa Pro Tools LE versión 8, perteneciente a la firma de Avid. Este programa integra audio digital de multipista y funciones de secuenciador MIDI, lo cual proporciona todo lo necesario para

grabar, organizar, componer, editar, mezclar y crear copias maestras de audio y MIDI de calidad profesional para música, vídeo, películas y material multimedia.

El sonido se editará con carácter envolvente, que es el que se consigue con dos o más altavoces con señales de audio independientes, o sea los canales, colocados detrás del oyente, además del par de altavoces estéreo comunes.

Hay varios tipos de formatos de sonido envolvente, el elegido para este proyecto es el 5.1. Es el más común y significa que precisa de cinco altavoces y un *subwoofer*. Este formato es el que se utiliza en cines, sistemas de *home theater* y la mayoría de los DVD's.

6.3 - Efectos visuales y ajustes de color

Son muy pocos los efectos que hay q realizar en postproducción. Para los mismos se va a contar con el software After Effects CS5, del paquete de Adobe.

Por mencionar algunos: el pueblo de Leticia y Víctor se presentará en un plano general. Para esto, se contará con un decorado real al momento del rodaje que luego se verá extendido en postproducción. También, se reemplazará el cielo original por uno grisáceo y lluvioso para generar la atmósfera que este decorado requiere.

Mediante el *basic color keying*, se transportará a Anabella de su cama a la casa antigua. Para esto va a ser fundamental rodar esa toma con la *pantalla verde* de fondo. En digital, se fundirá la pared de su habitación a negro, y cuando se vuelva a iluminar,

habrá una pared distinta tras ella creada con el software, que responderá a la casa de Leticia.

También se crearán en esta plataforma, los efectos de cuando a algunas de las protagonistas se le hinchan las manos y las venas les resaltan tras un tono de piel más pálido, y también el nacimiento de las manchas instantáneas.

La escena en que a la pequeña Luisa se le presentan los flashes frente a ella y la rodean rostros difusos y traslúcidos, se realizará también con el programa mencionado.

Los ajustes de color van a estar regidos por la estética definida capítulos atrás. Para esto, se van a utilizar filtros digitales que permiten acondicionar los ambientes del modo que la estética lo plantea.

Capítulo 7: Distribución

Si se tratase este trabajo de un largometraje, sería para el productor muy conveniente saber desde el principio del proyecto, quién va a ser su distribuidor. Pero en el caso de los cortometrajes, la distribución se encara de otra manera, dado que son otros los circuitos de difusión por los que circulará.

La realidad es que un cortometraje no se estrena en las salas de cine como cualquier film de 120 minutos, a menos que se encuentre en el marco de algún festival, que es donde los cortometrajes suelen iniciar su camino de difusión, o también en concursos o en proyecciones organizadas por motivos particulares, para los cuales se tiene que contar con el cumplimiento de los requisitos pedidos en las reglas de cada organización.

7.1 - Contexto de la acción. Mercado local

La tarea del productor es combinar una buena película, más buen arte, lo cual daría un resultado ideal de buen negocio. Si se habla de un largometraje en Argentina, sólo un porcentaje bastante bajo de películas se convierte en un buen negocio. Lo cual deja los cortometrajes con una probabilidad casi nula de retorno de la inversión.

Los mecanismos más viables que existen para este tipo de producción son, el pedido de créditos o subvenciones que sirven para costear el film, pero que de ninguna manera cobrarían carácter de dinero excedente para recuperar algo de lo invertido. Sí lo sería en el caso de ganar algún concurso y que el premio involucre dinero, pero esto no sería una opción de reingreso de capital, sino más bien una consecuencia muy particular.

La difusión de un cortometraje evita los gastos que suponen la difusión de un largometraje, donde se incluyen los gastos de lanzamiento, de copias, y que del total de las entradas de cine, el 10% se destina al Fondo de Fomento y que el 90% restante se divide, aproximadamente, en un 45 % para el exhibidor, un 20 % para el distribuidor, y un 25 % para el productor.

Hay que tener en consideración, que el cine argentino tiene un protagonismo decisivo en los festivales del mundo y está apuntalado por el reconocimiento de los críticos de cine independiente, lo cual abre la brecha de posibilidades de exhibición de cortometrajes en este marco.

El productor debe analizar las ventajas comparativas del producto, dentro del mercado local como del global, contemplando y a la hora de diseñar o gestionar un proyecto audiovisual, la competencia internacional que existe en estos festivales.

Existe una ley de fomento de la actividad cinematográfica dictada por el INCAA que favorece en cierta medida, a la producción de películas cortas. (Ver Cuerpo C).

Juan Pablo Russo citó, en el artículo (s/f) *El Cine en Menos de 30 Minutos: 3 2 1 Cortos Argentinos!!!*, para la página web especializada *Escribiendo Cine*, a Luciana Abad, coordinadora de la distribuidora de cortometrajes *Hasta 30 minutos*, quien sostiene:

Los cortos se pueden mover durante 2 años, y es inútil mandarlos a menos de 30 festivales... Pasa que muchos directores los mandan a 2 ó 3 y, por otro lado, llega un momento en que el realizador tiene que desprenderse de la obra. El otro problema que tiene cualquier director, es que manda su corto a 1 ó 2 festivales y le agarra la depresión porque no queda seleccionado. Entonces yo puedo trabajarlo más, con menos sentimiento de pérdida. (Russo, s/f).

6.2.b - Difusión

Tanto por su prestigio como por su grado de convocatoria, la primera opción que se considera para la presentación de esta película al público, es en el marco del Buenos Aires Festival Internacional de Cine Independiente (Bafici). Y también, el Festival Internacional de Mar del Plata, ambos, son espacios de

intercambio y de producción entre directores, productores, distribuidores e instituciones internacionales de crédito. También se considera al Buenos Aires Rojo Sangre, festival que reúne producciones de cine de género y bizarro, como ellos se definen.

En Argentina existe una gran cantidad de festivales dedicados solamente al formato de cortometraje. La lista llega a más de 70. Por mencionar algunos muy conocidos, se destacan el de La Mujer y el Cine, organizado entre el INCAA y dicha asociación cultural. Creado con el fin de incentivar a las mujeres a ejercer roles de liderazgo en el cine, y difundir una producción creativa sin distinción de género.

También está el Tandil Cortos, hoy en su octava edición a llevarse a cabo en agosto, el Festival Internacional de cine corto de Tapiales, también en su octava edición.

En segunda instancia, dadas las características que se han analizado a lo largo de este trabajo sobre el film *La caja*, más las serias intenciones de una exhibición lo más abarcativa posible para una difusión ideal, es presentar este proyecto audiovisual en canales culturales de televisión por cable como *Canal á*, que actualmente cuenta con el ciclo Ficciones Cortas, que es un programa de cortometrajes conducido por Martín Slipak. Ó mismo en programaciones especiales de canales de aire como hubo en algún momento el ciclo de *Telefé Cortos*, que posibilitó la ampliación a 35 mm de los cortos ganadores. Ó los ciclos de *I-Sat*. La duración de 23 minutos es ideal para el formato televisivo, dejando los siete minutos establecidos de tandas publicitarias.

Pero no hay que limitarse sólo al campo nacional. Gustavo Taretto es un reconocido cortometrajista argentino y amplio ganador de festivales dentro de esta categoría. Hoy, sus obras son adquiridas por los canales de televisión europeos por altas cifras, realidad un tanto improbable para un corto en este país.

Juan Pablo Russo escribió en la página web especializada *Escribiendo Cine*: "Según la Ley de cine, las salas cinematográficas deberían pasar un corto antes de la proyección de un largometraje, aunque se amparan sosteniendo que un trailer equivaldría a un corto y de esta manera la ley no sería violada." (Russo, s/f).

Pero definitivamente, otra vía de difusión factible, sería la proyección del corto previo al comienzo de una película.

Además de esto, existe la opción de que si el cortometraje fue producido por el INCAA, según las normativas dictadas por dicha entidad, se ocupan de la distribución de estas películas dentro del marco del ciclo *Historias Breves*, (CONT. DIREC. 12/2010). (Ver Cuerpo C).

Historias Breves podría considerarse como semillero de talento argentino y tal vez la única forma que tiene el público de acercarse al mundo del cortometraje. De aquella primera edición salieron nombres como Lucrecia Martel, Daniel Burman, Jorge Gaggero o Bruno Stagnaro. En 2009 se presentó, y por solo una semana en el cine Gaumont de Buenos Aires, *Historias Breves V*, dentro de la que se pudieron apreciar algunas joyitas que denotan un promisorio futuro para sus realizadores. (Russo, s/f).

Desde su primera edición en 1995, el concurso nacional *Historias Breves*, organizado por el INCAA, dio la posibilidad de conocer las primeras obras cinematográficas de realizadores hoy consagrados, como Lucrecia Martel, Daniel Burman, Adrián Caetano y Bruno Stagnaro, entre otros.

Una de las asociaciones fundamentales para la difusión de los cortometrajes argentinos es la Unión de Cineastas de Paso Reducido (UNCIPAR), creada en 1972 con el objetivo de organizar muestras, concursos, festivales y jornadas de promoción del cine no profesional. Como ejemplo, ver en cuerpo C, la planilla de inscripción para el ciclo 2011.

Desde 1979 realiza de forma anual las Jornadas Nacionales de Cine y Video Independientes, que han actuado como plataforma para los cortometrajes de muchos directores relevantes del cine nacional. En ese evento se eligen los filmes seleccionados para el Festival Internacional que organiza año a año la Union Internationale du Cinema et Video (UNICA), la más importante y antigua organización mundial dedicada a la promoción del cine no profesional. (Corto y mediometrajes argentinos, 2011).

En 1972, se fundó la Unión de Cineastas de Paso Reducido (UNCIPAR). Esta asociación también lleva adelante el concurso nacional *Premio Georges Melies*, en colaboración del Servicio Cultural de la Embajada de Francia y la Fundación Cinemateca Argentina.

En cuanto a lo que distribución infiere, existe *Hasta 30 minutos: Distribuidora de cortometrajes*, coordinada por Luciana Abad. Son pioneros en Latinoamérica en las áreas de distribución de cortometrajes en festivales y ventas internacionales. El objetivo que tienen es la de no perder oportunidades y armar una estrategia para que la película encuentre su espacio en las pantallas del mundo.

Finalmente, existe una instancia anual organizada por el INCAA, llamada *Ventana Sur. Mercado de Cine*. En el mismo "participan compradores de Europa, Asia y EEUU, más los representantes comerciales de las televisoras públicas más prestigiosas del mundo. Los distribuidores, productores y realizadores de toda la Argentina cuentan con espacios para presentar sus películas de ficción, animación, documentales y cortometrajes". (2011, p. 1).

7.3 - Presentación del proyecto. El pitch

Es herramienta crucial a la hora de buscar potenciales inversores o talentos para que se sumen al proyecto. Se aplica en los festivales de cine, o en encuentros de profesionales y empresas audiovisuales. Es básicamente, una descripción oral del proyecto con fines de publicitarlo, resaltando lo positivo, lo original y la calidad competente que existe en la película.

La presentación de *La caja*, cuenta en su discurso los siguientes puntos:

- Género: Realismo mágico. Este dato ubica rápidamente a su interlocutor, no sólo respecto de qué tipo de historia,

personajes, recursos, etc. va a tener el film, sino también acerca de cuál es el público objetivo en cuestión, punto que se detalló anteriormente.

- Breve presentación de las protagonistas principales: Leticia, Johanna, Luisa y Anabella. La historia sigue una estructura cronológica que permite la introducción de las mismas de un modo sencillo.

- Lo que se opone a las protagonistas, es la fuerza ineludible de su destino, lo que pone en juego su cordura e incluso sus vidas.

- Otros datos relevantes del proyecto además de la historia que también resultan atractivos, es la puesta en escena contando con una gran cantidad de extras. También, una definición de arte compleja que incluye propuestas de época de principios del siglo XX como de los '90. Y que más allá de la apuesta visual, se integra un diseño sonoro de igual relevancia y complejidad.

Conclusión

A lo largo de este proyecto de graduación se ha definido el diseño de una carpeta de proyecto integral para la concreción futura de un cortometraje de 23 minutos, en este caso, *La caja*.

Durante el desarrollo de estas hojas, se trabajó en base a un diseño de producción integrado de un proyecto audiovisual, de creación propia y original, y por qué no, experimental. El mismo englobó a las distintas etapas de producción, como así también a las áreas de los distintos oficios del cine que desarrollan su labor partiendo de un mismo concepto, el cual ha sido definido gracias a la fuerte participación del productor ejecutivo, con el fin de lograr transmitir una mirada homogénea.

En el formato del corto, la producción es de pequeña envergadura y los presupuestos son inferiores respecto de en un

largometraje, aunque éste sea de índole independiente. Sin embargo, se comprueba que más allá del tamaño del proyecto y de la extensión de la historia, es necesaria una buena diagramación de producción, ya que esto acota los márgenes de error que se terminan traduciendo siempre, en pérdida de tiempo y de dinero.

Es por eso que el trabajo de producción es tan importante, realizando este de forma correcta y brindándole el tiempo que merece se evitan varios obstáculos.

Este proyecto plantea un método de trabajo particular, nuevo y único, ajustado al deseo primigenio de lograr incluir en una misma carpeta, un contenido que contempla las características del proyecto tanto creativas, como de dirección y gestión, de seguimiento, financieras, legales, y de difusión. Estas fueron las exigencias bajo las cuales, mediante la representación de la figura del productor ejecutivo principalmente, se llevó a cabo el contenido de este proyecto de graduación.

Lo interesante de esta modalidad de trabajo, resultó ser que, sin bien se tiene siempre en cuenta al presupuesto, se estima que en la instancia de la creación de una carpeta de proyecto integral, dicho presupuesto no es el concreto ni el final, sino que es tentativo. Dado esto, se trabaja con libertad o con menos presiones que la de estar constantemente adaptándose a ciertos números, porque cuando el proyecto se concreta, también lo hace el presupuesto y eso define y establece una forma de trabajo distinta. Es decir, como se mencionó en la introducción, la finalidad sobresaliente de esta carpeta, es la de conseguir apoyo financiero. Entonces, cuando este se consiga y el cortometraje

comience a ser palpable, recién en esa instancia se ajustarán y adaptarán a un presupuesto fijo. Mientras tanto, bajo el marco de consignas generales, se tienen en cuenta la búsqueda de oportunidades que mejor se adapten a los requerimientos del guión y a la envergadura de la producción.

Otro objetivo alcanzado que se quiere destacar acerca del presente diseño de carpeta de proyecto, es que la modalidad de trabajo empleada, al ser tan abarcativa y a su vez detallada en determinados puntos, acota de entrada cuestiones que tienen que ver con la organización, con las propuestas estéticas audiovisuales, con decisiones de producción ejecutiva en general, con la contemplación de un determinado contexto, entonces, cuando se consiga la financiación para su realización, lo único que queda por hacer es llevar a cabo las disposiciones tomadas con antelación. La producción es un proceso que debe caracterizarse por su estructura y coherencia, y se considera que la modalidad de trabajo expuesta en este trabajo, ayuda a su organización desde la concepción primaria de la idea, hasta el último paso que comprende a la distribución.

A través de la premisa planteada desde el comienzo, hilo conductor del trabajo, se empezaron a abrir matices dentro de opciones de realización y producción a medida que se iba avanzando en su desarrollo y por consecuencia, el diseño de la carpeta de producción correspondiente. Matices que no dejaban de sorprender en el sentido de que, si se tiene gran inventiva y voluntad, realmente es posible lograr un proyecto audiovisual con los

recursos que se cuenta como base y con los que no, pues no es imposible ir hacia ellos, ya que, como quedó demostrado, no hay cientos de caminos pero de seguro sí hay un par que no tiene muchos escombros a su paso.

Ya que en esta instancia de la creación de la carpeta, el productor ejecutivo es una importancia crucial, se destaca de él su amplia cultura general y su idoneidad respecto del lenguaje cinematográfico y de todo su mundo legal. De su capacidad para tomar decisiones artísticas sin dejar de contemplar lo económico - financiero, y junto a esto, siempre primar por la calidad final de la película, entendiéndola como un producto que va dirigido a una audiencia específica en un determinado contexto.

La realización de cortometrajes conlleva la posibilidad de experimentar con las nuevas tecnologías, con formatos alternativos, con historias particulares. Y esto permite demostrar el potencial creativo y técnico de los nuevos cineastas argentinos que deseen recurrir a este formato de corta extensión para ir empapándose de a poco con los códigos y reglas que comprende el mundo del cine en Argentina.