



UNIVERSIDAD LASALLISTA BENAVENTE
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

CLAVE 8793-24

PROCESO PARA LA REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE

“¿hÉRoES O TE PARECES?”

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

NATALIA DEL CARMEN RAMÍREZ SÁNCHEZ

ASESOR

LCC. GUILLERMO GARCÍA RODRÍGUEZ

CELAYA, GTO.

OCTUBRE 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

PAG

Capítulo I: El cortometraje

1.1 Un poco de cine	1
1.2 ¿Qué es un cortometraje?	2
1.3 Historia del Cortometraje	3
1.3.1 Evolución del Cortometraje Mexicano	5
1.4 Géneros cinematográfico	6

Capítulo II: Preproducción del Cortometraje

2.1 Preparación del rodaje	14
2.2 Equipo de producción dentro de un cortometraje	16
2.3 Elaboración de la carpeta de Producción	21
2.3.1 El guión literario	21
2.3.2 Sinopsis	24
2.3.3 Registro del guión y prueba fehaciente de contar con los derechos del guión original	25
2.3.4 Texto del director y propuesta visual	29
2.3.5 Ruta crítica	30
2.3.6 Plan de rodaje	30
2.3.7 Presupuesto	31
2.3.8 Break Down	32
2.3.9 Shooting script	33
2.3.10 Story board	42
2.3. 11 Propuesta de locaciones	44
2.3.12 Propuesta de reparto	45
2.3.13 Propuesta de equipo técnico	46
2.3.14 Propuesta del equipo creativo	47

Capítulo III: Producción y Post-producción

3.1 Rodaje	48
3.2 Postproducción de imagen	51
3.3 Postproducción de sonido	51
3.4 Corte final del cortometraje y entrega	52

Capítulo IV: Instituciones que brindan apoyos a realizadores

4.1 IMCINE	54
4.2 Festival Internacional de Cine de Guanajuato	56
4.3 FONCA	60

CONCLUSIÓN

ANEXOS

GLOSARIO

BIBLIOGRAFÍA

AGRADECIMIENTOS

Primeramente agradezco a Dios quien es mi fuerza, fortaleza y de quien recibo toda ayuda, permitiéndome llegar hasta el día de hoy entregándome todo lo que hay a mí alrededor para lograr salir adelante y finalizar mi formación académica.

Gracias a mi papá Dagoberto Carlos Ramírez González y a mi mamá Ma. Soledad Leticia Sánchez Ángel, por apoyarme dándome palabras de aliento en todo momento y con quienes he podido contar en cada situación difícil; sólo quiero que sepan que este logro mío es suyo y mi esfuerzo es inspirado en ustedes, siendo las personas a quienes admiro por ser ejemplo de superación personal y profesional.

De la misma forma, doy mi agradecimiento a mis Profesores quienes con su sabiduría compartida, comprensión y la orientación que siempre me han otorgado, supieron despertar en mí el amor a mi carrera, gracias por creer en mí como persona y estudiante.

INTRODUCCIÓN

El cortometraje como recurso cinematográfico no es reciente, por lo contrario, todas aquellas imágenes filmadas por la primer cámara cinematográfica apenas duraban pocos minutos por lo cual ha estado presente desde el inicio de esta industria.

Hasta hace pocos años, el “Corto” ha retomado una mayor importancia y es que ahora no sólo se trata de imágenes grabadas al azar, sino se ha convertido en un medio de comunicación y entretenimiento. Su aparición en los Festivales de Cine e incluso la creación de Festivales dirigidos en específico a este género han desarrollado una profunda empatía por los jóvenes sirviéndoles de plataforma para dar a conocer su potencial y mismos que se han convertido en su más fiel espectador.

De esta manera y con el propósito de brindar un pronto acercamiento con el lenguaje cinematográfico a los recién ingresados a la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, en especial a los interesados en realizar Cortometrajes, se explicará de manera teórica el desarrollo para la realización de los mismos en base a una Carpeta de Producción, en la que se encontrarán con variedad del lenguaje cinematográfico y los pasos a seguir para la preproducción de su cortometraje.

Además se enlistarán las principales asociaciones que brindan apoyo a la realización y difusión de cortometrajes, agregando una Carpeta de Producción para el completo entendimiento de las etapas de la preproducción, fomentando la curiosidad y ánimo por el desarrollo de proyectos audiovisuales por parte de los alumnos de Ciencias de la Comunicación.

CAPÍTULO I: EL CORTOMETRAJE

1.1 UN POCO DE CINE

El cine involucra al hombre y lo que lo rodea, debido a que somos unos espectadores constantes, hoy en día se ha convertido en una importante fuente de información de todo tipo y llega a influir en las conductas, modos de vida, pautas morales y sociales. De esta forma el cine nos proporciona un reflejo de lo que se vive en la sociedad.

Por otro lado si intentáramos contestar a la pregunta ¿qué es el cine? Nos encontraríamos con cientos de definiciones en las cuales se hace referencia, a que en su forma más perfecta, la cinematografía es un arte, lo cual nos lleva a otra cuestión ¿Qué es el arte? Si bien en su propia definición entendemos como arte todo aquello que es creado por el hombre con fines estéticos o para comunicar ideas, emociones o una visión del mundo. Es así como cualquiera de estas se intenta plasmar ya sea en la creación de una película, documental o cortometraje.

Antes de referirnos al cortometraje, primeramente debemos hablar sobre el nacimiento del cine.

Los inicios del cine se dieron en París, con la primera función cinematográfica por parte de Louis Lumiere, la cual se llevó a cabo en el mes de marzo de 1895 en la sede de la Sociedad de Apoyo a la Industria Nacional. En esa ocasión se proyectó “salida de los obreros de la fábrica Lumiere”, exhibición puramente experimental.

Sin embargo la concepción del cine, tal cual lo entendemos en la actualidad, se la debemos a George Melies, quien fundó la primera empresa de producción cinematográfica, la "Star Film", con la cual se deseaba crear un espectáculo totalmente diferente a lo que es el teatro. Inicia la puesta en escena con decorados construidos en el estudio y se filmaba en secuencias de 10 a 15 minutos en plano general. Es así que a él también se le debe gran parte de los trucos cinematográficos.

Mientras que en Estados Unidos, en la misma época, Edison hizo entrar al cine a una nueva etapa, al crear la película moderna de 35 mm con cuatro pares de perforación por imagen.

1.2 ¿QUÉ ES UN CORTOMETRAJE?

El cortometraje es una producción audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal. Con esto nos referimos que dura menos de 30 minutos. Una de las finalidades del cortometraje es conseguir la atención del espectador desde el primer plano, a través de la historia que se le presenta, y "soltarlo" de manera sorpresiva, absurda, violenta, humorística, inexplicable, nostálgica, es decir, que "movilice" al espectador.

Una posible clasificación por tiempo podría hacerse de la siguiente manera: la duración de los cortometrajes va desde menos de un minuto hasta los 30 minutos. Las películas que duran entre 30 y 60 minutos son mediometrajes. Y se consideran largometrajes aquellos que duran a partir de una hora, según la Real Academia Española.

Los cortometrajes comprenden los mismos géneros que las producciones de mayor duración, pero los temas a tratar no son tan comerciales y se enfocan más a la creatividad del autor. De hecho en la actualidad muchos jóvenes interesados en el área cinematográfica suelen usarlos para demostrar su punto de vista sobre diferentes temas y sobre todo para dar sus primeros pasos dentro de esta gran industria, incluso varios de los directores de cine más consagrados en la actualidad comenzaron con este tipo de producciones. Como *Amblin* (1968) de Steven Spielberg; *Xenogenesis* (1978) de James Cameron; *Look at Life* (1965) de George Lucas; *Day of the Fight* (1951) de Stanley Kubrick; *Supermarket Sweep* (1991) de Darren Aronofsky, por mencionar algunos.

Con lo anterior se podría decir que los primeros cortometrajes, apegándonos a las características de los mismos, fueron las proyecciones hechas por los hermanos Lumiere. Probablemente el cortometraje más famoso de la historia sea "Un perro andaluz", escrito y dirigido por dos jóvenes que por entonces aún no habían alcanzado la fama: Luis Buñuel y Salvador Dalí.

La realización de cortometrajes prolifera de forma eminentemente autodidacta puesto que no es un género definido en el que existan prototipos establecidos. Por este motivo, el denominado "corto" es una plataforma de impulso de los nuevos exponentes visuales. La transgresión de las normas clásicas de la cinematografía tiene cabida en estas pequeñas obras.

1.3 HISTORIA DEL CORTOMETRAJE.

El cortometraje ha demostrado ser un miembro de gran importancia en el arte del cine, debido a las cualidades que presenta como la capacidad que tiene de contar toda una trama en tan poco tiempo y al mismo tiempo hacer que

el público se acerque más al pensamiento del realizador, pero siempre con la complicación de que en menos de 30 minutos tiene que mostrar una forma de expresar lo que ve el director, ante diverso público.

En el caso de México, tanto el cortometraje como el largometraje, siempre ha servido como el reflejo de toda nuestra sociedad y cultura, mostrándonos la vida y pensamientos de otros.

Sin embargo el cortometraje ha tomado gran fuerza como una alternativa a mostrar una experimentación visual y narrativa e idealista, pero que hasta cierto punto resulta ser más económica y viable para muchos realizadores, cuenta con todas las características que puede tener una producción multimillonaria de un largometraje.

Durante los últimos años del siglo XX, los cineastas recién egresados filmaban dos o tres cortometrajes que les servían de ejercicio mientras esperaban la oportunidad de realizar su obra prima. Muy pocos veían al cortometraje como un vehículo con características propias para contar una historia concreta.

El cortometraje desde su origen como medio de expresión por su reflejo social y de complejidad ha cautivado la atención de las masas hasta crear una cultura mundial, dado que muestra las costumbres ideales, actitudes, aptitudes, pensamientos.

Sobre todo el sentir del ser humano en sus diferentes facetas y ante una gran diversidad de circunstancias, tanto positivas como negativas, que nos

permite comprender mejor a los demás y a nosotros mismos, en un lapso no mayor a los 30 minutos.

Nuestra sociedad no está exenta de este fenómeno y estas formas de expresión humana hay que darle el impulso necesario, apoyando a los cortometrajes que se generan y que exhiben una particular y original visión de la vida y su entorno.

1.3.1 EVOLUCIÓN DEL CORTOMETRAJE MEXICANO

Cada año se producen más de mil cortometrajes en el país, en diferentes formatos, con diferentes presupuestos, universitarios, independientes, experimentales, diversos géneros, técnicas, temáticas, etc.

En nuestro país, el cortometraje se ha caracterizado sobre todo por acompañar la historia del México moderno, principalmente como documentales que hoy en día tienen el valor de archivos históricos. Bajo particulares condiciones de producción, escasos presupuestos, formato reducido, relatos concisos, pocos días de rodaje, y su gran capacidad para sorprender con unas cuantas imágenes en pocos minutos, el cortometraje viene a llenar huecos y a formar cineastas.

Podemos mencionar el cortometraje de 1953 “Sanseacabó” dirigido por Sergio Vejar con ayuda de Juan Oro, Roberto Gavaldón, Luis Buñuel y con el cual ganó el premio a mejor Director de concurso experimental de cortometrajes.

Sin embargo algunos de los cortometrajes logran ser presentados en un par de ocasiones, otros logran ser admitidos en un concurso alrededor del mundo y otros tantos, aunque la mayoría permanecen “guardados” ya sea por no contar con la calidad, no cumplir con el formato deseado ó simplemente no ser considerados interesantes.

El cortometraje es hoy en día esencial en el crecimiento de los cineastas, detectando como sector primordial en la realización de este a los estudiantes universitarios y egresados recientes, principalmente de las carreras de Ciencias de la Comunicación, Artes plásticas, Diseño gráfico, Filosofía y Letras, etc.

Así como las escuelas especializadas en cinematografía, entre las cuales están el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), la Universidad del Cine (UDEC), la Asociación Mexicana de Cineastas Independientes (AMCI) y el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), por mencionar algunos, los cuales contribuyen con la gran mayoría de la producción de cortometrajes en el país, realizando alrededor de 1000 cortometrajes al año, que compiten en festivales nacionales e internacionales.

1.4 GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS

En la teoría cinematográfica, el género se refiere al método de dividir a las películas en grupos. Típicamente estos géneros están formados por películas que comparten ciertas similitudes, ciertos tópicos, tanto en lo narrativo como en la puesta en escena, hay diferentes estilos y géneros como:

Cine de drama: Siempre plantea conflictos entre los personajes principales de la narración fílmica provocando una respuesta emotiva en el espectador, conmoviendo a éste, debido a que interpela a su sensibilidad. Los problemas de los personajes están relacionados con la pasión o problemas interiores.

La temática de este tipo de películas es diversa, pero su eje principal es el amor. Cuando esto último es bastante exagerado, al drama se le conoce por melodrama: En él, los personajes quedan limitados al carácter simplista de buenos o malos. La mayoría de las películas promueven la moralidad como eje central y, por ello, tienen una dimensión didáctica acusada. La presencia de la música y la fotografía acentúan la credibilidad de la obra.

Cine independiente: Una película independiente es aquella que ha sido producida sin el apoyo inicial de un estudio o productora de cine comercial. El cine de industria puede ser o no de autor, mientras que el cine independiente lo será casi siempre. Actualmente existen muchos países que no tienen una fuerte industria del cine, y toda su producción puede ser considerada independiente.

Cine de animación: Es aquél en el que se usan mayoritariamente técnicas de animación. El cine de imagen real registra imágenes reales en movimiento continuo, descomponiéndolo en un número discreto de imágenes por segundo.

En el cine de animación no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes individualmente y una por una (mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas), de forma tal que al proyectarse consecutivamente se produzca la ilusión de movimiento. Es decir, que mientras en el cine de imagen real se analiza y descompone un movimiento real, en el

cine de animación se construye un movimiento inexistente en la realidad. . Los primeros en hacer este tipo de películas fueron los franceses Émile Reynaud y Émile Cohl, este último con el filme Fantasmagorie (1908).

Pero fue finalmente Walt Disney quien llenó de animación el cine, industrializando este género hasta nuestros días. Walt Disney fue el creador de Mickey Mouse y en 1928 realizó la primera animación sonora: La danza macabra. En 1938 filmó la historia de Blanca Nieves y los siete enanitos, considerada el primer largometraje del cine animado.

Cine documental: Es el que basa su trabajo en imágenes tomadas de la realidad. Generalmente se confunde documental con reportaje, siendo el primero eminentemente un género cinematográfico, muy ligado a los orígenes del cine, y el segundo un género televisivo.

Sus pioneros fueron los hermanos Lumière, los mismos que inventaron el cinematógrafo, y Charles Pathé, que fueron los primeros en filmar noticias y hechos de la vida real. El estadounidense Robert Flaherty fue el más fiel representante de este género con la película Nanuk, el esquimal (1922), que sin argumento, es decir solo con secuencias de la vida diaria, muestra la historia de un esquimal y su familia.

Cine experimental: El cual se utiliza como un medio de expresión *más artístico*, olvidándose del lenguaje audiovisual clásico, rompiendo las barreras del cine narrativo estrictamente estructurado y utilizando los recursos para expresar y sugerir emociones, experiencias, sentimientos, utilizando efectos

plásticos o rítmicos, ligados al tratamiento de la imagen o el sonido.

Cine de arte: Durante los años 30, las películas que se realizaron en Hollywood se preocuparon más que nada de exaltar la fantasía, por lo que otro sector se encargó de darle al cine un toque de seriedad y realismo.

Así es como nace el cine arte, mayoritariamente europeo, con películas como la alemana *El ángel azul* (1930), de Josef von Sternberg, que dio a conocer a Marlene Dietrich; o *La gran ilusión* (1937), de Jean Renoir, considerada una de las grandes películas antibélicas de la historia del cine.

Cine de autor: El concepto de cine de autor fue acuñado por los críticos de los *Cahiers du Cinéma* para referirse a un cierto cine en el que el director tiene un papel preponderante en la toma de todas las decisiones, y en donde toda la puesta en escena obedece a sus intenciones. Suele llamarse de esta manera a las películas realizadas basándose en un guión propio y al margen de las presiones y limitaciones que implica el cine de los grandes estudios comerciales, lo cual le permite una mayor libertad a la hora de plasmar sus sentimientos e inquietudes en la película. Sin embargo, grandes directores de la industria, como Alfred Hitchcock, también pueden ser considerados «autores» de sus películas.

Se define de acuerdo con su ámbito de aplicación y recepción, ya que no suele tratarse de un cine ligado a la industria, y no se dirige a un público amplio sino específico, y comparte a priori interés por productos que se hallan fuera de los cánones clásicos. Un subgénero importante podría ser el cine abstracto.

La comedia: Se basa en el humor, el enredo y la risa. El único objetivo de este género era sacar carcajadas en el espectador.

Fue en Estados Unidos donde el cine cómico alcanzó su máximo apogeo, comenzando con Mack Sennet, quien descubrió varios talentos para este tipo de películas, entre los que se cuenta a Gloria Swanson, Wallace Beery, Buster Keaton, Harold Lloyd y Charles Chaplin, actor inglés que llegó a ser el más grande de los cómicos en la historia del cine.

Musical: Entre 1929 y 1930 surgió en Broadway, Estados Unidos, la comedia musical, género que atrajo rápidamente a los espectadores. Los productores le dieron mucha importancia al baile que acompañaba las melodías, con temas que realmente no tenían ninguna trascendencia; incluso, podían llegar a ser aburridos, pero la música era capaz de dar un giro al producto.

Alguna de las películas que lograron una buena acogida entre el público fueron El desfile del amor, La viuda alegre y Melodía de Broadway. Pero sin duda, la comedia que marcó esta época fue Cantando bajo la lluvia, cuyos protagonistas, Gene Kelly y Debbie Reynolds, tuvieron gran aceptación entre los espectadores.

Ciencia Ficción: Género cinematográfico tuvo sus orígenes hace muchos años atrás, cuando apareció en pantalla uno de sus primeros precursores: Flash Gordon, una historieta que como muchas fue llevada al cine y que trataba de un héroe de ficción que debía luchar contra los peligros de la humanidad. Más adelante, aparecería El Capitán Maravilla que con la palabra mágica

“Shazam” se convertía en un superhombre capaz de realizar importantes vuelos. Finalmente tenemos al ya famoso Superman y a Batman y Robin.

Este género comprende viajes interplanetarios, seres extraterrestres, experimentos atómicos y mundos futuros. Una de las películas más representativas de este género es “2001: odisea del espacio”, dirigida por el cineasta Stanley Kubrick en 1968 y “Guerra de las galaxias” (1977) de George Lucas. Más tarde, Steven Spielberg seduciría al espectador con una de las películas más exitosas de los años 80’s “E.T., el extraterrestre”, en 1982.

Western: Desde un comienzo estas películas fueron más conocidas como de cowboys o vaqueros, aquellas que trataban del mundo del oeste norteamericano entre 1840 y 1900, con pistoleros, indios, trenes, etc.

El padre del western fue Edwin S. Porter , quien en 1903 realizó “Asalto y robo de un tren” a partir de 1914, este género se vio garantizado por la aparición de William S. Hart, que en 1918 interpretó a Río Jim en la película “El hombre de los ojos claros”.

El papel de vaquero o cowboy lo han interpretado diversos actores a lo largo de la historia, entre los que se cuenta a Gary Cooper, John Wayne, James Stewart, entre otros.

Cine de terror: Género que recurre a la fantasía y al miedo a través de personajes monstruosos y sobrenaturales, como brujas, fantasmas, espíritus, demonios o vampiros. Comenzó con el expresionismo alemán y en la década

del „30 acaparó las preferencias del público. Entre las producciones más famosas están “Drácula” (1931) con el actor Bela Lugosi; “Frankenstein” (1931), con Boris Karloff y “King Kong” (1933)

Épico y de Aventuras: Género que se mueve en un mundo heroico, donde los combates, luchas y aventuras son algo de cada día. Predominaban las decoraciones, la acción y lo narrativo.

Una de las características de este tipo de cine es que sus personajes abarcan todas las épocas históricas. En un principio fueron los productores italianos que se preocuparon de exaltar el pasado histórico de su país y, más tarde, los soviéticos hicieron lo propio con sus ideas revolucionarias. Principalmente se destacaron producciones como “Napoleón” (1926), de Abel Gance en el cine mudo. Ya en el cine sonoro están las series de “Tarzán”, que al igual que otros personajes ha sido caracterizado por un sinnúmero de actores. Sin embargo, el más famoso fue Johnny Weissmuller y su compañera Maureen O'Sullivan, que personificaba a Jane.

Cine de gánsters: Las principales características de este género son las historias de crímenes, detectives, gánsters y ladrones, ambientadas en la década del „20 y del „30 en Estados Unidos. Es el mayor representante del cine de acción y el mejor evaluado en cuanto a producciones y trabajo actoral. La primera filmación de este tipo que se realizó fue “Bajos fondos” (1927) de Joseph von Sternberg, en el cine mudo. “El pequeño César” (1931) de Mervyn Le Roy, provocó un escándalo de proporciones en Estados Unidos al mostrar tantos hechos delictuales juntos, ya que se creía que era una forma de avalar la delincuencia.

Más adelante vendría “Enemigo público N° 1” (1935), de John Ford; “Scarface” (1932) de Howard Hawks y “Ángeles con cara sucia” (1938), de Michael Curtis.

A partir de la década del ,40, el género gangsteril comenzó a tomar un rumbo más policial, es decir, se ponía énfasis a la investigación de casos criminales. En 1941, se exhibió “El halcón maltés”, de John Houston, protagonizada por uno de los hitos de ese género, Humphrey Bogart.

CAPÍTULO II: PREPRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE

Antes bien de entrar de lleno a lo que se debe tomar en cuenta al momento de preparar el rodaje del cortometraje, se debe tener una idea clara de lo que se piensa “contar”, *la trama*, y siempre hacernos la pregunta ¿Por qué voy a contar esta historia? De esta manera nos daremos cuenta si nuestro cortometraje además de entretener puede llegar a hacer alguna aportación a nuestros espectadores. En este punto cabe mencionar que la palabra “entretener”, dejando de lado las ambigüedades, no nos referimos a lo que la mayoría supone como “algo que divierte”; sino más bien a aquello que produce interés y diversión, en otras palabras, se busca “atraer y mantener ocupada la atención, los pensamientos o el tiempo de una persona”. ¿Por qué poner énfasis en el entretenimiento o interesar al espectador? Por una sencilla razón, sin el espectador ninguna película tiene vida, sería simplemente una larga sucesión de fotografías que no transmite ningún significado o emoción. Su significado solo puede cobrar vida a través de las reacciones de empatía derivadas de la participación de un espectador.

De esta manera, es indispensable contar con un buen guión o en su caso la idea concreta de que es la trama, antes de comenzar la preparación del cortometraje.

2.1 PREPARACIÓN DEL RODAJE

Toda realización cinematográfica requiere de un financiamiento, es por esta razón que se debe hacer un presupuesto que sirva como base para la producción del proyecto.

Y por más abundante que sea este, debe tener un límite, pues no por invertir una enorme suma de dinero se garantiza un buen producto. “La manera más sencilla para reducir al mínimo los gastos de un filme es la preproducción. El rodaje se puede organizar de tal modo que se aprovechen al máximo locaciones, utilería, equipo, personal técnico... también es por esto que resulta lógico que la filmación no se realice en el orden secuencial indicado”¹.

Ahora bien, sabiendo ya cuánto tenemos y cuánto nos hace falta para realizar el proyecto cinematográfico, podemos acudir con una o más de las siguientes personas a solicitar los recursos faltantes (sea a través de deuda, donación, capital u recursos en especie o de otro tipo):

- Inversionistas: Aportan recursos económicos esperando recuperarlos
- Acreedores(as): Prestan recursos económicos esperando que sean pagados (más intereses).
- Mecenas: Aportan recursos esperando un producto artístico.
- Interesados: Aportan recursos esperando beneficios determinados.

Estas personas pueden ser desde un amigo, algún familiar, el dueño de empresa, la ejecutiva bancaria, hasta la abuela adinerada. El papel que asuman dependerá de cómo es su aportación y qué esperan recibir a cambio de ella.

Actualmente se debe tener en cuenta que el o los encargados de producción tienen una mayor participación que la de hace unos años, en estos días el productor puede tomar decisiones creativas, como en el caso del guion;

¹ BERNSTEIN, Steven, Producción cinematográfica. México. Ed. Alhambra Mexicana. 1997. Pp 421

económicas, verificar que los costos de producción no se sobrepasen o con el director, en el caso de elegir a los actores.

Pero no se trata solamente de compartir riesgos. La persona que nos apoyará, deberá también confiar en nosotros. Por eso se debe presentar todo muy formal en una carpeta de producción. Todo eso está hecho con la firme intención de despejar incertidumbres, desconfianzas o dudas acerca del proyecto. Se trata de ganar credibilidad.

Por lo anterior, es más fácil conseguir apoyo de cualquier persona que cree en nosotros que con otras que ni siquiera nos conocen. Por eso es buena idea acudir con gente cercana a nosotros como familia, amigos, trabajo, escuela o si es necesario aportar nuestros propios recursos.

Posteriormente pasaremos a determinar los puestos dentro de nuestra producción y cómo se maneja cada uno de estos.

2.2 EQUIPO DE PRODUCCIÓN DENTRO DE UN CORTOMETRAJE

Dentro de la producción de un cortometraje al igual que en la de un largometraje se requiere de un equipo de personas que se encargue de cubrir cada una de las áreas de producción.

Normalmente se emplea un gran número de personas en el equipo de producción, sin embargo me permito hacer una lista, en la cual he eliminado los puestos que no afectarían a la producción de un film.

A continuación enumero la lista del equipo (*crew list*) de producción básico para la producción de un cortometraje.

1.- PRODUCTOR EJECUTIVO: Es un importante miembro del equipo, se encarga de supervisar el filme en su totalidad. Obtiene los fondos y ordena el financiamiento del proyecto cinematográfico y diseña las herramientas para su producción. Contrata los principales técnicos y actores, contratos de comercialización, distribución, busca coproductores, contrata al Director si el proyecto lo plantea así, es el responsable directo de la producción general del proyecto.

2.- GERENTE DE PRODUCCIÓN: Responsable en gran parte de la organización de la preproducción, elabora el *breakdown* del filme. Su función es coordinar alimentación, transporte, compras, contrataciones, programación, coordinación del equipo técnico. Por lo general dispone de varios asistentes.

3.- DIRECTOR: Es el cerebro unificador de una película. Trabaja con el Guionista, es quien guía y coordina el proyecto. Durante la Preproducción, fija metas específicas para cada escena y para la película como un todo, da una idea de sus intenciones generales en cada secuencia, elabora *shooting script* y la *ruta crítica*. Se relaciona estrechamente con el Productor, Director de Fotografía, Director de Arte, Sonido, Continuista.

4.- ASISTENTE DE DIRECCIÓN: Es el enlace entre el Director y el equipo. Asegura que todo marche bien y que no hay atrasos, trata de resolver los problemas sin obstaculizar la concentración del Director. Se ubica en la zona

del set, dirige acción de fondo y controla el equipo. Elabora el *Plan de Rodaje*, y la *hoja de llamado* diaria. Sirve como enlace con todos los departamentos para reunir y cotejar información para el director.

5.- CONTINUISTA: Es uno de los técnicos más importantes en el escenario, asegura que haya congruencia entre cada toma de una secuencia. Anota con la ayuda de una *hoja de registro* y una cámara (Polaroid), el vestuario que usan los actores, la calidad y dirección de la luz, (con ayuda del departamento de cámara), la colocación de la utilería, la dirección de la mirada de un protagonista etc., de manera que coincidan las partes de determinada escena filmadas fuera de secuencia y en distintos momentos, controla también que no haya omisiones en el guión y la correcta escritura de la pizarra.

6.- DIRECTOR DE FOTOGRAFIA: Tiene el control visual total de la película mediante el control de la cámara y la iluminación. Crea la atmósfera. 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 Jefe Eléctrico.

7.- OPERADOR DE VIDEO ASSIST: Maneja e instala el vídeo, el combo y los monitores.

8.- OPERADOR DE CAMARA: Acciona la cámara y compone correctamente la toma.

9.- GAFFER O JEFE DE ILUMINACIÓN: Trabaja directamente con el Director de Fotografía, anticipa instalación de iluminación, dirige equipo de eléctricos.

10.-DIRECTOR DE ARTE: Es el responsable de la apariencia estética general 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. Durante el rodaje suele necesitarse una pequeña cuadrilla de construcción de reserva (integrada por carpintero, pintor y jefe de obras) para levantar y decorar el set.

11.- ESCENOGRÁFO: Interpreta las orientaciones del Director de Arte, diseña y dirige la construcción de los decorados- escenografías necesarias. Trabaja con un equipo de construcción.

12.- DISEÑADOR /A DE VESTUARIO: Elabora la Propuesta del estilo del vestuario de acuerdo al guión y las orientaciones del Director. Crea bocetos, busca materiales, colores, texturas, tratamiento, etc.

13.- MAQUILLADOR /A JEFE: Diseña y elabora la propuesta del maquillaje de acuerdo al guión y a la propuesta del Director, aunque tiene contacto más directo con el Gerente de Producción. Caracterizaciones, efectos etc.

14.- ASISTENTE DE MAQUILLAJE: Implementa las orientaciones del Jefe de equipo, se preocupa de la mantención de los materiales, de las fichas por actor y de la continuidad.

15.- SONIDISTA: Es el jefe del Departamento de Sonido, elabora propuesta Graba y registra el sonido, determina la posición de los micrófonos y el sistema de grabación.

16.-ASISTENTE DE SONIDO- BOOM: Espera el brazo para suspender el micrófono arriba de la toma, asistente de la grabación de sonido que ayuda a colocar los micrófonos, orden de los equipos.

17.- EFECTOS ESPECIALES: Diferentes tipos de efectos que permiten crear atmósferas. Efectos pirotécnicos, fotografía especial, miniaturas, armas de fuego, nieve, trabajo aéreo, animación, participan en las escenas en donde se necesitan Efectos Especiales.

18.- FOTO FIJA: Saca las fotos que se usarán en la publicidad de la película o cortometraje.

19.- MONTAJISTA (editor): Es responsable de la selección del material; del montaje del material; preparar material para sonorización y doblajes; sincronización del material Participa en la etapa de Postproducción y eventualmente asiste al rodaje. ²

20.- EDITOR DE SONIDO: Es quien se encarga de seleccionar las pistas de audio y grabaciones para ser mezcladas como la parte sonora de una escena y trabaja con el equipo de edición para obtener el resultado esperado en cuanto a los sonidos, efectos, musicalización y diálogos entre otros.

² Idem

2.3 ELABORACIÓN DE LA CARPETA DE PRODUCCIÓN

La realización de la carpeta de producción, sirve para la organización de cualquier trabajo cinematográfico, por lo cual se recomienda siempre hacer una, por más pequeño que sea el proyecto, ya que siempre ayudará a tener una visualización previa de cómo se quiere el producto final.

2.3.1 EL GUIÓN LITERARIO

Para realizar el guión, se debe tener clara la idea que se plasmará en escrito. Cabe mencionar que a nuestro personaje principal se le recomienda contar con tres características específicas: *singularidad*, no justificar al personaje sólo en caso de que más adelante la misma trama lo pida; *complejidad*, no es un personaje común, tiene diversas “caras”; *profundidad*, cuenta con varias capas, nos adentramos más a la cuestión psicológica del mismo. Además de contar con lo vital que es el conflicto y presentarlo de manera evidente (protagonista versus antagonista, protagonista versus él mismo, etc.)

De aquí la importancia de la definición de nuestro personaje física y emocionalmente.

El guión es la parte más importante de la producción cinematográfica. Sin guión no hay nada qué filmar. Y si no hay nada que grabar, no hay producción.

En cuanto a la estructura se deben tener claros el planteamiento, desarrollo y desenlace. Para esto nos podemos basar en el paradigma de Syd Field, célebre gurú dentro del mundo de la escritura de guiones, si bien él nos propone de manera metódica la creación de un guión para largometraje, este

mismo puede ser usado para crear un cortometraje, con la diferencia de la duración en cada una de las etapas.

Syd Field Habla del guión como una historia contada en imágenes. Su teoría se basa en la definición de un paradigma.



Lo que viene a decir es que toda historia se divide en tres actos:

a) Planteamiento. De 20 a 30 páginas de extensión, se plantea la historia estableciendo de qué y de quién trata, así como la relación entre personajes.

b) Confrontación. De 50 a 60 páginas, el protagonista hace frente a un obstáculo tras otro al recorrer el camino que le llevará a la satisfacción de su necesidad dramática (lo que el personaje quiere ganar, conseguir o alcanzar en el guión).

c) Resolución. De 20 a 30 páginas, cuenta la solución de la historia. ¿Qué ocurre al final?

Para pasar del primer al segundo acto y del segundo al tercero se crean los nudos de la Trama (Plot Point): cualquier incidente o acontecimiento que se "engancha" a la acción y la hace girar en otra dirección. Estos nudos sostienen la historia al anclarse a la línea argumental.

Por último, Syd Field habla del Punto Medio, que enlaza la primera mitad del segundo acto con la segunda mitad del segundo acto. Es un eslabón en la cadena de la acción dramática.

Este es el concepto de Paradigma de la estructura del guión. Se trata de una forma, no una fórmula y, siempre según el autor, un alto porcentaje de las películas existentes se puede estructurar en base al paradigma. Por otro lado para nuestro cortometraje lo importante es que contenga los tres actos mencionados; Planteamiento, Confrontación y Resolución.

En cuestiones estéticas, el guión literario se describe escena por escena, acompañada por sus diálogos, enumerando cada una de estas. El encabezado irá en mayúsculas, letra negritas y subrayado; la tipografía a utilizar en el guión, será Currier New 12pts, llevando el nombre de los personajes en mayúsculas, seguida de una descripción del mismo (solo en la primera mención), los diálogos ubicados en la parte central o más alineados hacia la derecha y cada hoja se enumera ya sea en la parte superior o inferior del lado derecho de la hoja.

Ejemplo:

No. ESCENA. INTERIO/EXTERIOR. LOCACIÓN. SET. (DIA/NOCHE) No. ESCENA.

2. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA) 2.

MIGUEL se observa en el espejo mientras se viste (Camisa y corbata), su mirada y movimientos son tristes y desganados.

3. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA) 3.

MIGUEL va caminando se por la calle, cuando del otro lado de la acera se escucha como un HOMBRE (señor de 45 años, tez morena, pelo corto, ropa de vestir gastada, sombrero) maltrata a su MUJER (40 años, pelo largo oscuro trenzado, vestido, zapatos viejos, rebozo). MIGUEL los observa fijamente.

HOMBRE

¿Cuántas veces te tengo que decir que tú no estás para dar "opiniones"? Solo vas a hablar cuando yo te diga...

Si el guión es ajeno, se deberá adquirir el derecho a filmarlo u obtener la autorización expresa de su autor para hacerlo a través de un contrato de cesión de derechos patrimoniales del guión cinematográfico (antes de firmar o para elaborar un contrato de este tipo consulta con un abogado de cine, con un productor experimentado o con un experto en derechos de autor).

2.3.2 SINOPSIS

La sinopsis se puede definir como un "boceto detallado de la historia, escrito de manera narrativa, en tiempo presente y en tercera persona"³

³ MAZA PEREZ, Maximiliano/CERVANTES DE COLLADO Cristina. **Guión para medios audiovisuales Cine, Radio y Televisión**. México. Ed. Alhambra Mexicana. 1994. Pp 399

Escrita por el guionista, generalmente se escribe para que alguien la lea como un productor, director, actor, etc. Es por eso que tiene que ser breve pero al mismo tiempo narrar la historia completa, con los detalles más importantes.

Esta cumple dos funciones básicas; la primera para el guionista, le sirve como herramienta útil, siendo que de ahí parte la creación del guión, así mismo le permite no salirse de la estructura, evitando problemas al escribir el guión final.

La segunda función es para el lector, le permite conocer la historia y evaluar su calidad como futuro proyecto.

2.3.3 REGISTRO DEL GUIÓN ANTE INDAUTOR

Es necesario contar con este documento, para en un futuro evitar el plagio de la obra y no tener problemas legales.

Con el fin de proteger los derechos autorales y a favor de fomentar la creatividad, el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR) se pone a disposición para el registro de obras, en este caso el guión literario de un cortometraje.

Con relación al trámite de solicitud de registro de obra a realizar se deben cumplir los siguientes requisitos:

1. Llenar el formato: RPDA-01 denominado "Solicitud de Registro de Obra", debiendo completar los siguientes rubros y presentarla por duplicado.

- Datos del autor, coautor, seudónimo y titular (en caso de ser más de un autor y/o titular de la obra, presentar el formato **RPDA-01-A1**).
- Datos del Representante Legal. (en caso de existir)
- Datos de la Obra.
- En caso de ser derivada, señalar de qué tipo y los datos de la obra primigenia (en caso de ser una colección de arreglos, llenar el formato **RPDA-01-A2** - Hoja Adjunta de Obras -)

2. Anexar los siguientes documentos:



- Documento que acredite la existencia de la Persona Moral.
- Documento que acredite la personalidad del Representante Legal.
- Identificación oficial del mandante, mandatario y testigos (sólo en caso de que se presente carta poder).
- Comprobante de pago de derechos.
- Traducción al español de los documentos que se acompañan en idioma distinto.
- **Dos ejemplares** de la obra (**originales**), identificados con el nombre del autor y título.
- Documento que acredite la titularidad de los derechos patrimoniales sobre la obra (**original**).
- En sobres cerrados con los datos de identificación del autor (sólo en caso de ser una obra creada bajo seudónimo).

3. Lugar, fecha, nombre y firma del solicitante o representante legal.

4. Efectuar el pago (único) de derechos a través del formato de hoja de pago electrónico, por la cantidad de **\$198.00** (ciento noventa y ocho pesos 00/100 M. N.), en cualquier Institución bancaria.

Remitar los documentos mencionados al siguiente domicilio: Puebla # 143 Col. Roma Norte, Delegación Cuauhtémoc. La resolución del trámite se emite en un término de **quince días hábiles**.

FORMATO: RPDA-01 (PARTE FRONTAL)

	REGISTRO PUBLICO DEL DERECHO DE AUTOR	
	SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA	No. de Trámite RPDA-01
En caso de videograma, fonograma, edición de libro o características gráficas y distintivas, llenar la solicitud específica. DEBERA LLENAR A MAQUINA O CON LETRA DE MOEDER LEGIBLE, SIN TACHADURAS O ENMENDADURAS		
DATOS DEL AUTOR <input checked="" type="checkbox"/> COAUTOR <input type="checkbox"/> SEUDONIMO <input type="checkbox"/>		
Nombre: <u>RAMOS</u> <u>FRIBS</u> <u>ROACDUN</u> <small>Apellido Paterno Apellido Materno Nombre</small>		
Fecha de nacimiento: <u>05</u> <u>07</u> <u>1962</u> Lugar de nacimiento: <u>MONTERREY</u>		
Nacionalidad: <u>MEXICANA</u> % y tipo de Participación: <u>100 % AUTOR</u>		
R.F.C.: <u>RAFI620705 V63</u> Correo electrónico: <u>OPCIONAL</u>		
Teléfonos: <u>55-25-36-41</u> Fax: * <u>OPCIONAL</u>		
Domicilio Particular: <u>INSURGENTES</u>		
<u>1256</u> <u>INT 2</u> Colonia: <u>CENTRO</u>		
Delegación / Municipio: <u>CUAUHTEMOC</u> C.P.: <u>02080</u>		
País: <u>MEXICO</u> Entidad Federativa: <u>D.F.</u>		
<small>EN CASO DE SER MAS DE UN TITULAR, EDITOR O PRODUCTOR SOLICITAR LA FORMA RPDA-01-A1</small>		
¿El Titular es el mismo Autor? Si <input checked="" type="checkbox"/> Omita los datos del Titular de la obra		
DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA		
Nombre: <u></u> <u></u> <u></u> <small>Apellido Paterno Apellido Materno Nombre</small>		
Fecha de nacimiento: <u>08</u> <u>09</u> <u>1970</u> Lugar de nacimiento: <u>MONTERREY</u>		
Nacionalidad: <u>MEXICANA</u> % y tipo de Participación: <u>100 % TITULAR</u>		
R.F.C.: <u>LPAT080970V15</u> Correo electrónico: * <u>OPCIONAL</u>		
Teléfonos: * <u></u> Fax: <u>OPCIONAL</u>		
Domicilio Particular: <u>RIO CONSULADO</u>		
<u>4520</u> Colonia: <u>CAMPESTRE</u>		
Delegación / Municipio: <u>CUAUHTEMOC</u> C.P.: <u>06800</u>		
País: <u>MEXICO</u> Entidad Federativa: <u>D.F.</u>		
REPRESENTANTE LEGAL		
Nombre: <u>GONZALEZ</u> <u>RAMOS</u> <u>FERNANDO</u> <small>Apellido Paterno Apellido Materno Nombre</small>		
Persona para recibir notificaciones (gestor): <u>FERNANDEZ</u> <u>SALGADO</u> <u>DANIEL</u>		
¿A Quién Representa?: <u>LOS PATOS S.A. DE C.V.</u>		
Teléfonos: <u>55-25-36-41</u> Fax: <u>OPCIONAL</u> R.F.C.: <u>GORF651205</u>		
Correo electrónico: <u>OPCIONAL</u>		
Domicilio Legal: <u>RIO CONSULADO</u> <u>4520</u>		
Colonia: <u>CAMPESTRE</u> Delegación / Municipio: <u>CUAUHTEMOC</u>		
C.P.: <u>06800</u> País: <u>MEXICO</u> Entidad Federativa: <u>D.F.</u>		
<small>Opconal</small>		

FORMATO: RPDA-01 (PARTE POSTERIOR)

RPDA-01 POSTERIOR		DATOS DE LA OBRA	
Título:	LUNA AZUL		
Síntesis:	SE REFLEJA EL AMOR A LA LUZ DE LA LUNA CON SERES QUERIDOS		
4 RAMA:	(Señale sólo una opción, salvo en el caso de compilaciones)		
<input checked="" type="checkbox"/> Literaria	<input type="checkbox"/> Danza	<input type="checkbox"/> De carácter plástico	<input type="checkbox"/> Cinematográfica
<input type="checkbox"/> Musical con letra	<input type="checkbox"/> Pictórica	<input type="checkbox"/> Caricatura	<input type="checkbox"/> Audiovisual
<input type="checkbox"/> Musical sin letra	<input type="checkbox"/> Dibujo	<input type="checkbox"/> Historieta	<input type="checkbox"/> Prog. de radio
<input type="checkbox"/> Dramática	<input type="checkbox"/> Escultórica	<input type="checkbox"/> Arquitectónica	<input type="checkbox"/> Prog. de televisión
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Base de datos
¿Se ha dado a conocer?	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	Fecha: 05 10 2009
Es Primigenia:	<input type="checkbox"/>	Es Derivada:	<input checked="" type="checkbox"/>
EN CASO DE SER DERIVADA SEÑALE DE QUE TIPO Y LOS DATOS DE LA OBRA PRIMIGENIA			
TIPO:	(Señale sólo una opción)		
<input checked="" type="checkbox"/> Ampliación	<input type="checkbox"/> Arreglo	<input type="checkbox"/> Adaptación	<input type="checkbox"/> Compilación
<input type="checkbox"/> Traducción	<input type="checkbox"/> Compendio	<input type="checkbox"/> Paráfrasis	<input type="checkbox"/> Transformación
5 Título:	CABALLO NEGRO		
Autor:	CABALLERO GARCIA JOSE		
EN CASO DE SER MAS DE UNA OBRA PRIMIGENIA SOLICITAR LA FORMA RPDA-01-A2			
SEÑALE CON UNA X LOS DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN:			
<input checked="" type="checkbox"/>	DOCUMENTO QUE ACREDITE LA EXISTENCIA DE LA PERSONA MORAL		
Especifique:	INSTRUMENTO NOTARIAL	número:	65,200 fecha: 12/05/2008
<input checked="" type="checkbox"/>	DOCUMENTO QUE ACREDITE LA PERSONALIDAD DEL REPRESENTANTE LEGAL		
Especifique:	INSTRUMENTO NOTARIAL	número:	69,000 fecha: 10/07/2009
<input checked="" type="checkbox"/>	IDENTIFICACION OFICIAL DEL MANDANTE, MANDATARIO Y TESTIGOS (SOLO EN CASO DE QUE SE PRESENTE CARTA PODER).		
<input checked="" type="checkbox"/>	COMPROBANTE DE PAGO DE DERECHOS.		
<input checked="" type="checkbox"/>	TRADUCCION AL ESPAÑOL DE LOS DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN EN IDIOMA DISTINTO.		
<input checked="" type="checkbox"/>	DOS EJEMPLARES DE LA OBRA (ORIGINALES).		
<input checked="" type="checkbox"/>	DOCUMENTO MEDIANTE EL CUAL SE ACREDITE LA TITULARIDAD DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES SOBRE LA OBRA (ORIGINAL). Especifique: _____ fecha: ____/____/____		
<input checked="" type="checkbox"/>	SOBRES CERRADOS CON LOS DATOS DE IDENTIFICACION DEL AUTOR (SOLO EN CASO DE SER UNA OBRA ESCRITA BAJO SEUDONIMO).		
Bajo protesta de decir verdad y apercibido de las penas que incurre quien declara con falsedad, manifiesto que son ciertos los datos anotados en esta solicitud y que no omito información alguna al respecto.			
Lugar:	MÉXICO D.F.	GONZALEZ RAMOS	FERNANDO
Fecha:	05 10 2009	Nombre y Firma del Solicitante o Representante Legal	
<small>Con fundamento en el artículo 62 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor, hecha la inscripción, el interesado contará con un término de 30 días para reclamar la entrega del certificado correspondiente. Agotado este término deberá solicitar su entrega extemporánea. Teléfonos para información y asesoría (TelSEP): 36017599 en el D.F. y área metropolitana, y en el interior de la República sin costo para el usuario 01 800 286 66 88. Para cualquier aclaración, duda y/o comentario con respecto a este trámite sírvase llamar al Sistema de Atención Telefónica a la Ciudadanía-SACTEL, a los teléfonos 20 00 30 00 en el Distrito Federal y área metropolitana, del interior de la República sin costo para el usuario al 01 800 286 24 66, o desde Estados Unidos y Canadá al 1 800 475 23 93.</small>			

HOJA DE AYUDA PARA EL PAGO

HOJA DE AYUDA PARA EL PAGO EN VENTANILLA BANCARIA		DPA
DERECHOS PRODUCTOS Y APROVECHAMIENTOS		
REGISTRO FEDERAL DE CONTRIBUYENTES	CLAVE ÚNICA DE REGISTRO DE POBLACIÓN	
APELLIDO PATERNO		
APELLIDO MATERNO		
NOMBRE(S)		
DENOMINACIÓN O RAZÓN SOCIAL		
14	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA	
CLAVE	DEPENDENCIA	
MARQUE CON X		
<input checked="" type="checkbox"/>	NO APLICA PERIODO	
CLAVE DE REFERENCIA	144000810	
CADENA DE LA DEPENDENCIA	01000010010001	
	CONCEPTO	DPA
CARGOS ACCIDENTALES	IMPORTE	\$ 198
	PARTE ACTUALIZADA	\$
	RECARGOS	\$
	MULTA POR CORRECCION FISCAL	\$
	CANTIDAD A PAGAR	\$ 198
	TOTAL A PAGAR	\$ 198
IVA ACTOS ACCIDENTALES		

ESTA HOJA NO ES UN COMPROBANTE OFICIAL DE PAGO, POR LO CUAL NO SERÁ SELLADA POR EL CAJERO

Para más información al respecto se recomienda visitar la siguiente página:

- <http://www.indautor.gob.mx/formatos/tramites.html>

2.3.4 TEXTO DEL DIRECTOR Y PROPUESTA VISUAL

Se refiere, en términos generales, a la apariencia visual de una película. Se trata de definir con anticipación cómo se va a ver el filme: cuál va a ser el tono o color predominante; cómo va a ser su fotografía; cómo va a ser la atmósfera (locaciones, ambientación y utilería); cómo van a ser presentados sus actores y actrices (vestidos, peinados y maquillaje). El impacto que se desee causar en el

espectador y a través de qué medios lograrlo. La propuesta visual se puede realizar de la mano del director de fotografía.

2.3.5 RUTA CRÍTICA

También llamada *Time Table*, en términos generales es la calendarización para realizar todas las actividades relacionadas con el cortometraje, desde la preproducción, hasta su exhibición.

La ruta crítica nos indicara lo siguiente:

- 1.-La duración de cada actividad necesaria para hacer el proyecto.
- 2.-Las actividades predecesoras y sucesoras.
- 3.-La holgura o tiempo de protección necesario para que el proyecto corra sin contratiempos.
- 4.-La interacción de las diversas actividades entre sí.
- 5.-La sucesión de los eventos que indican el principio y fin de cada actividad.⁴

2.3.6 PLAN DE RODAJE

Por medio de una tabla se clasificarán las escenas a realizar en cada día; dividiéndolas en interior y exterior, locaciones, día o noche. Así mismo se anotará una descripción breve de la acción a realizar, también se especificará el espacio que ocupa en el guión, las paginas donde se encuentra la escena y por medio de numeración los personajes que participan en cada escena.

⁴http://www.golemproducciones.com/forums/topic.asp?TOPIC_ID=734

En algunos de los casos se agrega la duración de cada escena, aquí se basa en la duración dentro de cada hoja del *Shooting Script*, esto se sabe dividiendo la hoja en ocho secciones en forma horizontal, consiguiendo de esta manera desde 1/8 hasta la página completa 8/8

2.3.7 PRESUPUESTO

Aunque no siempre es exigido, se recomienda incluir un presupuesto de los gastos que se requieren para el desarrollo del proyecto. Así mismo esta labor también se puede incluir como un costo más en la lista, puesto que se requiere de tiempo y dinero.

Elaborar el presupuesto es una tarea que le corresponde al productor o productora. El o la realizadora también lo puede hacer siguiendo los ejemplos siguientes.

El presupuesto se divide en 4 grandes conceptos:

- Los *above the line* (costos “de entrada”)
- Los de producción (costos del rodaje)
- Los de postproducción (costos después del rodaje)
- Otros (seguros, cuestiones legales, contingencias, gastos administrativos)⁵

Se puede basar en el guión o bien en el *break-down* para ver los elementos que se requieren.

⁵ idem

2.3.8 BREAK DOWN

Es de mucha utilidad a cada uno de los departamentos, debido a que es aquí donde podrán ver de manera rápida el material que se requiere en cada una de estas áreas.

Después de haber terminado el guión, se analiza escena por escena, a fin de cumplir dos importantes funciones:

1.- Desglose del guión

- a) Decidir que actores, utileros y equipo técnico son necesarios es cada escena.
- b) Decidir de cuales locaciones hacer uso

2.- Programación de locaciones

- a) Determinar la duración del rodaje de cada secuencia.
- b) Determinar en qué orden serán rodadas las secuencias.

Además en un guión parecido al literario se remarcarán con colores los personajes, la utilería, lugares, vestuario, el cual llamaremos Break Down Script.

BREAK DOWN	HOJA DE COLOR
Ext. Día.	Amarillo
Int. Día.	Blanco
Ext. Noche.	Azul
Int. Noche.	Verde

BREAK DOWN SCRIT	REMARCAR COLOR
REPARTO:	Rojo
VESTUARIO:	Amarillo
MAQUILLAJE/PELUQUERIA:	Ocre
SILENT BITS:	Anaranjado
EXTRAS ATMÓSFERAS:	Circulo
STUNTS:	Recuadro
ESCENOGRAFÍA:	Verde
UTILERÍA:	Azul
EFECTOS ESPECIALES:	Violeta
EQUIPO ESPECIAL:	Rosa
EFECTOS SONIDO/MUSICA:	Asterisco
VEHÍCULOS/ ANIMALES:	Café
NOTAS DE PRODUCCIÓN:	Negro

2.3.9 SHOOTING SCRIPT

También conocido como Guión Técnico, se refiere a la división de escenas (ya establecidas en el guion literario) mismas que serán nuevamente divididas en los planos a usar en cada acción.

Un plano (encuadre) se refiere a un punto de vista de la cámara de una escena, o una parte de ella.

Funciones del plano:

1. Deja ciertos elementos fuera del cuadro.
2. Muestra solo un detalle significativo o simbólico. (sinécdoque).

3. Componer arbitrariamente y de manera poco natural el contenido del cuadro.
4. Modificar el punto de vista normal del espectador. (planos holandeses).
5. Jugar con la tercera dimensión del espacio (la profundidad de campo).

La mayoría de los tamaños de planos no tienen otra razón que la comodidad de la percepción y la claridad de la narración. Es así como nos encontramos con 10 tipos de planos (encuadres) básicos.

1. E.L.S. Extreme Long Shot: Encuadre que abarca el área de la forma más general o abierta posible. Hace del hombre una silueta minúscula; reintegra a éste en el mundo, lo hace víctima de las cosas y lo “objetiviza”.

2. B.L.S. Big Long Shot: Abarca un área general aunque específica para presentar el lugar.

3. L.S. Long shot: Presenta a un personaje en un lugar determinado expuesto con claridad.

4. F.S. Full Shot: Presenta completamente al personaje sin importar que el lugar no salga completamente a cuadro.

5. A.P. American Plane: Encuadre que presenta aire en la parte superior del personaje y se corta en la parte inferior a la altura de las rodillas.

6. M.S. Medium Shot: Presentación del personaje encuadrado desde la cintura hasta un espacio por encima de la cabeza.

7. C.U. Close Up: Encuadre que presenta al personaje desde la parte superior del busto hasta la cabeza sin cortar el peinado.

8. B.C.U. Big Close Up: Encuadre al personaje desde la barbilla hasta la frente, cortando la parte superior de la cabeza.

9. E.C.U. Extreme Close Up: Encuadre específico a los ojos del personaje.

10. D. S. Detail Shot: Imagen de detalle a cualquier otra parte del cuerpo del personaje o a algún objeto determinado.

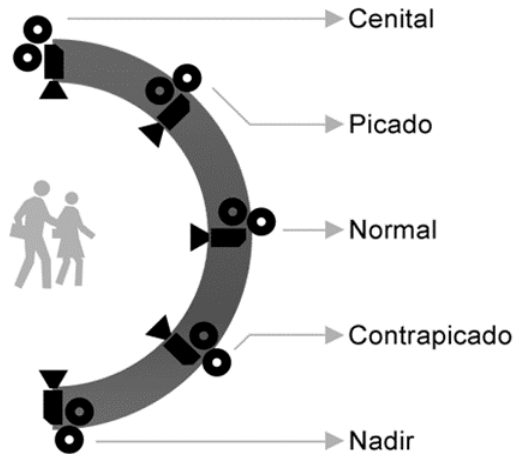
En cuanto a escena nos referimos la unidad de espacio tiempo y acción. Suele explicar el momento y lugar en el que ocurre algo se identifica en el guión por el encabezado.

EJEMPLO: "INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO."

Por toma entendemos que es el momento desde que se abre el obturador de la cámara hasta que se cierra, es por esto que en la misma escena puede haber más de una toma.

Además de los encuadres otros conceptos que son necesarios conocer y especificarlos en el Shooting es el Lenguaje Técnico, en el cual encontramos lo siguiente:

- ✓ Ángulos de toma: Nos referimos a la altura que tomará la cámara respecto a nuestro personaje. En los que se encuentran los siguientes:



Cuando no están justificados directamente por una situación vinculada a la acción, los ángulos de toma pueden adquirir un significado psicológico peculiar.

Por ejemplo, **El contrapicado** suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo; mientras que, **el picado** tiene a empequeñecer al individuo, a aplastarlo moralmente bajándolo al nivel del suelo, y a hacer de él un objeto envasado en un determinismo invencible y juguete de la fatalidad.

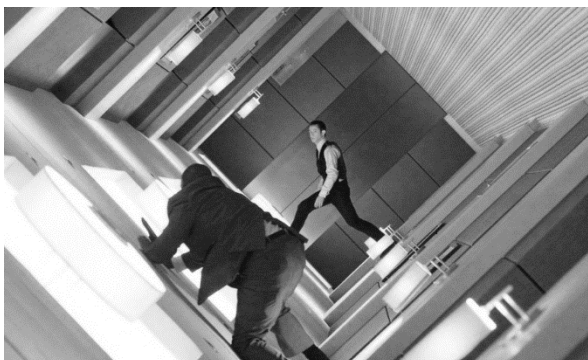


Contrapicado. Escena de la película "Sin City"

En cuanto a cómo especificarlo en el guión sólo se mencionará si la cámara no se encuentra frente al personaje. Ejemplo:

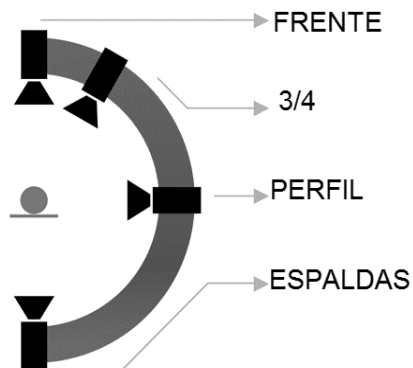
M.S. en CONTRAPICADO de JUAN.

Otro menos común en el plano holandés, el cual se trata de un encuadre inclinado, este encuadre puede tender a materializar ante los ojos de los espectadores una impresión que siente un personaje: en este caso, un desequilibrio moral o emocional. Pueden ser objetivos o subjetivos.



Plano Holandés (inclinado). *Escena de la película "Inception"*

- ✓ Perspectivas: Se trata de la relación del sujeto frente a la cámara tal y como se muestra en la siguiente imagen:



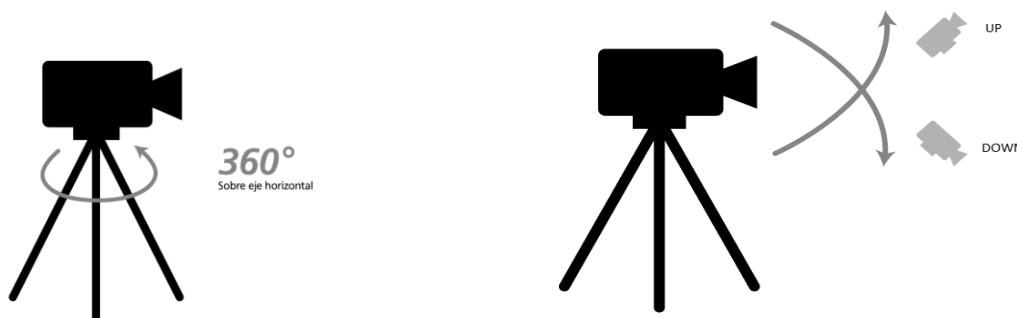
Se mencionará, por ejemplo, de la siguiente manera:

C.U. en PICADO a $\frac{3}{4}$ de PEDRO.

De igual manera que el anterior la posición “Frente a/de” queda implícito, ejemplo:

C.U. en Picado a PEDRO.

- ✓ Movimientos: Es el registro de acción de la cámara sobre una base estática.
- Left Panning: Movimiento fijo de la cámara hacia la izquierda.
 - Righth Panning: Movimiento fijo de la cámara hacia la derecha.
 - Tilt Up: Movimiento fijo de la cámara hacia arriba.
 - Tilt Down: Movimiento fijo de la cámara hacia abajo.



Los Paneos cumplen con tres funciones básicas:

Descriptivos: *Objetiva:* Exploración de un espacio para decir cómo es un objeto o un espacio. *Subjetiva:* la mirada de un personaje explora un espacio.

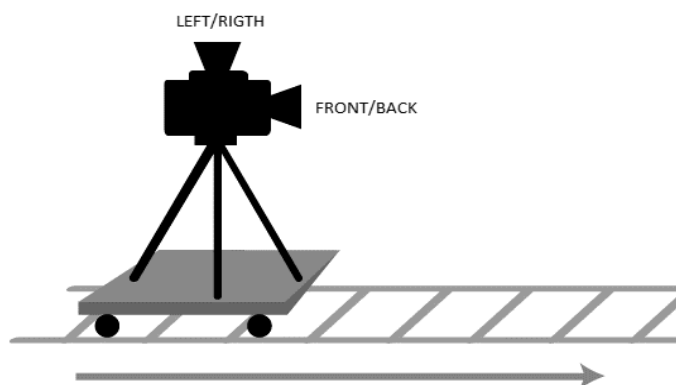
Expresivos: Puede sugerir una sensación o una idea (la manera que un ebrio ve las cosas, vértigo de un personaje, etc.)

Dramáticos: Tienen por objetivo establecer relaciones espaciales entre un individuo que mira y la escena o los objetos mirados.

- ✓ Desplazamiento: Es el cambio físico de lugar de la cámara durante la acción del registro.

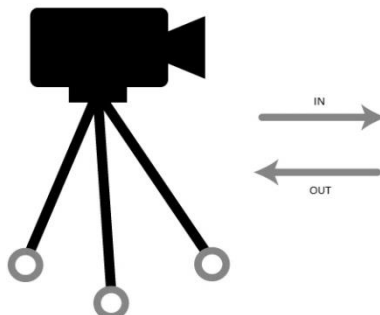
El primero se trata del Travelling: Se refiere al trayecto libre de la cámara que acompaña el movimiento del personaje de un lugar a otro.

- Front Travelling: Movimiento de la cámara hacia adelante.
- Back Travelling: Movimiento de la cámara hacia atrás.
- Left Travelling: Movimiento de la cámara hacia la izquierda.
- Righth Travelling: Movimiento de la cámara hacia la derecha.



El segundo es el Dolly: Es el recorrido físico de la cámara sobre un trayecto definido, determinado por un vehículo móvil sobre ruedas, siguiendo una ruta controlada.

- Dolly In: Movimiento de la cámara hacia adelante.
- Dolly Out: Movimiento de la cámara hacia atrás.



Las funciones principales de los desplazamientos hacia adelante son:

1. Introducción.
2. Descripción de un espacio.
3. Relieve de elemento dramático importante.
4. Paso a la interioridad mental de un personaje.
5. Expresión de objetivización y materialización de la tensión mental. Y los hay de dos tipos:
 - *Objetivo*: Acercamiento a un personaje que trae una carga mental.
 - *Subjetivo*: Visión de un personaje que centra su atención en algo importante para él.

Las funciones principales de los desplazamientos hacia atrás son:

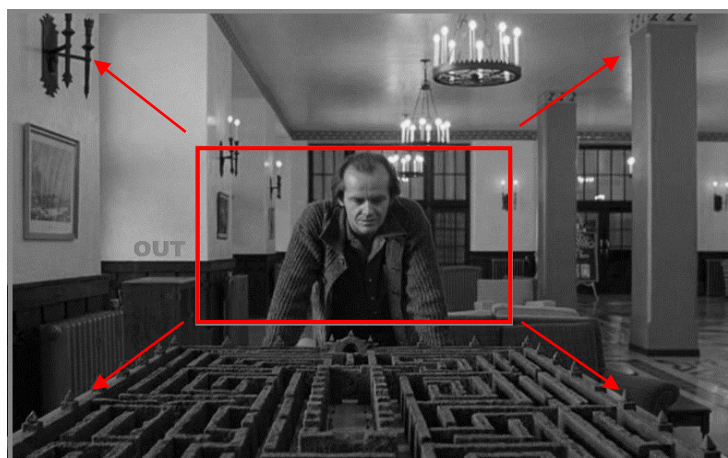
1. Conclusión: La cámara suelta al protagonista.
2. Alejamiento del espacio: Punto de vista de un personaje que mira por la ventana trasera de un auto.
3. Acompañamiento de un personaje que avanza.
4. Impresión de soledad, de abatimiento, de impotencia y de muerte.

- ✓ Zoom: Movimiento que realiza el lente de la cámara.
 - Zoom In: Acercamiento del lente al personaje.



Zoom In al Director de Cine Stanley Kubrick

- Zoom Out: Alejamiento del lente del personaje.



Zoom Out. Escena de la película "The Shining" de Stanley Kubrick

Las funciones principales de los movimientos cámara son las siguientes:

1. Acompañamiento de un personaje
2. Creación de movimiento ilusorio
3. Descripción de un espacio o de una acción

4. Definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de acción.
5. Relieve dramático de un personaje
6. Expresión subjetiva de la visión de un personaje
7. Expresión de la tensión mental de un personaje.

A continuación un ejemplo de cómo quedaría estructurado el guión técnico.

2. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA) 2.

2.1 C.U. MIGUEL hace caras raras (suspira), al parecer hace movimientos con las manos.

2.2 D.S. a MANOS de MIGUEL con movimientos lentos y torpes hace el nudo de su corbata.

2.3 B.S. a PERFIL de MIGUEL termina de ponerse la corbata y se queda viendo en el espejo.

3. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA) 3.

3.1 P.O.V. de MIGUEL va caminando se por la calle, escucha la voz de un HOMBRE y levanta la mirada.

2.3.10 EL STORYBOARD

El storyboard se trata de una serie de dibujos o bocetos en el que se muestran las acciones que se tienen que filmar y está basado de acuerdo a las especificaciones del Shooting Script. Es así como los dibujos se muestran en diferentes recuadros que llevan el orden a la secuencia de los hechos, en estos se pueden incluir comentarios para aclarar algunos aspectos de la producción.

Sin embargo no es necesario plasmar la trama completa, es sólo una guía para la realización del film. Propiamente es una herramienta que facilita la

planificación (tipo y el número de planos) y, a su vez, sirve de apoyo estructural en el rodaje.

Los principales elementos del storyboard son la viñeta (recuadro) y la escena.

- Por viñeta o recuadro nos referimos al espacio donde se dibuja la escena. Su formato será idéntico a las proporciones que se usarán en la pantalla, dicho de otra forma se trata del plano que se utilizará en cada una de las escenas.
- La escena, es lo que se encuentra dibujado dentro del recuadro, corresponde a lo que aparecerá en pantalla.

Además de estos elementos, obligatoriamente se tienen que mostrar el número de escena, el encuadre, movimientos de cámara y transiciones. Otros como la indicación de diálogos, sonido, efectos especiales son optativos.

Cuando se está elaborando, es necesario añadir ciertas anotaciones (en inglés y generalmente en rojo) que permitan una mejor comprensión de lo que sucede. Nos indican:

- El movimiento que realiza un personaje o un elemento animado (señalado mediante flechas)
- Las entradas (IN) y salidas (OUT) de cuadro de un personaje o un elemento animado (con una flecha roja)
- Los movimientos de la cámara

El storyboard es muy útil hoy en día tanto en el cine como en televisión, ya que nos permite tener descritas gráficamente las distintas situaciones y

características técnicas de la grabación. De igual manera nos permite economizar recursos, puesto que se tiene planificado con antelación todo lo necesario para grabación; por otro lado nos permite ganar tiempo al mostrar la escena tal cual el director la imagina; por último hace más eficaz la comunicación entre el equipo de rodaje, en este documento breve y esquemático se recogen las tareas y labores que se tienen que desarrollar.

A continuación se muestra un ejemplo de plantilla para Storyboard:

ESCENA:	SECUENCIA:	ESCENA: 2	SECUENCIA: 2.1
Descripción Esc. _____ Movimientos de camara: _____ Transiciones: _____		C.U. MIGUEL hace caras raras.	

2.3.11 PROPUESTA DE LOCACIONES

En este departamento se puede encomendar a un equipo seleccionado para hacer el scouting (búsqueda de locaciones) el cual se encargara de tomar fotos a los lugares que sean acordes a lo requerido en el guión.

En caso de no contar con este equipo de personas, esta búsqueda la pueden realizar el director, productor y fotógrafo.

En el documento escrito se especificará la ciudad donde se lleva acabo y las ventajas de hacer el rodaje en ese lugar. Así como el look de cada locación.

2.1.12 PROPUESTA DE REPARTO

Se refiere a los actores que participarán en el film. Para esto puede convocarse a casting, para esto puede nombrarse un director de casting o bien el realizador, productor, guionista y fotógrafo elegirán a los personajes.

Una vez elegidos a los actores se añade una foto y ficha técnica de cada uno de estos. En ocasiones para evitar gastos, el realizador elimina el proceso del casting y personalmente habla con personas que él ya tenga en mente para la interpretación de los personajes.

Si se desea también se puede añadir el perfil de cada personaje y la relación que tendrá con los demás.

Además se puede especificar el personaje que tendrán, que generalmente se divide en los siguientes tipos:

- Personaje Principal (primario).- Es quien realiza las acciones más importantes y está presente en toda la trama. Es el primer elemento de la estructura dramática que el guionista debe crear.

- Personaje Antagónico.- Se relaciona con el personaje principal, pero en sentido contrario a este. Se opone a los avances o decisiones del personaje protagonista.

- Personaje Protagonístico (secundario).- Se relaciona con el personaje principal en el mismo sentido que éste. Su rol es muy importante para que se desarrolle la trama, ayuda que tenga coherencia y motivos.

- Personajes incidentales.- Personaje con participación breve, puede o no tener relación con el personaje principal, su finalidad es para ser el vínculo, relación o coordinación, así como para ordenar o retardar la trama o acontecimientos.

2.1.13 PROPUESTA DE EQUIPO TÉCNICO

El material a usar en cuestiones de foto e iluminación como el tipo de cámara, lentes, equipo especial (Ej. *Dolly camaleón*), lámparas; así como el número de operadores de cada uno de estos.

Todo esto deberá enlistarse y checarsé antes de salir a la grabación del cortometraje, desde una extensión eléctrica hasta el último aditamento de la

cámara. En cuanto a este último punto, se recomienda que se utilice una cámara de video profesional o con una cámara fotográfica que cumpla la calidad de la imagen requerida.



2.1.14 PROPUESTA DE EQUIPO CREATIVO

El equipo Creativo, son las personas con las que se cuenta para la realización del proyecto.

Se presenta a cada persona con su ficha técnica, en la que se incluirá nombre, domicilio, correo electrónico, teléfonos, sus estudios, su participación en otros proyectos cinematográficos y actividades extras. Si se desea se puede incluir el puesto de producción que desarrollaran, dentro de la producción actual

CAPÍTULO III: PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN

3.1 RODAJE

Con esto nos referimos a la grabación del proyecto. Nos guiaremos por el plan de rodaje, antes establecido, en el cual se especificó el número de días que durará el rodaje y el orden de las escenas.

Se recomienda dejar el equipo técnico preparado desde un día antes del iniciar el rodaje, así ese día desde temprano verificar cada cosa en base a la lista de equipo técnico. Y en caso de que la locación sea un set, este debe quedar vestido también desde antes.

Una vez llegados a la locación, se mandan a los actores a maquillaje y peinado, mientras se instalan los demás departamentos como video assist, sonido, fotografía.

Posteriormente se realiza un ensayo, para saber las colocaciones tanto iniciales y finales de los actores, probar la toma y colocación de la cámara, así como la iluminación adecuada. Después de esto se mandan nuevamente los actores a retoque y se verifica que la utilería de la locación esté en el lugar indicado.

Teniendo todo listo para iniciar a rodar, el asistente de dirección pide silencio y pregunta si todo está listo, contestando los demás “grabando” y canta los datos de la claqueta.

El orden para grabar cada toma en cada una de las escenas, puede ser de dos maneras:

- Master con protecciones: Se graba toda la escena desde cada uno de los encuadres marcados en el shooting.
- Plano por plano: Se graba cada toma respetando el orden y encuadre marcado.

La técnica más utilizada es el Master con Protecciones, debido a que con ella se previene la omisión de alguna toma o bien en caso de que algún plano no funcione de igual forma se tendrá toda la acción cubierta.



Cada toma inicia desde que se inicia a grabar y termina cuando se detiene la grabación, de esta manera cada escena puede tener un tantas tomas sean requeridas. Es importante que hasta que el director esté completamente satisfecho en cada toma, se pase a la siguiente, se debe estar convencido del resultado.

En esta etapa se puede aprovechar para registrar imágenes que nos puedan servir al momento de la elaboración de los créditos.

Así durante el proceso del rodaje se recomienda que se trabaje con la hoja de llamado, el asistente de producción se encarga de que los llamados sean elaborados y distribuidos, de que los mensajes sean efectivamente recibidos por el equipo.

En esta tenemos la programación de la producción como las locaciones donde se grabará, los sets, las escenas, los personajes que participarán, la utilería, el equipo técnico, se pueden incluir notas acerca de cómo llegar a la ubicación o bien si hay transporte, el punto de reunión.

HOJA DE LLAMADO

[1]	TÍTULO: de los milagros DIRECTOR: ASISTENTE DE DIRECCIÓN:	FECHA: o de 1994 DÍA DE RODAJE: 22 EQUIPO TÉCNICO: 8A EMICIO DE RODAJE			
[2]	DESCRIPCIÓN DEL SET	ESCENAS	PERSONAJES	PÁGINAS	LOCACIÓN
	<u>INT. CANTINA. MEDIO DÍA</u>	32	2, 3, 5, 10, 11, 12, 14, 16, 18	80-87	Estudios Churubusco Av. Río Churubusco S/N Colonia Country Club México DF
[3]	REPARTO	PERSONAJE	P/U	M/U	SET
	2. Bruno Bichir	Abel	P U @ 8 A	9A	10 A
	3. Juan Manuel Bernal	Clava	P U @ 8 A	9A	10 A
	5. Tiaré Scanda	Manu	P U @ 7:30 A	9A	10 A
	10. Ernesto Gómez Cruz	Rutilio (Don Ru)	P U @ 7 A	9A	10 A
	11. Claudio Obregón	Don Fidel	RPT @ 9 A	9A	10 A
	12. Luis Felipe Tovar	Guicho	RPT @ 9 A	9A	10 A
	14. Abel Woolrich	Zacarías	RPT @ 9 A	9A	10 A
	16. Esteban Soberanes	Jimmy	RPT @ 9 A	9A	10 A
	18. Oscar Yoldi	Ubaklo	RPT @ 9 A	9A	10 A
[4]	DOBLES Y EXTRAS ST NDINS 2, 3, 5, 10, 12 RPT @ 8 A 10 B.G RPT @ 9 A INCLUYE VESTUARIO	UTILERÍA E INSTRUCCIONES ESPECIALES Dominó, botellas, vasos, copas, ceniceros, ocho mesas con cuatro sillas cada una, caja registradora, charola. Cajas de cerveza			
[5]	LLAMADO AL EQUIPO TÉCNICO DIRECTOR: ASISTENTE DE DIRECCIÓN SCRIPT GIRL 8:30 A DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA 8 A STILLS ASISTENTE DE PRODUCCIÓN STUNTS	SONIDO GRIPS PROPS ELECTRICIDAD CARPINTEROS DECORADORES EFECTOS ESPECIALES 8A	ESCENÓGRAFOS MAQUILLAJE ESTILISTAS 9A WARDROBE 9A CAFÉ Y LUNCH RDY @ 8A VIDEO		

3.2 POSTPRODUCCIÓN DE IMAGEN

En términos generales, el proceso de postproducción se puede dividir de la siguiente manera: Telecine (transfer de cine a video) con esto nos referimos al proceso de pasar la película cinematográfica a señales de video; Off Line (armado de copia de trabajo) en base a lo establecido en el guión, al mismo tiempo de sincronizar la imagen con el audio; On Line (edición master) se armaran las tomas seleccionadas y se añaden animaciones y supers, Audio (armado de pistas y mezcla de sonido).

Primero se bajaran las imágenes a la computadora, en caso de haber grabado en HDV, High Definition Video, (Video de alta definición). Después se realizara la edición offline, la cual servirá como un borrador para mostrar al director y se irá modificando poco a poco, hasta obtener el correcto montaje seleccionando, las tomas, que mejor cuenten la trama y lleven el ritmo que se necesite.

Después de este montaje, imágenes se reemplazaran por las originales, se crearan los efectos visuales, se diseñaran los créditos, se hará la corrección de color, se diseñara el audio, mezcla de sonido.

3.3 POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO

Una vez autorizado el Off Line, se hace una pista de sonido que será llevada al estudio para su limpieza y mezcla final. Se recomienda que los efectos de sonido más relevantes y los que puedan interferir en los diálogos de los personajes, sean grabados por separados.

En cuanto a la música que utilizaremos, es mejor tener a una persona que se encargue de componerla, evitándonos problemas con los derechos de autor de otra música ya existente obras; o si se desea alguna en particular, investigar si puede ser utilizada (preguntar en INDAUTOR).

Por último algunos de los programas más utilizados para el montaje de imágenes y sonido son: “Sony Vegas Pro”, es un editor de audio y video fácil de usar para el sistema operativo de Windows; por otro lado tenemos “Final Cut Pro” para el sistema operativo Mac y “After Effects”, este último tiene una mayor dificultad.

3.4 CORTE FINAL DEL CORTOMERAJE Y ENTREGA

Una vez terminada el área de sonido, en grandes producciones, se transporta en un cartucho llamado M.O. Este es un magneto óptico, el cual se llevara al laboratorio de revelado y se hará una pista magnética de 35 mm de sonido. Por último se juntaran la imagen y el sonido mezclado, para poder hacer las copias que serán distribuidas en las salas de proyección. Lo similar pasa cuando se trabaja con HDV, solo que aquí no se trabaja con rollos de 35mm, toda la imagen es digital.

Terminados estos pasos, tendremos por fin nuestro corto terminado, montado y sonorizado, tendremos nuestro corto terminado. Podemos contemplar en conjunto el resultado de tantas semanas o meses de trabajo.

Lo que viene ahora es la presentación del proyecto. Lo ideal es que ni nos juzguemos negativamente ni nos sobrevaloremos antes de mostrar el corto en

público. No intentemos excusarnos y aceptemos el fruto del proceso tal y como haya resultado.

Uno de los lugares donde puede presentarse el film, son los centros y espacios que programen actividades culturales. Donde por primera vez enfrentaremos un proceso de selección. Los responsables de la programación decidirán si lo consideran apto para ser proyectado. Algunos pequeños concursos que pueden suponer nuestros primeros premios, que raramente son de tipo económico.

Por otro lado tenemos los festivales de cortometrajes. Los hay en gran número y cada uno con sus propias bases, tanto de cine como de vídeo o abarcando ambos campos. Todos suelen exigir una copia en vídeo para ser evaluadas por un jurado de selección que decidirá si nuestra película participará en el certamen competitivo. Si entramos a participar en el concurso, otro jurado determinará si nos considera merecedores de algún galardón. Los premios varían desde trofeos, hasta alguna compensación económica, que en su gran mayoría son para pagar los gastos de la próxima producción.

CAPÍTULO IV: INSTITUCIONES QUE BRINDAN APOYOS A REALIZADORES

4.1 IMCINE

El instituto Mexicano de Cinematografía, se encarga de impulsar el desarrollo de la actividad cinematográfica nacional, a través del apoyo a la producción, el estímulo a creadores, el fomento industrial y la promoción, distribución, difusión y divulgación del cine mexicano.

Entre sus objetivos se encuentran acrecentar la producción cinematográfica nacional dentro y fuera de las fronteras de México, generar una buena imagen del cine mexicano y promover el conocimiento de la cinematografía a públicos diversos a través de festivales, muestras, ciclos y foros en todas las regiones del país.

Si necesitas terminar tu guión puedes solicitar un apoyo a través del Programa de Estímulo a Creadores en tres rubros:

- **Desarrollo de líneas argumentales:** Recomendada para los autores, cuyas líneas argumentales o tratamientos resulten interesantes por su contenido temático y/o viabilidad de producción. El objetivo de este apoyo es terminar un primer tratamiento. Esta modalidad incluye también la asistencia de un asesor que contribuye a que el autor alcance sus objetivos.

- **Taller de escritura de guión:** Se otorga a los autores de guiones que requieran ser reestructurados, con el fin de fortalecer su contenido temático y lograr que las historias resulten lógicas, coherentes y viables para su producción. Esta modalidad incluye la participación de un asesor que contribuye a que el autor alcance sus objetivos.
- **Apoyo directo a escritura:** Se otorgará cuando el guionista se comprometa a realizar en forma individual su trabajo de escritura, cumpliendo además con diversos periodos y etapas reflejados contractualmente, concluyendo el compromiso con la entrega del guión obtenido al final de este proceso.

Así mismo si lo que se busca es una buena historia para hacer una película, IMCINE cuenta con un banco de guiones, con los trabajos resultantes del Taller de Escritura del Programa de Estímulo a Creadores Cinematográficos.

El IMCINE apoya la realización o la postproducción de cortometrajes de animación y ficción de 10 minutos aproximadamente, a través de dos convocatorias públicas anuales.

- ✓ **Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje.** Apoya la producción total de un cortometraje. La convocatoria es anual y se lanza en el primer cuatrimestre del año.
- ✓ **Concurso Nacional de Apoyo a la Postproducción de Cortometrajes.** Apoya la terminación en 35 mm de cortos de ficción y animación que

cuentan con un corte final. Convocatoria es anual y se lanza en el primer cuatrimestre del año.⁶

4.2 FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE GUANAJUATO

El Festival Internacional de Cine Guanajuato (GIFF) –antes conocido como Expresión en Corto– nace de un deseo común: la creación de una cultura cinematográfica sólida y abierta a sus diversas manifestaciones.

Ante la falta de oferta, el cortometraje se estableció como una opción viable y atractiva para jóvenes realizadores y público afecto al cine.

Durante los últimos quince años, el GIFF se ha consolidado como la plataforma más importante para los cineastas jóvenes de América Latina.

El objetivo del Festival, es consolidar la industria cinematográfica a través de mecanismos que faciliten la producción. Por ello se fomenta el desarrollo de guionistas y de realizadores fílmicos y audiovisuales, a fin de que en el corto plazo logren el apoyo financiero necesario de diferentes instancias para la consecución de sus obras.

Con el fin de estimular la creación de guiones que contribuyan al fortalecimiento de la Industria Cinematográfica Nacional, el Gobierno del Estado

⁶ <http://www.imcine.gob.mx/>

de Guanajuato, la Fundación Expresión en Corto, la Sociedad Mexicana de Directores y Realizadores de obras audiovisuales, y el Instituto Mexicano de Cinematografía, presentan anualmente el Concurso Nacional de Guión Cinematográfico, de mayor convocatoria en el país, tanto para cortometraje como para largometraje.

A continuación se muestra la convocatoria que realiza el GIFF año con año para el CONCURSO NACIONAL DE GUIÓN CINEMATOGRAFICO PARA CORTOMETRAJE Y/O LARGOMETRAJE. En el cual se piden las siguientes bases.

1. Podrán participar los autores mexicanos, aunque residan en el extranjero; los autores extranjeros naturalizados y los autores extranjeros residentes en nuestro país (con residencia no menor a 3 años).
2. Respetar el plazo de fechas que se tiene para la inscripción de guiones.
3. Los guiones o libros cinematográficos deberán ser inéditos, escritos en español, y presentados por triplicado, acompañados de sinopsis.
4. Los trabajos deberán inscribirse bajo seudónimo o lema. En sobre cerrado anexo el autor deberá anotar su identidad (Nombre, dirección, correo electrónico y teléfono), asimismo deberá acompañarse con un breve currículum. El sobre deberá indicar en su parte externa el título de la obra y el pseudónimo o lema.

5. Los escritores tendrán absoluta e irrestricta libertad de expresión y el tema será libre.
6. Se dará prioridad a aquellas obras que consideren las actuales posibilidades de producción de la Industria cinematográfica mexicana, sin demérito de su calidad, y que contribuyan a elevar el nivel de nuestra cinematografía y nuestra cultura.
7. Todas las obras que se presenten deberán ser originales. En caso de que el concursante utilice como base del guión una novela, cuento, otro género literario o algún texto de otro autor, el concursante incluirá en el sobre de identificación la autorización correspondiente al autor de la obra primigenia o, en su caso el documento que pruebe que la obra primigenia pertenece al dominio público.
8. Se entiende por guion o libro cinematográfico el argumento desarrollado con descripción de lugares, personajes, diálogos y acotaciones que den origen a la producción y realización de una película de:

LARGOMETRAJE con duración mínima de 85 minutos y máxima de 120 minutos.
CORTOMETRAJE con duración mínima de 1 minuto y máxima de 10 minutos.
9. Los interesados sólo podrán concursar con una obra de autoría total o con dos en caso de coautoría.
10. Las obras deberán estar registradas ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor.

11. Las obras deberán ser enviadas o entregadas en las oficinas de la Sociedad de Directores ubicadas en México D.F.
12. Las obras concursantes serán calificadas por un jurado compuesto por destacados guionistas cuyo fallo será inapelable.
13. El fallo del jurado dará a conocer a los ganadores, previo al Festival, y al público en general dentro del Festival Internacional de Cine Guanajuato.
14. Los originales no premiados serán entregados a sus autores, previa identificación, en las mismas oficinas de recepción, dentro de los 30 días siguientes a la publicación de los resultados que se darán a conocer en su página Web. Pasado ese tiempo se incinerarán los trabajos no reclamados.
15. El ganador del concurso conservará todos los derechos que establece la Ley Federal de Derecho de Autor.
16. Habrá solamente un primer lugar que recibirá la cantidad de:

LARGOMETRAJE: \$50,000.00
CORTOMETRAJE: \$20,000.00
17. Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el jurado calificador y por las instituciones convocantes.
18. Respetar la fecha límite para la recepción de trabajos.

4.3 FONCA

Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), su principal objetivo es el de Fomentar y estimular la creación artística en todas sus manifestaciones, su aparición obedece a una de las respuestas que ofreció el Gobierno Federal a la comunidad artística para construir instancias de apoyo basadas en la colaboración, la claridad de objetivos, el valor de la cultura para la sociedad y el aprecio de la diversidad de propuestas y quehaceres artísticos.

Con el propósito de generar escenarios favorables para el proceso creativo de los jóvenes mexicanos y a fin de promover la realización de proyectos creativos originales, con propuestas imaginativas y novedosas, el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), a través de la presente Convocatoria, ofrece hasta 200 becas para los artistas de las disciplinas y especialidades abajo señaladas, en tres categorías:

- Joven Creador
- Joven Creador con Trayectoria A
- Joven Creador con Trayectoria B⁷

Para poder participar en la convocatoria de Jóvenes Creadores se debe cumplir con cada uno de los siguientes pasos:

- Primero. registrarse en el sitio del FONCA o actualizar sus datos personales en el sitio <http://foncaenlinea.conaculta.gob.mx>
- Segundo. llenar la solicitud del Programa Jóvenes Creadores.
- Tercero. Aceptar las Bases generales de Participación.
- Cuarto. Subir al sitio del FONCA los documentos y anexos obligatorios, es importante observar que las fechas de carga son distintas para cada

⁷ http://fonca.conaculta.gob.mx/jovenes_creadores.html

especialidad, por lo que es responsabilidad del postulante revisar el apartado "Periodos de registro".

- Quinto. Esperar la recepción del correo del FONCA con la clave de participación y, en su caso, el plazo de prevención.

CONCLUSIÓN

En sí, no hay ninguna teoría general que abarque todos los aspectos del cine. De la misma forma como puede ser llamado el séptimo arte, no se puede comparar al cine con una pintura, que en general esta última es obra de un artista. Una película se parece más a una sinfonía, que también tiene un director.

Aunque bien es cierto que no hay reglas a seguir estrictamente para la realización de cortometrajes, es necesario seguir con las etapas mencionadas anteriormente, recordando que a mayor número de documentos realizados mejor la organización de los cortos, además se encontrarán pocas o nulas dificultades.

Sin duda, habrá quien se pregunte si vale pena realizar una carpeta de producción, la respuesta sería ¡claro que sí! No se nos olvide que si lo que se busca es ayuda para la producción del cortometraje, nada mejor que presentarle a los posibles productores la idea bien planteada sobre lo que trataremos en él y desglosar lo que se requerirá por parte de ellos.

En cuanto al montaje de las imágenes y sonido, es una tarea difícil de realizar, debido a que en este último paso se cuidará que cada una de las escenas logren formar un todo, una historia coherente y que transmita de manera clara el mensaje o bien que se logre la reacción esperada en el público.

Por esta razón nunca debe subestimarse el trabajo del Montajista, y cabe mencionar que no siempre se ponen todas las escenas incluso algunas pueden ser modificadas, buscando la mejor forma de contar la trama.

Además de las múltiples instituciones que nos pueden brindar un apoyo para la realización de nuestros cortometrajes, es importante continuar con la búsqueda de patrocinadores por nuestra cuenta, iniciando con los amigos o familiares. Por esta razón es importante detallar bien la pre-producción de los mismos dentro de nuestra carpeta porque probablemente más de una persona quiera saber de qué se trata el proyecto en el que invertirá.

Una vez reunidos los fondos suficientes y el personal con quien se trabajará, es hora de llevarlo a cabo y para estos días de producción se debe recordar siempre verificar nuestro plan de trabajo y revisar más de una vez que se cuente con el equipo técnico necesario, desde las baterías para la cámara hasta la cartulina blanca para hacer el equilibrio de blancos, evitando de esta manera cualquier tipo de contratiempos.

Por último recuerda, aunque el guión del proyecto que tengas planeado no sea seleccionado por alguna institución, lo importante es continuar con su preparación, realmente somos nosotros quienes hacemos posible que esto se realice.

ANEXOS

¿hÉRoES O TE PARECES?

Argumento y Guión Cinematográfico:
Natalia Ramírez Sánchez

Asesorado por:
LCC. Aldo Laurel Fernández

1. INT. CASA DE MIGUEL. RECÁMARA. (DIA) 1.

MIGUEL, despierta sobre la cama, luego de permanecer un momento boca arriba hace un esfuerzo y se levanta. El lugar, austero y descuidado.

2. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA) 2.

MIGUEL se observa en el espejo mientras se viste (Camisa y corbata), su mirada y movimientos son tristes y desgastados.

3. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA) 3.

MIGUEL va caminando por la calle, cuando del otro lado de la acera se escucha como un HOMBRE, maltrata a su MUJER. MIGUEL los observa fijamente.

HOMBRE:

¿Cuántas veces te tengo que decir que tú no estás para dar "opiniones"? sólo vas a hablar cuando yo te diga...

MIGUEL, se queda observando a la pareja por un momento.

4. IMAGINARIO. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO. (DIA) 4.

MIGUEL, ve grilletes en las manos de la MUJER (Triste y demacrada) quien pretende decir algo pero el HOMBRE la interrumpe abruptamente.

HOMBRE:

¡Ándale! No más con que digas algo y verás cómo te va...

5. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA) 5.

MIGUEL reacciona y regresa a la realidad. Los grilletes en manos de la MUJER han desaparecido. El HOMBRE le arrebató una bolsa de plástico.

CONTINUA.

HOMBRE:

¡Y dame eso!, tu no sirves pa'nada,
todo lo tengo que hacer yo...

La pareja camina hasta perderse. MIGUEL continúa su camino.

6. INT. MERCADO. PUESTO DE FRUTAS. (DIA) 6.

Una MUJER 2, entrega unas bolsas con fruta a MIGUEL quien las recibe.

MIGUEL:

Gracias señora...

MUJER 2:

¡Ándele don Miguel Lo que se le
ofrezca!

MIGUEL camina con la bolsa que recibió y portafolios en manos hasta perderse.

7. EXT. CALLEJÓN. (DIA) 7.

El callejón es angosto, cubierto en su mayoría por sombra. MIGUEL camina internándose en este. Sentado en el piso se encuentra un JOVEN, quien inhala una sustancia en una bolsa de plástico. MIGUEL se acerca y se para frente al JOVEN quien al verlo comienza a reírse.

JOVEN:

Te pareces a Hidalgo.

MIGUEL observa confundido al JOVEN que le habla.

8. IMAGINARIO. EXT. CALLEJON. (DIA) 8.

MIGUEL ve grilletes, esta vez en las manos del joven.

JOVEN:

No importa por lo que hayas pasado,
seguimos siendo esclavos...

9. EXT. CALLEJÓN. (DIA)**9.**

MIGUEL reacciona, no comprende lo que pasa, continúa su camino.

10. INT. OFICINA MIGUEL. (DIA)**10.**

Sentado en un escritorio, detrás de una pila de papeles, vemos a MIGUEL sellando una serie de papeles, su JEFE, con varios folders en la mano se acerca al escritorio y le dice:

JEFE: (OFF)

Sr. MIGUEL ¿ya mero termina? ¿Ya acabó con lo que tenía que hacer?

MIGUEL: (OFF)

Ya casi jefe, sólo me faltan estas cajas y termino por hoy.

A un lado del escritorio hay cajas llenas de folders. En tono de prepotencia su JEFE le dice a MIGUEL:

JEFE:

Bueno pues entonces aquí le dejo estos otros para que los acomode y corrija, yo sé que a usted no le importa ¿cierto?...

MIGUEL: (OFF)

No... claro que no, ya sabe que por mí no hay problema.

JEFE:

Ya sabía que con usted si puedo contar, bueno, me tengo que ir nos vemos mañana temprano.

MIGUEL solo asienta con la cabeza, intentando sonreír, se dispone a seguir con lo que hacía.

11. EXT. CALLE. (NOCHE)**11.**

AUDIO DEL SELLO GOLPEANDO EL PAPEL.

MIGUEL camina por la calle, su rostro evidencia el hartazgo de un día pesado. Del otro lado de la calle, un grupo de 4 CHAVOS acosan a un TRASVESTI. MIGUEL se detiene un momento y observa.

CHAVO 1:

¿A dónde pinche anormal?

CHAVO 2:

¿Cómo? A poco ya te quieres ir pendejita...

TRASVESTI:

Ya déjenme en paz, no les he hecho nada.

Los CHAVOS comienzan a rodearlo, el TRASVESTI un poco atemorizado se queda quieto. MIGUEL continúa observándolos. El TRASVESTI empuja a los CHAVOS y camina rápidamente.

12. IMAGINARIO. EXT. CALLE. (NOCHE)**12.**

Al pasar por donde está MIGUEL este ve los grilletes en las manos del TRASVESTI, quien pasa de largo.

13. INT. CASA MIGUEL. CUARTO. (NOCHE)**13.**

Ya en pijamas MIGUEL está sentado en su cama y se recuesta, con la mirada hacia el techo, recuerda las risas del joven y también sus palabras:

JOVEN: (OFF)

Te pareces a Hidalgo.

14. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA)**14.**

MIGUEL prende la luz del baño y se observa con cuidadoso escrutinio el rostro.

15. INT. OFICINA MIGUEL. (DIA)**15.**

MIGUEL está recogiendo sus cosas en una caja, entra su JEFE enojado:

JEFE:

¡¿Por qué llegó tan tarde Miguel?!...

Su Jefe mira a su alrededor y queda un poco desconcertado.

JEFE:

¿Qué está pasando aquí Miguel?

¡Explícame que ocurre!

MIGUEL: (OFF)

Pues ocurre, que renuncio, me voy de aquí...

JEFE: (OFF burlándose)

¡No me digas! Y ¿Se puede saber en dónde van a darle trabajo a una persona de tu edad?

MIGUEL:

¡Eso me tiene sin cuidado!

MIGUEL camina hacia la puerta, su JEFE permanece de pie desconcertado.

MIGUEL:

Hay asuntos más importantes que resolver.

16. EXT. TLAPALERIA. (DIA)**16.**

MIGUEL entra a la tlapalería.

17. INT. TLAPALERIA. (DIA)**17.**

MIGUEL le habla al ENCARGADO, quien lo atiende desde el mostrador.

MIGUEL:

Necesito por favor... unas tiras de madera... una como de un metro y la otra como de dos y también clavos.

18. INT. CASA DE MIGUEL. SALA COMEDOR (NOCHE) 18.

MIGUEL fabrica un estandarte escribe la palabra LIBERTAD.

19. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (NOCHE) 19.

MIGUEL se para frente al espejo con su estandarte en la mano derecha y comienza a hablar como ensayando un discurso.

MIGUEL:

Hermano... Hace sólo unas horas, yo también como tú era esclavo de la vida...

MIGUEL se remite a su libreta y tacha con pluma "de la vida" y escribe enseguida "de nuestro modo de vida" y regresa al espejo, las lee en voz alta.

MIGUEL:

Esclavo de nuestro modo de vida... No podemos ser más esclavos, de lo que nos hace daño... de nuestros, perjuicios, de relaciones enfermizas... Nacimos libres y estamos hechos para ser libres...

20. EXT. CALLE CERCA. (NOCHE) 20.

MIGUEL camina solitario por la calle con estandarte en mano.

21. EXT. CASA DE VECINO (NOCHE) 21.

MIGUEL toca a la puerta, está nervioso. Se prepara para dar por primera vez su discurso. La puerta se abre aparece el. VECINO quien mira extrañado a MIGUEL.

VECINO:

Buenas noches... ¿Qué se le ofrece?

Miguel sorprendido sonríe al verlo.

INICIA MÚSICA DE MARCHA

22. EXT. CALLE. (DIA) 22.

MIGUEL, con el estandarte en mano, lidera un GRUPO DE GENTE
CONTINUA.

que marcha detrás de él puede distinguirse el TRASVESTI, La MUJER y el VECINO. El GRUPO DE GENTE marcha con mantas y cartulinas en los que están escritas consignas relacionadas con la libertad.



CRÉDITOS.

“¿hÉRoES O TE PARECES?”

(SINOPSIS)

Luego de que alguien le hace ver su parecido físico con el cura Hidalgo, Miguel, un hombre común, decide liberarse de la esclavitud representada por su jefe opresor y llevar más allá su cruzada hacia la libertad.

REGISTRO DEL GUIÓN ANTE INDAUTOR

 SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA	DATOS DE LA OBRA REGISTRO PÚBLICO DEL DERECHO DE AUTOR SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA	 INDAUTOR Instituto Nacional del Derecho de Autor
		No. de Trámite RPDA-01
DEBERÁ LLENAR A MAQUINA O CON LETRA DE MOLDE LEGIBLE, SIN TACHADURAS O ENMENDADURAS		
DATOS DEL AUTOR <input checked="" type="checkbox"/> COAUTOR <input type="checkbox"/> SEUDONIMO <input type="checkbox"/>		
Nombre: RAMIREZ <small>Apellido Paterno</small> SANCHEZ <small>Apellido Materno</small> NATALIA DEL CARMEN <small>Nombre</small>		
Fecha de nacimiento: 18 de Octubre 1988 Lugar de nacimiento: CELAYA		
Nacionalidad: MEXICANA % y tipo de Participación: 100% AUTOR		
R.F.C.: RASN8810184A9 Correo electrónico: *		
Teléfonos: * 044 461 142 1201 Fax: *		
Domicilio Particular: ANDADOR <small>Calle</small> PIÑON		
826 <small>No. Exterior</small> <small>No. Interior</small> Colonia: LOS PINOS II		
Delegación / Municipio: CELAYA C.P.: 38020		
País: MÉXICO Entidad Federativa: GUANAJUATO <small>EN CASO DE SER MAS DE UN AUTOR SOLICITAR LA HOJA ADJUNTA RPDA-01-A1</small>		
¿El Titular es el mismo Autor? Si <input checked="" type="checkbox"/> Omite los datos del Titular de la obra		
DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA		
Nombre: <small>Apellido Paterno</small> <small>Apellido Materno</small> <small>Nombre</small>		
Fecha de nacimiento: <small>Día</small> <small>Mes</small> <small>Año</small> Lugar de nacimiento:		
Nacionalidad: % y tipo de Participación: %		
R.F.C.: Correo electrónico: *		
Teléfonos: * Fax: *		
Domicilio Particular: <small>c</small> <small>a</small> <small>l</small> <small>l</small> <small>e</small>		
<small>No. Exterior</small> <small>No. Interior</small> Colonia:		
Delegación / Municipio: C.P.:		
País: Entidad Federativa:		
REPRESENTANTE LEGAL		
Nombre: <small>Apellido Paterno</small> <small>Apellido Materno</small> <small>Nombre</small>		
Persona para recibir notificaciones (gestor): <small>Apellido Paterno</small> <small>Apellido Materno</small> <small>Nombre</small>		
¿A Quién Representa?:		
Teléfonos: * Fax: * R.F.C.:		
Correo electrónico: *		
Domicilio Legal: <small>c</small> <small>a</small> <small>l</small> <small>l</small> <small>e</small> <small>No. Exterior</small> <small>No. Interior</small>		
Colonia: Delegación / Municipio:		
C.P.: País: Entidad Federativa:		
*Opcional		INDAUTOR-00-001

DATOS DE LA OBRA

Título:	"HEROES O TE PARECES?"									
Síntesis:										
RAMA:	(Señale sólo una opción, salvo en el caso de compilaciones)									
(X) Literaria	() Danza	() De carácter plástico	() Cinematográfica	() Prog. de cómputo						
() Musical con letra	() Pictórica	() Caricatura	() Audiovisual	() Fotográfica						
() Musical sin letra	() Dibujo	() Historieta	() Prog. de radio	() Arte aplicado						
() Dramática	() Escultórica	() Arquitectónica	() Prog. de televisión	() Base de datos						
¿Se ha dado a conocer?:	SI	NO	Fecha:	Día	Mes	Año	Es Primigenia:	X	Es Derivada:	X

EN CASO DE SER DERIVADA SEÑALE DE QUE TIPO Y LOS DATOS DE LA OBRA PRIMIGENIA

TIPO:	(Señale solo una opción)				
() Ampliación	() Arreglo	() Adaptación	() Compilación	() Colección	
() Traducción	() Compendio	() Paráfrasis	() Transformación		
Título:					
Autor:					

EN CASO DE SER MAS DE UNA OBRA PRIMIGENIA SOLICITAR LA FORMA RPDA-01-A2

SEÑALE CON UNA X LOS DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN:

- DOCUMENTO QUE ACREDITE LA EXISTENCIA DE LA PERSONA MORAL.
Especifique: _____ número: _____ fecha: dd/mm/aaaa
- DOCUMENTO QUE ACREDITE LA PERSONALIDAD DEL REPRESENTANTE LEGAL.
Especifique: _____ número: _____ fecha: dd/mm/aaaa
- IDENTIFICACIÓN OFICIAL DEL MANDANTE, MANDATARIO Y TESTIGOS (SOLO EN CASO DE QUE SE PRESENTE CARTA PODER).
- COMPROBANTE DE PAGO DE DERECHOS.
- TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL DE LOS DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN EN IDIOMA DISTINTO.
- DOS EJEMPLARES DE LA OBRA (ORIGINALES).
- DOCUMENTO MEDIANTE EL CUAL SE ACREDITE LA TITULARIDAD DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES SOBRE LA OBRA (ORIGINAL). Especifique: _____ fecha: dd/mm/aaaa
- SOBRES CERRADOS CON LOS DATOS DE IDENTIFICACION DEL AUTOR (SOLO EN CASO DE SER UNA OBRA ESCRITA BAJO SEUDONIMO).

Bajo protesta de decir verdad y aperebido de las penas que incurre quien declara con falsedad, manifiesto que son ciertos los datos anotados en esta solicitud y que no omito información alguna al respecto.

Lugar: _____
 Fecha: _____
 Nombre y Firma del Solicitante o Representante Legal: **NATALIA DEL CARMEN RAMÍREZ SÁNCHEZ**

Con fundamento en el artículo 62 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor, hecha la inscripción, el interesado contará con un término de 30 días para reclamar la entrega del certificado correspondiente, agotado este término deberá solicitar su entrega extemporánea.

Teléfonos para información y asesoría (TelSEP): 36017599 en el D.F. y área metropolitana, y en el interior de la República sin costo para el usuario 01 800 288 66 88.

Para cualquier aclaración, duda y/o comentario con respecto a este trámite sírvase llamar al Sistema de Atención Telefónica a la Ciudadanía-SACTEL a los teléfonos 20 00 30 00 en el Distrito Federal y área metropolitana, del interior de la República sin costo para el usuario al 01 800 386 24 66, o desde Estados Unidos y Canadá al 1 800 475 23 93.

TEXTO DEL DIRECTOR

“¿hÉRoES O TE PARECES?”, nos habla sobre Miguel, un hombre de edad madura el cual se considera una persona “normal” como los demás.

Cierto día, Miguel se topa con varias personas que le hacen reflexionar y darse cuenta de que todos en cierta forma somos “esclavos” de algo o alguien, de ésta manera Miguel de inmediato se ve transportado a tiempos de la revolución mexicana e imagina en cada personaje grilletes en las manos, por un momento trata de desvanecer estos pensamientos de su mente, hasta que tropieza con un drogadicto y este le dice el parecido que tiene con el cura Miguel Hidalgo.

Nuestro protagonista Miguel medita todo el día sobre esto y queda tan abrumado que siente la responsabilidad de hacer algo para eliminar los grilletes de las personas y acabar con esa esclavitud actual. Es así que decide comenzar por él, dejando de ser “prisionero” de su trabajo renunciando a este, y emprendiendo una cruzada por la libertad.

Temáticamente la historia va dirigida a todas las personas que igual que Miguel en cierto momento se ven “prisioneras” ya sea de su rutina, trabajo e incluso de otra persona. Es una invitación a abrir los ojos y tomar rienda sobre las decisiones que tomamos y así sobre nuestra vida misma. Haciéndonos ver que nosotros somos los responsables y forjadores de nuestro destino.

Con esta historia y se pretende hacer mención a la Libertad que se encuentra en nosotros y decidimos en qué momento dejar de ser “esclavos” de situaciones mundanas.

Se pretende llevar al espectador tal punto que sea tanto testigo como el personaje mismo, a través de un ritmo narrativo lento y la utilización de puntos de vista, en el que experimentara el cambio de un personaje triste e inconforme con su vida actual hasta que logra encontrar su camino. Provocando empatía hacia el personaje.

De esta forma durante el rodaje se manejarán encuadres cerrados, en los cuales se reducirá la profundidad de campo resaltando al personaje. También se usarán puntos de vista de Miguel, logrando contar la historia a través de su perspectiva y que el espectador se sienta parte de la misma. Haciendo alguna toma amplia solo cuando se necesite para la descripción del lugar.

Nuestro protagonista se desarrollara con acciones lentas, enfatizando la pesadez con la que lleva su vida diaria. Los actores secundarios llevaran accione su tanto más dinámicas que Miguel, logrando un equilibrio en el ritmo, haciendo que la historia no sea tan pesada para el espectador. Así mismo estos personajes servirán como puntos clave para que nuestro personaje principal encuentre su camino.

Los espacios exteriores serán un estilo colonial, a fin de que al momento de adentrarnos en el mundo imaginario del personaje estos evoquen a la época de la revolución. Lo contrario pasara con los interiores a los que pertenece MIGUEL como su casa y oficina donde serán de un estilo contemporáneo.

Se trabajara con una luz frontal para Miguel, permitiéndonos verlo claramente, así mismo manejando un contraste bajo, evitando que la imagen sea plana. Se emplearan colores desaturados como azul, gris, negro, verde. En cuanto a los exteriores de noche se trabajara solo con la luz necesaria para identificar los personajes, evitando el brillo, obteniendo un ambiente más sombrío.

El diseño sonoro será instrumental y de acuerdo al estado de ánimo del personaje, dando énfasis en el mundo imaginario del mismo. De igual manera se trabajará con sonidos ambientales

El montaje nos ayudará a definir el ritmo adecuado para contar la historia como se pretende y lograr las emociones, a través de la selección de tomas correctas y una buena sincronización de sonido en cada una de éstas.

PROPUESTA VISUAL

En “¿hÉRoES O TE PARECES?”, la principal característica son las distintas acciones que Miguel presencia, mismas en las que recrea en un mundo imaginario, permitiéndole comprender más su estado anímico actual y llevándolo a un nuevo estilo de vida.

a) Composición

- Se propone un formato de proporción 16:9
- Los encuadres siempre buscare el correcto equilibrio en cada uno de los elementos del plano, logrando composiciones simétricas, dando importancia a los encuadres donde se marca el punto de vista del personaje principal.

b) Iluminación y contraste

- La mayoría de la luz será a perfil de Miguel, marcando contrastes bajos. Con una mayor fuerza en lugares donde se relaciona el personaje con los demás.
- El contraste será mayor en las escenas donde re creará el mundo imaginario de Miguel.

c) Color

- Se pretende lograr un atmosfera deprimente a través de colores desaturados en su mayoría azul, verde, gris, negro. Usando el color sepia durante los imaginarios del personaje.

PLAN DE RODAJE

ESCENA	"¿HÉROES O TE PARECES?" PLAN DE RODAJE		DESCRIPCIÓN
	DIA 1		
1	INT. CASA DE MIGUEL. RECÁMARA. (DÍA)	3/8 P. 1	MIGUEL se levanta de su cama.
2	INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA)	2/8 P. 1	MIGUEL se observa en el espejo, se pone su corbata y su saco.
14	INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA)	1/8 P. 6	MIGUEL prende la luz del baño y se observa al espejo con escrutinio.
13	INT. CASA DE MIGUEL. RECAMARA. (NOCHE)	2/8 P. 6	MIGUEL se acuesta en su cama y se queda pensando en lo que le dijo el joven.
18	INT. CASA DE MIGUEL. SALA COMEDOR (NOCHE)	1/8 P. 7	MIGUEL fabrica un estandarte, en el que se ve la palabra "liberad".
19	INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (NOCHE)	5/8 P. 7	MIGUEL con libreta en mano ensaya su discurso frente al espejo.
	FIN DEL DIA 1	1 HOJA 6/8	

ESCENA	"¿HÉROES O TE PARECES?" PLAN DE RODAJE		DESCRIPCIÓN
	DIA 2		
10	INT. OFICINA MIGUEL. (DÍA)	8/8 P. 4	Vemos a MIGUEL en el trabajo, acomoda papeles y su JEFE le deja más trabajo.
15	INT. OFICINA MIGUEL. (DÍA)	7/8 P. 6	MIGUEL regresa a su trabajo, recoge sus cosas en una caja y se marcha de ahí.
	FIN DEL DIA 2	1 HOJA 7/8	

ESCENA	"¿HÉROES O TE PARECES?" PLAN DE RODAJE		D E S C R I P C I Ó N
	DIA 3		
3	EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA)	3/8 P. 1	MIGUEL camina por la calle cuando capta su atención una pareja de vendedores discutiendo.
4	IMAGINARIO. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA)	3/8 P. 2	Mientras observa a la pareja discutir, MIGUEL se imagina a la MUJER con grilletes en la mano.
5	EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA)	2/8 P. 2	MIGUEL reacciona y observa cómo se aleja la pareja.
6	INT. MERCADO. PUESTO DE FRUTAS. (DÍA)	4/8 P. 2	MIGUEL pasa al puesto de frutas, al parecer recoge su desayuno.
7	EXT. CALLEJON. (DÍA)	3/8 P. 3	Camino a su trabajo MIGUEL se encuentra con un JOVEN drogadicto, le hace ver su parecido con Hidalgo.
8	IMAGINARIO. EXT. CALLEJON. (DÍA)	2/8 P. 3	Mientras el JOVEN habla, MIGUEL lo imagina con grilletes en las manos.
9	EXT. CALLEJON. (DÍA)	2/8 P. 3-4	MIGUEL reacciona y prosigue con su camino.
	FIN DEL DIA 3	2 HOJAS 3/8	

ESCENA	"¿HÉROES O TE PARECES?" PLAN DE RODAJE		DESCRIPCIÓN
	DIA 4		
22	EXT. CALLE (DIA)	3/8 P. 8-9	Un pequeño grupo de gente liderado por MIGUEL, inician una marcha, junto a él va su VECINO, atrás se distingue el JOVEN, la MUJER y el TRASVESTI y portan varias cartulinas.
16	EXT. TLAPALERIA. (DIA)	1/8 P. 7	MIGUEL entra a una tlapalería en compra de material.
17	INT. TLAPALERIA. (DIA)	2/8 P. 7	MIGUEL le pide al vendedor tiras y clavos.
11	EXT. CALLE. (NOCHE)	4/8 P. 5	Caminando por la calle MIGUEL se topa del otro lado a un grupo de CHAVOS molestando a un TRASVESTI.
12	IMAGINARIO. EXT. CALLE. (NOCHE)	3/8 P. 5	MIGUEL observa detenidamente al TRASVESTI de inmediato imagina grilletes en sus manos.
20	EXT. CALLE CERCA CASA MIGUEL. (NOCHE)	1/8 P. 8	MIGUEL camina solo por la noche con estandarte en mano.
21	EXT. CASA DE VECINO (NOCHE)	3/8 P. 8	MIGUEL llega a una casa, donde le abre su VECINO.
	FIN DEL DIA 4	3 HOJAS 7/8	

PRESUPUESTO “¿HÉROES O TE PARECES ” DESARROLLO DEL PROYECTO

Descripción	Unidades	Días	Costo unitario	Costo total
Gastos de oficina	1	2 MESES	1,000 MES	2,000.00
Copias de proyecto	1	PERMITIDO	500.00	500.00
Fotografía	1	ÚNICO	0	0
Catering	PERMITIDO	3 SEMANAS	20	3,000
TOTAL : 5,500.00				
SCOUTING				
Gasolina	PERMITIDO	7 DIAS	150	1,050
Fotografías	PERMITIDO	7 DIAS	100	700
TOTAL : 1,750.00				
EQUIPO DE PRE-PRODUCCIÓN				
Renta de Cámara Sony (Accesorios)	1	6 DIAS	1000	6,000
Renta Luces Led	3	6 DIAS	300	1,800
TOTAL: 7,800.00				
PRODUCTORES Y ADMINISTRADORES				
Productor	1	1 SEMANA	6,000	6,000
TOTAL : 6,000.00				
DIRECCIÓN				
Director	1	PERMANENTE	0	0
Asistente de dirección	1	1 SEMANA	7,500	7,500
Script	1	ÚNICO	0	0
TOTAL : 7,500.00				

PERSONAL DE PRODUCCIÓN EN RODAJE				
Jefe de Producción	1	1 SEMANAS	6,000	6,000
Gaffer		1 SEMANA	5,800	5,800
Continuista	1	1 SEMANAS	6,250	6,250
Personaje Principal	1	6 DIAS	500 P/P	3,000
Protagonistas	5	4 DIAS	300 P/P	7,200
Incidentales	6	4 DIAS	100 P/P	500
TOTAL : 28,250.00				
ARTE				
Director de Arte	1	1 SEMANA	5,500	5,500
Diseño de Vestuario	1	1 SEMANA	5,000	5,000
TOTAL : 10,500.00				
MAQUILLAJE Y PEINADOS				
Maquillista/ Peinado	1	1 SEMANA	5,000	5,000
Asistente	1	1 SEMANA	4,000	4,000
TOTAL : 9,000.00				
PERSONAL DE CÁMARA				
Director de Foto	1	1 SEMANA	12,012	12,012
Operador de Cámara	1	1 SEMANA	7,000	7,000
Video Assist	1	1 SEMANA	4,500	4,500
Foto fija	1	1 SEMANA	4,500	4,500
Operador de Sonido	1	1 SEMANA	7,000	7,000
Asistente de Sonido	1	1 SEMANA	4,000	4,000
TOTAL : 28,012.00				
PERSONAL POSTPRODUCCIÓN				
Editor de Imagen	1	2 SEMANAS	8,000	16,000
Editor de Sonido	1	2 SEMANAS	7,000	14,000
TOTAL : 30,000.00				
GRAN TOTAL: 134,312.00				

¿hÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 1
---	---

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 1			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CUARTO DE MIGUEL	DIA X	NOCHE	EXT INT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL SE LEVANTA DE LA CAMA			
PAG. GUIÓN: 1					
REPARTO: Rojo () () 1.- MIGUEL	VESTUARIO: Amarillo () 1.1.- PIJAMA AZUL MARINO	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.1.- CABELLO BLANCO EN LA NUCA HASTA EL HOMBRO DESARREGLADO	SILENT BITS: Anaranjado () EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo () STUNTS: Recuadro ()		
ESCENOGRAFÍA: Verde () CAMA ALFOMBRA ZAPATOS	UTILERÍA: Azul ()	EFECTOS ESPECIALES: Violeta () EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()			
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco ()	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café () ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro ()			

¿hÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 2
---	---

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 2			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: BAÑO DE MIGUEL	DÍA X	NOCHE	EXT INT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL SE ARREGLA PARA IR A TRABAJAR			
PAG. GUIÓN: 1					
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL	VESTUARIO: Amarillo () 1.2.- SACO, CAMISA BLANCA Y CORBATA	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.2.- CABELLO PEINADO	SILENT BITS: Anaranjado () EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo () STUNTS: Recuadro ()		
ESCENOGRAFÍA: Verde () BAÑO	UTILERÍA: Azul () ESPEJO PEINE	EFECTOS ESPECIALES: Violeta () EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()			
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco ()	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro ()			

¿hÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- <u>Amarillo</u> Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 3
---	--

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 3, 4, 5			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CALLE	DÍA X	NOCHE	EXT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL VA CAMINANDO POR LA CALLE Y VE A UN HOMBRE REGAÑANDO A UNA MUJER, LA IMAGINA CON GRILLETES EN MANOS.			
PAG. GUIÓN: 1-2					
REPARTO: Rojo ()	VESTUARIO: Amarillo()	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre()	SILENT BITS: Anaranjado()		
1.- MIGUEL	1.2.- TRAJE	1.2.- CABELLO PEINADO	EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo()		
2.- HOMBRE	2.1.- PANTALON DE VESTIR DESGASTADO, CAMISA Y SOMBRERO	2.1.- SIN MAQUILLAJE, PELO CORTO	5 PERSONAS QUE PASEN CAMINANDO *		
3.- MUJER	3.1.- VESTIDO Y REBOZO	3.1.- SIN MAQUILLAJE Y UNA TRENZA EN EL CABELLO	STUNTS: Recuadro()		
ESCENOGRAFÍA: Verde()	UTILERÍA: Azul ()	PORTAFOLIO GRILLETES BOLSA DE PLASTICO CON DINERO CANASTA *(AUN NO ESTA DEFINIDO QUE VENDEN)	EFECTOS ESPECIALES: Violeta()		
			EQUIPO ESPECIAL: Rosa()		
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco()	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café()		NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro()		
			MUNDO IMAGINARIO, EN SEPIA		

¿hÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 4
---	---

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 6			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: MERCADO	DÍA X	NOCHE	EXT INT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL LLEGA AL MERCADO Y PASA A UN PUESTO POR SU DESAYUNO			
PAG. GUIÓN: 2					
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL 4.-MUJER 2	VESTUARIO: Amarillo() 1.2.- TRAJE *SACO 4.1.- CASUAL, JEANS, BLUSA Y UN MANDIL	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre() 1.2.- CABELLO PEINADO 4.1.- PEINADO COLA DE CABALLO, MAQUILLAJE DISCRETO	SILENT BITS: Anaranjado() EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo() STUNTS: Recuadro()		
ESCENOGRAFÍA: Verde()	UTILERÍA: Azul () BOLSA CON UN BOTE DE FRUTA CON YOGURT Y UNA BOLSA DE JUGO PORTAFOLIO		EFECTOS ESPECIALES: Violeta() EQUIPO ESPECIAL: Rosa()		
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco() MÚSICA DE UN PUESTO DE DISCOS CERCANO.	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café()		NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro()		

¿hÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- <u>Amarillo</u> Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 5
---	--

TÍTULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 7,8,9			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CALLEJON	DIA X	NOCHE	EXT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL SE ADENTRA EN UN CALLEJON DONDE TIENE UN ENCUENTRO CON UN JOVEN DROGADO QUE LE DICE SU PARECIDO CON EL CURA MIGUEL HIDALGO, IMAGINA AL JOVEN CON GRILLETES EN LAS MANOS			
PAG. GUIÓN: 2-3					
REPARTO: Rojo ()	VESTUARIO: Amarillo()	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre()	SILENT BITS: Anaranjado()		
1.- MIGUEL	1.2.- TRAJE *SACO	1.2.- CABELLO PEINADO	EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo()		
5.-JOVEN	5.1.- JEANS ROTOS, PLAYERA, TENIS Y GORRO	5.1.- OJOS ROJOS, OJERAS, ROSTRO PALIDO	STUNTS: Recuadro()		
ESCENOGRAFÍA: Verde()	UTILERÍA: Azul ()	EFFECTOS ESPECIALES: Violeta()		EQUIPO ESPECIAL: Rosa()	
CALLEJON BOTE DE BASURA	BOLSA DE PLASTICO GRILLETES PORTAFOLIO BOLSA DESAYUNO				
EFFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco()	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro() MUNDO IMAGINARIO EN SEPIA			

¿hÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 6
---	---

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 10			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: OFICINA DE MIGUEL	DIA X	NOCHE	EXT INT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL TRABAJA ARDUAMENTE EN SU ESCRITORIO			
PAG. GUIÓN: 3					
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL 6.- JEFE	VESTUARIO: Amarillo() 1.2.- CAMISA Y CORBATA 6.1.- TRAJE	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.2.- CABELLO PEINADO 6.1.- CABELLO CORTO CON MUCHA GEL, BIGOTE	SILENT BITS: Anaranjado () EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo () STUNTS: Recuadro ()		
ESCENOGRAFÍA: Verde () ESCRITORIO SILLA CAJAS		UTILERÍA: Azul () FOLDERS PILAS DE PAPELES SELLO CAJAS CON PAPELES	EFECTOS ESPECIALES: Violeta () EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()		
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco () SELLO GOLPEANDO PAPEL		VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro ()		

<u>¿HÉROES O TE PARECES?</u> Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 7
--	---

TITULO: ¿HÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 11, 12				
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CALLE	DÍA	NOCHE	EXT	INT
				X	X	
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL CAMINA POR LA CALLE DE REGRESO A CASA, OBSERVA UNA PANDILLA ACOSANDO A UN TRASVESTI, AL PASAR JUNTO A EL VE GRILLETES				
PAG. GUIÓN: 4						
REPARTO: Rojo ()	VESTUARIO: Amarillo()	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre()	SILENT BITS: Anaranjado()			
1.- MIGUEL	1.2.- CAMISA Y CORBATA	1.3.- POCO PEINADO				
7.- CHAVO 1	7.1.- CHOLO, JEANS GRANDES NEGRO CON CADENAS, PLAYERA A CUADROS GRANDE, TENIS, CHAMARRA BLANCA, GORRA, COLLAR, ANILLOS	7.1.- BARBA O BIGOTE	EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo()			
8.- CHAVO 2	8.1.- CHOLO, JEANS GRANDES AZUL, PLAYERA CON ESTAMPADO, TENIS CADENAS EN EL CUELLO, PULSERA	8.1.- PELO CORTO PEINADO HACIA ARRIBA	2 CHAVOS CHOLOS VESTUARIO SIMILAR A CHAVO 1 Y 2			
9.- TRASVESTI	9.1.- VESTIDO BRILLOSO, TACONES, BOLSA	9.1.- MAQUILLAJE EXAGERADO, PELUCA	STUNTS: Recuadro()			
ESCENOGRAFÍA: Verde()	UTILERÍA: Azul ()	EFFECTOS ESPECIALES: Violeta()				
BOTE DE BASURA	PORTAFOLIO GRILLETES	EQUIPO ESPECIAL: Rosa()				
EFFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco()	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro()				
SELLO GOLPEANDO PAPEL		MUNDO IMAGINARIO EN SEPIA				

<u>¿hÉROES O TE PARECES?</u> Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde
	HOJA No. 8

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 13				
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CUARTO DE MIGUEL	DÍA	NOCHE	EXT	INT
				X		X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL ACOSTADO PIENSA EN LO QUE EL JOVEN LE DIJO				
PAG. GUIÓN: 4						
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL	VESTUARIO: Amarillo() 1.1.- PIJAMA AZUL MARINO	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre() 1.1. CABELLO DESARREGLADO	SILENT BITS: Anaranjado() EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo() STUNTS: Recuadro()			
ESCENOGRAFÍA: Verde() CAMA ALFOMBRA ZAPATOS	UTILERÍA: Azul ()	EFECTOS ESPECIALES: Violeta() EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()				
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco() RISAS Y VOZ DEL JOVEN EN OFF	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro() REALIZAR HOJA 1 Y 8 JUNTAS, MISMA LOCACIÓN, MISMO PERSONAJE.				

¿hÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 9
---	---

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 14			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: BAÑO DE MIGUEL	DIA X	NOCHE	EXT INT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL EN SU BAÑO SE OBSERVA CUIDADOSAMENTE AL ESPEJO			
PAG. GUIÓN: 4					
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL	VESTUARIO: Amarillo () 1.1.- PIJAMA AZUL MARINO	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.1.- CABELLO DESARREGLADO	SILENT BITS: Anaranjado () EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo () STUNTS: Recuadro ()		
ESCENOGRAFÍA: Verde () BAÑO LAVAVO ESPEJO	UTILERÍA: Azul ()	EFECTOS ESPECIALES: Violeta () EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()			
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco ()	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro () REALIZAR HOJA 2 Y 9 JUNTAS, MISMA LOCACIÓN, MISMO PERSONAJE.			

<u>¿hÉROES O TE PARECES?</u> Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 10
--	--

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 15			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: OFICINA DE MIGUEL	DÍA X	NOCHE	EXT INT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL EN SU OFICINA RECOGE SUS COSAS Y RENUNCIA			
PAG. GUIÓN: 5					
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL 6.- JEFE	VESTUARIO: Amarillo () 1.3.- PANTALON DE MEZCLILLA, CAMISA INFORMAL 6.2.- CAMISA, CORBATA Y PANTALÓN DE VESTIR	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.4.- CABELLO NATURAL 6.1.- CABELLO CORTO CON MUCHA GEL, BIGOTE	SILENT BITS: Anaranjado () EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo () STUNTS: Recuadro ()		
ESCENOGRAFÍA: Verde () ESCRITORIO COMPUTADORA SILLA		UTILERÍA: Azul () CAJA FOLDERS ARTICULOS DECORATIVOS DE ESCRITORIO	EFECTOS ESPECIALES: Violeta () EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()		
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco ()		VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro () REALIZAR HOJA 6 Y 10 JUNTAS, MISMA LOCACIÓN, MISMOS PERSONAJES.		

<u>¿HÉROES O TE PARECES?</u> Break - down	<u>Ext. Día- Amarillo</u> <u>Int. Día.- Blanco</u> <u>Ext. Noche- Azul</u> <u>Int. Noche.- Verde</u> HOJA No. 11
--	--

TITULO: ¿HÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 16			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CALLE, FACHADA TLAPALERIA	DIA X	NOCHE	EXT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL SE DETIENE FRENTE A TLAPALERIA			
PAG. GUIÓN: 5					
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL	VESTUARIO: Amarillo () 1.3.- PANTALON DE MEZCLILLA, CAMISA INFORMAL	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.4.- CABELLO NATURAL	SILENT BITS: Anaranjado () EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo () STUNTS: Recuadro ()		
ESCENOGRAFÍA: Verde () FACHADA DE TLAPALERIA	UTILERÍA: Azul () CAJA DE CARTON	EFECTOS ESPECIALES: Violeta () EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()			
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco () MUSICA QUE DE ENFACIS	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro ()			

<u>¿HÉROES O TE PARECES?</u> Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 12
--	--

TITULO: ¿HÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 17			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: TLAPALERIA	DIA X	NOCHE	EXT INT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL ENTRA A TLAPALERIA			
PAG. GUIÓN: 5					
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL 10.- ENCARGADO	VESTUARIO: Amarillo () 1.3.- PANTALON DE MEZCLILLA, CAMISA INFORMAL 10.1.- PLAYERA GUINDA, PANTALÓN DE MEZCLILLA, GORRA	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.4.- CABELLO NATURAL 10.1.- CABELLO CORTO	SILENT BITS: Anaranjado () EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo () STUNTS: Recuadro ()		
ESCENOGRAFÍA: Verde () MOSTRADOR ARTICULOS DE TLAPALERIA	UTILERÍA: Azul () CAJA DE CARTON TIRAS DE MADERA TELA CINTAS	EFECTOS ESPECIALES: Violeta () EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()			
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco () FONDO MUSICAL DE MISTERIO	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro ()			

<u>¿hÉROES O TE PARECES?</u> Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 13
--	--

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 18				
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: SALA COMEDOR DE CASA DE MIGUEL	DÍA	NOCHE	EXT	INT
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL CONSTRUYE UN ESTANDARTE				
PAG. GUIÓN: 6						
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL	VESTUARIO: Amarillo() 1.3.- PANTALON DE MEZCLILLA, CAMISA INFORMAL	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre() 1.4.- CABELLO NATURAL	SILENT BITS: Anaranjado() EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo() STUNTS: Recuadro()			
ESCENOGRAFÍA: Verde() SALA COMEDOR SILLAS	UTILERÍA: Azul () TELA MARCADORES MARTILLO CLAVOS	EFECTOS ESPECIALES: Violeta() EQUIPO ESPECIAL: Rosa()				
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco() MUSICA DE MISTERIO	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro() • PODRIA RELIZARSE MISMO DÍA QUE HOJA 1,2,8 Y 9 POR SER LA MISMA LOCACIÓN				

<u>¿hÉROES O TE PARECES?</u> Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 14
--	--

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 19				
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: BAÑO DE MIGUEL	DIA	NOCHE	EXT	INT
				X		X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL EN SU BAÑO SE OBSERVA C AL ESPEJO, PRACTICA UN DISCURSO.				
PAG. GUIÓN: 6						
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL	VESTUARIO: Amarillo () 1.3.- PANTALON DE MEZCLILLA, CAMISA INFORMAL	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.4.- CABELLO NATURAL	SILENT BITS: Anaranjado () EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo () STUNTS: Recuadro ()			
ESCENOGRAFÍA: Verde () BAÑO LAVAVO ESPEJO	UTILERÍA: Azul () ESTANDARTE LIBRETA PLUMA	EFECTOS ESPECIALES: Violeta () EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()				
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco ()	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro () REALIZAR HOJA 2, 9 Y 14 JUNTAS, MISMA LOCACIÓN, MISMO PERSONAJE.				

<u>¿hÉROES O TE PARECES?</u> Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 15
--	--

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 20				
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CALLE	DIA	NOCHE	EXT	INT
				X	X	
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL CAMINA POR LA CALLE				
PAG. GUIÓN: 6						
REPARTO: Rojo () 1.- MIGUEL	VESTUARIO: Amarillo () 1.3.- PANTALON DE MEZCLILLA, CAMISA INFORMAL	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre () 1.4.- CABELLO NATURAL	SILENT BITS: Anaranjado ()			
		EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo ()				
		STUNTS: Recuadro ()				
ESCENOGRAFÍA: Verde ()		UTILERÍA: Azul () ESTANDARTE HOJA DE PAPEL	EFECTOS ESPECIALES: Violeta ()			
		EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()				
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco ()	VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()		NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro ()			

¿hÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- Amarillo Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 16
---	--

TITULO: ¿hÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 21				
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CALLE, PUERTA VECINO	DÍA	NOCHE	EXT	INT
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL TOCA LA PUERTA DEL VECINO				
PAG. GUIÓN: 6						
REPARTO: Rojo ()	VESTUARIO: Amarillo ()	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre ()	SILENT BITS: Anaranjado ()			
1.- MIGUEL	1.3.- PANTALON DE MEZCLILLA, CAMISA INFORMAL	1.4.- CABELLO NATURAL	EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo ()			
11.- VECINO	11.1.- PANTALÓN DE VESTIR, CAMISA DESAJADA	11.1.- BIGOTE ESTILO REVOLUCIONARIO, MEDIO DESPEINADO	STUNTS: Recuadro ()			
ESCENOGRAFÍA: Verde ()		UTILERÍA: Azul ()	EFECTOS ESPECIALES: Violeta ()			
CALLE FACHADA CASA		ESTANDARTE HOJA DE PAPEL	EQUIPO ESPECIAL: Rosa ()			
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco ()		VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café ()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro ()			
INICIA MÚSICA DE MARCHA						

¿HÉROES O TE PARECES? Break - down	Ext. Día- <u>Amarillo</u> Int. Día.- Blanco Ext. Noche- Azul Int. Noche.- Verde HOJA No. 17
---	---

TITULO: ¿HÉROES O TE PARECES?		SECUENCIA: 22			
DIRECCIÓN: NATALIA RAMÍREZ		LOCACIÓN: CALLE	DIA X	NOCHE	EXT X
PRODUCCIÓN:		DESCRIPCIÓN: MIGUEL CON ESTANDARTE EN MANO LIDEEA GRUPO DE GENTE QUE MARCHA.			
PAG. GUIÓN: 6-7					
REPARTO: Rojo ()	VESTUARIO: Amarillo()	MAQUILLAJE/PELUQUERIA: Ocre()	SILENT BITS: Anaranjado()		
1.- MIGUEL	1.2.- CAMISA	1.2.- CABELLO DESARREGLADO			
9.- TRASVESTI	9.2.- VESTIDO, PELUCA.	9.2.- MAQUILLAJE MÁS DISCRETO	EXTRAS ATMÓSFERAS: Circulo()		
3.- MUJER	3.2.- VESTIDO, BOLSA.	3.2.- MAQUILLAJE DISCRETO, CABELLO SUELTO	HOMBRES Y MUJERES		
11.- VECINO	11.2.- PANTALÓN DE VESTIR, GUAYABERA, SOMBRERO.	11.2.-CABELLO CORTO, PEINADO	STUNTS: Recuadro()		
ESCENOGRAFÍA: Verde()		UTILERÍA: Azul ()	EFECTOS ESPECIALES: Violeta()		
		ESTANDARTE CARTULINA 1 (IGUALDAD) MANTA (AUTONOMIA) CARTULINA 2 (LIBERACION = ☺)	EQUIPO ESPECIAL: Rosa()		
EFECTOS SONIDO/MUSICA: Asterisco()		VEHÍCULOS/ ANIMALES: Café()	NOTAS DE PRODUCCIÓN: Negro()		
MUSICA DE MARCHA, REVOLUCIÓN.					

BREAK DOWN SCRIPT

1. INT. CASA DE MIGUEL. RECAMARA. (DIA) 1.

MIGUEL (50 a 55 años, tez clara, cabello largo y blanco en la nuca, calvo de arriba, al verlo uno juraría que es Miguel Hidalgo, pijama azul marino) despierta sobre la cama, luego de permanecer un momento boca arriba hace un esfuerzo y se levanta. El lugar, austero y descuidado.

2. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA) 2.

MIGUEL se observa en el espejo mientras se viste (saco, camisa y corbata), su mirada y movimientos son tristes y desganados.

3. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO. (DIA) 3.

MIGUEL va caminando se por la calle, cuando del otro lado de la acera se escucha como un **HOMBRE** (señor de 45 años, tez morena, pelo corto, ropa de vestir gastada, sombrero) maltrata a su **MUJER** (40 años, pelo largo oscuro trenzado, vestido, zapatos viejos, rebozo) quien lleva una canasta. **MIGUEL** los observa fijamente.

HOMBRE

¿Cuántas veces te tengo que decir que tú no estás para dar "opiniones"? Solo vas a hablar cuando yo te diga...

MIGUEL, se queda observando a la pareja por un momento.

4. IMAGINARIO. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO. (DIA) 4.

MIGUEL, ve grilletes en las manos de la **MUJER** (Triste y demacrada) quien pretende decir algo pero el **HOMBRE** la interrumpe abruptamente.

HOMBRE

¡Ándale! No más con que digas algo y veras como te va...

BREAK DOWN SCRIPT

5. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO. (DIA)

5.

MIGUEL reacciona y regresa a la realidad. Los **grilletes** en manos de la **MUJER** han desaparecido. El **HOMBRE** le arrebató una **bolsa de plástico**

HOMBRE

¡Y dame eso!, tu no sirves pa'nada, todo lo tengo que hacer yo...

La pareja camina hasta perderse. **MIGUEL** continúa su camino.

6. INT. MERCADO. PUESTO DE FRUTAS. (DIA)

6.

Una **MUJER 2** (35 años, **ropa casual**, **mandil**) entrega unas **bolsas con fruta** a **MIGUEL** quien las recibe.

MIGUEL

Gracias señora...

MUJER 2

¡Ándele Don Miguel Lo que se le ofrezca!

MIGUEL camina con la **bolsa** que recibió y **portafolios** en manos hasta perderse.

7. EXT. CALLEJÓN. (DIA)

7.

El callejón es angosto, cubierto en su mayoría por sombra. **MIGUEL** camina internándose en este. Sentado en el piso se encuentra un **JOVEN** (24 años, **jeans rotos**, **tenis**, **playera** y **gorro**) quien inhala una sustancia en una **bolsa de plástico**. **MIGUEL** se acerca y se para frente al **JOVEN** quien al verlo comienza a reírse.

JOVEN

Te pareces a Hidalgo.

MIGUEL observa confundido al **JOVEN** que le habla.

BREAK DOWN SCRIPT

8. IMAGINARIO. EXT. CALLEJON. (DIA) 8.

MIGUEL ve grilletes, esta vez en las manos del JOVEN.

JOVEN

No importa por lo que hayas pasado,
seguimos siendo esclavos..

9. EXT. CALLEJÓN. (DÍA) 9.

MIGUEL reacciona, no comprende lo que pasa, continúa su camino.

10. INT. OFICINA MIGUEL. (DÍA) 10.

Sentado en un escritorio, detrás de una pila de papeles y una computadora vieja, vemos a MIGUEL sellando una serie de papeles, su JEFE (40 años, déspota, viste traje, peinado con mucho gel), con varios folders en la mano se acerca al escritorio y le dice:

JEFE:

Sr. MIGUEL ¿ya mero termina? ¿Ya acabo con lo que tenía que hacer?

MIGUEL:

Ya casi jefe, solo me faltan estas cajas y termino por hoy.

A un lado del escritorio hay cajas llenas de folders En tono de prepotencia su JEFE le dice a MIGUEL:

JEFE:

Bueno pues entonces aquí le dejo estos otros para que los acomode y corrija, yo sé que a usted no le importa ¿cierto?...

CONTINUA.

BREAK DOWN SCRIPT

MIGUEL:

No, claro que no, ya sabe que por mí no hay problema.

JEFE:

Ya sabía que con usted si puedo contar, bueno, me tengo que ir nos vemos mañana temprano.

MIGUEL solo asienta con la cabeza, intentando sonreír. El **JEFE** sale de la oficina, **MIGUEL** continua **sellando papeles**.

11. EXT. CALLE. (NOCHE)

11.

*AUDIO DEL SELLO GOLPEANDO EL PAPEL.

MIGUEL camina por la calle, su rostro evidencia el hartazgo de un día pesado. Del otro lado de la calle, un grupo de **4 CHAVOS** (20 años, **vestidos estilo "cholo"**) acosan a un **TRASVESTI** (30 años, **vestido de lentejuelas** y **estola**, usa una **peluca de cabello largo**). **MIGUEL** se detiene un momento y observa.

CHAVO 1:

¿A dónde pinche anormal?

CHAVO 2:

¿Cómo? A poco ya te quieres ir pendejita...

TRASVESTI:

Ya déjenme en paz, no les he hecho nada.

Los **CHAVOS** comienza a rodearlo, el **TRASVESTI** un poco atemorizado se queda quieto. **MIGUEL** continúa observándolos. El **TRASVESTI** empuja a los **CHAVOS** y camina rápidamente.

12. IMAGINARIO. EXT. CALLE. (NOCHE)

12.

Al pasar por donde está **MIGUEL** este ve los **grilletes** en las manos del **TRASVESTI**, quien pasa de largo.

BREAK DOWN SCRIPT

13. INT. CASA MIGUEL. CUARTO (NOCHE) 13.

Ya en pijamas MIGUEL está sentado en su cama y se recuesta, con la mirada hacia el techo, recuerda las risas del joven y también sus palabras:

JOVEN *(en off)

Te pareces a Hidalgo.

14. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DÍA) 14.

MIGUEL prende la luz del baño y se observa con cuidadoso escrutinio el rostro.

15. INT. OFICINA MIGUEL. (DÍA) 15.

MIGUEL (pantalón de mezclilla, camisa informal) está recogiendo sus cosas en una caja, entra su JEFE enojado:

JEFE:

¿Por qué llegó tan tarde Miguel?!...

Su JEFE mira a su alrededor y queda un poco desconcertado.

JEFE:

¿Qué está pasando aquí Miguel?
¿Explícame que ocurre!

MIGUEL:

Pues ocurre, que renuncio, me voy de aquí...

JEFE (burlándose):

¿No me digas! Y ¿Se puede saber en dónde van a darle trabajo a una persona de tu edad?

MIGUEL:

¿Eso me tiene sin cuidado!

MIGUEL camina hacia la puerta, su JEFE permanece de pie desconcertado.

MIGUEL

Hay asuntos más importantes que resolver.

BREAK DOWN SCRIPT

16. EXT. TLAPALERIA. (DÍA) 16.

MIGUEL en la entra a la **tlapalería**.

17. INT. TLAPALERIA. (DÍA) 17.

MIGUEL le habla al **ENCARGADO** (**playera guinda**, **pantalón de mezclilla**, **gorra**, **cabello corto**) quien lo atiende desde el mostrador.

MIGUEL

Necesito por favor... unas tiras de madera... una como de un metro y la otra como de dos y... ¿tendrá tela?

18. INT. CASA DE MIGUEL. SALA COMEDOR (NOCHE) 18.

MIGUEL fabrica un **estandarte** con la palabra LIBERTAD.

19. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (NOCHE) 19.

MIGUEL se para frente al **espejo** con su **estandarte** en la mano derecha y comienza a hablar como ensayando un discurso.

MIGUEL

Hermano... Hace sólo unas horas, yo también como tú era esclavo de la vida...

MIGUEL se remite a su **libreta** y tacha con **pluma** "de la vida" y escribe enseguida "de nuestro modo de vida" y regresa al **espejo**, las lee en voz alta.

MIGUEL

Esclavo de nuestro modo de vida... No podemos ser más esclavos, de lo que nos hace daño... de nuestros, perjuicios, de relaciones enfermizas... nacimos libres y estamos hechos para ser libres...

BREAK DOWN SCRIPT

20. EXT. CALLE CERCA. (NOCHE)

20.

MIGUEL camina solitario por la calle con su estandarte en mano.

21. EXT. CASA DE VECINO (NOCHE)

21.

MIGUEL toca a la puerta, está nervioso. Se prepara para dar por primera vez su discurso. La puerta se abre aparece el VECINO (35 años, piel quemada por el sol y bigote al estilo revolucionario, pantalón de vestir, camisa desfajada, medio despeinado, al verlo uno juraría que es Emiliano Zapata). Quien mira extrañado a MIGUEL.

VECINO

Buenas noches... ¿Qué se le ofrece?

Miguel al verlo sonríe sorprendido.

*INICIA MÚSICA DE MARCHA

22. EXT. CALLE. (DÍA)

22.

MIGUEL, (camisa y corbata cabello desarreglado) con el estandarte en mano, lidera un GRUPO DE GENTE que marcha detrás de él puede distinguirse el TRASVESTI, (vestido, peluca. maquillaje más discreto) la MUJER (vestido, bolsa. maquillaje discreto, cabello suelto) y el VECINO (pantalón de vestir, guayabera, sombrero, cabello corto, peinado) El GRUPO DE GENTE marcha con una cartulina con la palabra IGUALDAD aparte un pedazo de manta con la palabra AUTONOMÍA y por último cartulina con la palabra "LIBERACIÓN = ☺ "

CRÉDITOS.

SHOOTING SCRIPT

1. INT. CASA DE MIGUEL. RECAMARA. (DIA) 1.

1.1 P.O.V. de **MIGUEL** viendo hacia el techo, poco a poco abre los ojos, hace un intento por pararse hasta que logra sentarse en la cama.

1.2 F.S. a **MIGUEL** sentado sobre la cama.

1.3 L.S. a $\frac{3}{4}$ de **MIGUEL** se para de la cama y se dirige al baño.

1.4 (cubre cámara)

2. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA) 2.

2.1 C.U. **MIGUEL** hace caras raras frente al espejo (suspira) hace movimientos con las manos.

2.2 D.S. a manos de **MIGUEL** con movimientos lentos y torpes hace el nudo de su corbata.

2.3 B.S. a **PERFIL** de **MIGUEL** termina de ponerse la corbata y se queda viendo en el espejo.

3. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA) 3.

3.1 P.O.V. de **MIGUEL** va caminando por la calle, escucha la voz de un **HOMBRE**.

3.2 M.S. **MIGUEL** voltea hacia derecha del cuadro se queda observando.

3.3 O.V.S. en **CONTRA PICADO** de **MUJER** agachada **CROSS** en O.V.S. en **PICADO** de **HOMBRE** quien le grita a la **MUJER**.

HOMBRE :

¿Cuántas veces te tengo que decir que tú no estás para dar "opiniones"? Solo vas a hablar cuando yo te diga...

4. IMAGINARIO. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO. (DIA) .4

4.1 ZOOM IN en **C.U.** a **MIGUEL** hasta **E.C.U.** con **DISOLVE IN**

TONOS SEPIA/ FLASH

4.2 DISOLVE OUT en **F.S.** a **PERFIL** de **HOMBRE Y MUJER**

4.3 D.S. a grilletes en manos de la **MUJER**

4.4 C.U. a **HOMBRE** gritando

HOMBRE:

¡Ándale! No más con que digas algo y veras como te va...

4.5 E.C.U. a **MUJER.**

DISOLVE / FADE

5. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA) 5.

5.1 C.U. a **MIGUEL** reacciona.

5.2 F.S. a **HOMBRE Y MUJER** del otro lado de la acera el **HOMBRE** le arrebató una bolsa de plástico.

HOMBRE:

¡Y dame eso!, tu no sirves pa'nada, todo lo tengo que hacer yo...

5.3 ZOOM OUT La pareja se va del lugar, hasta **O.V.S.** de **MIGUEL**, continúa su camino.

6. INT. MERCADO. PUESTO DE FRUTAS. (DIA) 6.

6.1 D.S. (siempre siguiendo la **BOLSA**) que le entrega **SEÑORA** a **MIGUEL** quien las recibe.

6.2 M.S. MIGUEL cuelga en su brazo la bolsa, en la mano lleva su portafolio.

MIGUEL:

Gracias señora...

CONTINUA

SEÑORA:

¡Ándele Don Miguel Lo que se le ofrezca!

6.3 F.S. a **ESPALDAS** de **MIGUEL** se aleja del puesto de frutas.

7. EXT. CALLEJÓN (DIA)

7.

7.1 L.S. **MIGUEL** entra a un callejón.

7.2 O.V.S. de **MIGUEL** caminando por el callejón hasta que se detiene y mira hacia derecha de cuadro.

7.3 P.O.V. en **F.S.** **MIGUEL** ve a un **JOVEN** sentado en el piso inhalando una sustancia en una bolsa de plástico.

7.4 F.S. a **PERFIL** de **MIGUEL** se acerca y se para frente al **JOVEN** quien al verlo comienza a reírse.

7.5 P.O.V. de **MIGUEL** a **JOVEN**

JOVEN:

Te pareces a Hidalgo.

7.6 ZOOM IN en **C.U.** a **MIGUEL** hasta **E.C.U.** con **DISOLVE IN**

8. IMAGINARIO. EXT. CALLEJON. (DIA)

8.

TONOS SEPIA/ FLASH

8.1 DISOLVE OUT en **F.S.** a **JOVEN** quien porta unos grilletes en las manos.

JOVEN:

No importa por lo que hayas pasado, seguimos siendo esclavos...

DISOLVE / FADE

9. EXT. CALLEJÓN. (DIA)

9.

9.1 C.U. a **MIGUEL** reacciona no comprende lo que pasa.

CONTINUA

9.2 L.S. a **PERFIL** de **JOVEN, MIGUEL** continúa su camino.

10. INT. OFICINA MIGUEL. (DIA)

10.

10.1 **DOLLY IN** desde **L.S.** de **MIGUEL** hasta **M.C.U.** sentado tras su escritorio.

10.2 **M.S.** a **PERFIL** de **MIGUEL** sentado sellando una serie de papeles

10.3 **D.S.** a folders que lleva en mano su **JEFE.**

10.4 **P.O.V.** de **MIGUEL** acomodando unos papeles.

JEFE: (OFF)

Sr. **MIGUEL** ¿ya mero termina? ¿Ya acabo con lo que tenía que hacer?

MIGUEL: (OFF)

Ya casi jefe, solo me faltan estas cajas y termino por hoy.

10.5 **D.S.** a **CAJAS** que están al lado del escritorio.

10.6 **RIGTH PANNING** en **C.U.** a **JEFE.**

JEFE:

Bueno pues entonces aquí le dejo estos otros para que los acomode y corrija, yo sé que a usted no le importa ¿cierto?...

MIGUEL: (OFF)

No, claro que no, ya sabe que por mí no hay problema.

10.7 **M.S.** a **PERFIL** de **MIGUEL Y JEFE** dejándole los folders sobre el escritorio.

JEFE:

Ya sabía que con usted si puedo contar, bueno, me tengo que ir nos vemos mañana temprano.

CONTINUA

10.8 M.S. a **MIGUEL** solo asienta con la cabeza, intentando sonreír, se dispone a seguir con lo que hacía.

11. EXT. CALLE. (NOCHE)

11.

AUDIO DEL SELLO GOLPEANDO EL PAPEL.

11.1 C.U en **CONTRAPICADO** a **MIGUEL** camina por la calle, escucha voces (se interrumpe el audio del sello)

11.2 C.U a **MIGUEL** se detiene un momento y voltea hacia la derecha.

11.3 P.O.V. de **MIGUEL** en **F.S.** a **CHAVOS**

CHAVO 1:

¿A dónde pinche anormal?

CHAVO 2:

¿Cómo? A poco ya te quieres ir pendejita...

TRAVESTI:

Ya déjenme en paz, no les he hecho nada.

Los **CHAVOS** comienza a rodearlo, el **TRASVESTI** un poco atemorizado se queda quieto.

12. IMAGINARIO. EXT. CALLE. (NOCHE)

12.

TONOS SEPIA/ FLASH

12.1 ZOOM IN a **TRAVESTI** quien empuja a los **CHAVOS** y camina rápidamente.

12.2 F.S. a **PERFIL** de **MIGUEL** el **TRAVESTI** pasa junto a él.

12.3 P.O.V **MIGUEL** ve grilletas en las manos del **TRAVESTI**

12.4 F.S a **ESPALDAS** de **MIGUEL** se voltea y continúa su camino.

DISOLVE / FADE

13. INT.CASA MIGUEL.CUARTO. (NOCHE) 13.

13.1 F.S. de **MIGUEL** sentado en su cama, se recuesta.

13.2 C.U. con la mirada hacia el techo, recuerda las risas del joven y también sus palabras, hasta quedarse dormido:

JOVEN: (OFF)

Te pareces a Hidalgo.

FADE OUT

14. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (DIA) 14.

14.1 D.S. apagador de la luz **MIGUEL** prende la luz

14.2 O.V.S. de **MIGUEL** se observa al espejo con cuidadoso escrutinio el rostro, se acerca y se aleja del espejo.

15. INT. OFICINA MIGUEL. (DIA) 15.

15.1 A.P. **MIGUEL** en su escritorio está recogiendo sus cosas en una caja,

15.2 L.S. a **MIGUEL**, al fondo entra su JEFE enojado:

JEFE:

¡¿Por qué llegó tan tarde Miguel?!...

15.3 C.U. **JEFE** mira a su alrededor

JEFE:

¿Qué está pasando aquí Miguel?
¡Explícame que ocurre!

MIGUEL: (OFF)

Pues ocurre, que renuncio, me voy de aquí...

15.4 M.S. a **JEFE** se molesta

JEFE: (OFF burlándose)

¡No me digas! Y ¿Se puede saber en dónde van a darle trabajo a una persona de tu edad?

CONTINUA

15.5 M.S. a MIGUEL se queda pensando por un momento

MIGUEL:

¡Eso me tiene sin cuidado!

15.6 M.S. MIGUEL camina hacia la puerta, su JEFE permanece de pie desconcertado.

15.7 ZOOM IN en C.U. a MIGUEL, se retira.

MIGUEL:

Hay asuntos más importantes que resolver.

16. EXT. TLAPALERIA. (DIA) 16.

16.1 F.S. a nivel del suelo MIGUEL entra a cuadro, se dirige a la tlapalería.

17. INT. TLAPALERIA. (DIA) 17.

17.1 A.P. a PERFIL de MIGUEL y ENCARGADO, quien lo atiende desde el mostrador.

MIGUEL:

Necesito por favor... unas tiras de madera... una como de un metro y la otra como de dos y también unos clavos.

FADE OUT

18. INT. CASA DE MIGUEL. SALA COMEDOR (NOCHE) 18.

18.1 O.V.S. MIGUEL fabrica un estandarte escribe la palabra LIBERTAD.

19. INT. CASA DE MIGUEL. BAÑO. (NOCHE) 19.

19.1 F.S. a ESPALDAS a $\frac{3}{4}$ de MIGUEL se para frente al espejo con su estandarte en la mano derecha y comienza a hablar.

MIGUEL

Hermano... Hace sólo unas horas, yo también como tú era esclavo de la vida...

CONTINUA

19.2 D.S. libreta de **MIGUEL** tacha con la pluma "de la vida" escribe enseguida "de nuestro modo de vida"

19.3 ZOOM IN de **M.C.U.** a **ESPALDAS** a $\frac{3}{4}$ de **MIGUEL** hasta **C.U.** regresa al espejo, las lee en voz alta.

MIGUEL

Esclavo de nuestro modo de vida... No podemos ser más esclavos, de lo que nos hace daño... de nuestros, perjuicios, de relaciones enfermizas... Nacimos libres y estamos hechos para ser libres...

FADE OUT

20. EXT. CALLE CERCA. (NOCHE) 20.

20.1 L.S. en **PICADO** a $\frac{3}{4}$ de **MIGUEL** camina solitario por la calle con su estandarte en mano.

21. EXT. CASA DE VECINO. (NOCHE) 21.

21.1 M.S. a $\frac{3}{4}$ de **MIGUEL** toca a la puerta, está nervioso. Se prepara para dar por primera vez su discurso.

21.2 TILD UP La puerta se abre aparece el vecino.

21.3 P.O.V. en **M.S. MIGUEL** se queda observándolo por unos segundos. **VECINO** mira extrañado a **MIGUEL**.

VECINO

Buenas noches... ¿Qué se le ofrece?

21.4 C.U. MIGUEL sonríe sorprendido.

INICIA MÚSICA DE MARCHA

22. EXT. CALLE. (DIA) 22.

22.1 TILD UP con **ZOOM OUT** de **MIGUEL**, hasta **F.S.** con el estandarte en mano, lidera un **GRUPO DE GENTE** que marcha detrás de él

22.2 C.U. TRASVESTI con **RIGTH PANNING** hacia **MUJER**

CONTINUA

22.3 D.S. cartulina con la palabra IGUALDAD

22.4 D.S. pedazo de manta con la palabra AUTONOMÍA

22.5 D.S. cartulina con la palabra "LIBERACIÓN = ☺ "

22.6 L.S. GRUPO DE GENTE marchando.

FADE OUT.

CRÉDITOS.

¿hÉRoES o TE PARECES? | STORY BOARD

CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

1. INT. CASA DE MIGUEL. RECAMARA. (DIA)

1.

1.1



P.O.V. de MIGUEL viendo hacia el techo abre los ojos, se sienta en la cama.

1.2



F.S. a MIGUEL sentado sobre la cama.

1.3

1.4



L.S. a M de MIGUEL se levanta de la cama y se dirige al baño.
(Cubre cámara)

2. INT. CASA DE MIGUEL. BANO. (DIA)

2.

2.1



C.U. MIGUEL hace caras raras (suspira), hace movimientos con las manos.

2.2



D.S. a manos de MIGUEL con movimientos lentos y torpes hace el nudo de su corbata.

2.3



B.S. a PERFIL de MIGUEL termina de ponerse la corbata y se queda viendo en el espejo.

¿HÉROES O TE PARECES? | STORY BOARD

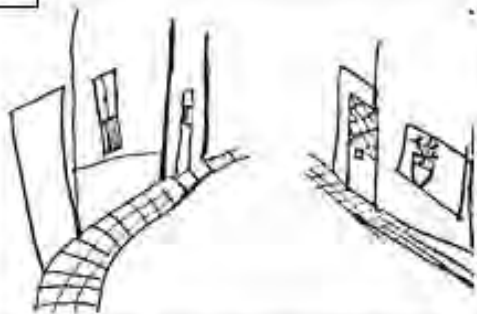
CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

3. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DÍA)

3.

3.1



P.O.V. de MIGUEL va caminando por la calle, escucha la voz de un HOMBRE.

3.2



M.S. MIGUEL voltea hacia derecha del cuadro se queda observando.

3.3



D.V.S. en CONTRA PICADO de MUJER agachada CROSS en D.V.S. en PICADO de HOMBRE quien le grita a la MUJER.

4. IMAGINARIO. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO. (DÍA)

.4

4.1



ZOOM IN en C.U. a MIGUEL hasta E.C.U. con DISOLVE IN

4.2



TONOS SEPIA/ FLASH
DISOLVE OUT en F.S. a PERFIL de HOMBRE Y MUJER

4.3



D.S. a grilletes en manos de la MUJER

¿HÉROES O TE PARECES? | STORY BOARD

CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

4.4

D



C.U. a HOMBRE gritando

4.5



E.C.U. a MUJER.
DISOLVE / FADE.

5. EXT. CALLE CERCA DEL MERCADO (DIA)

5.

5.1



C.U. a MIGUEL reacciona.

5.2

D



F.S. a HOMBRE Y MUJER del otro lado de la acera el HOMBRE le arrebató una bolsa de plástico.

5.3



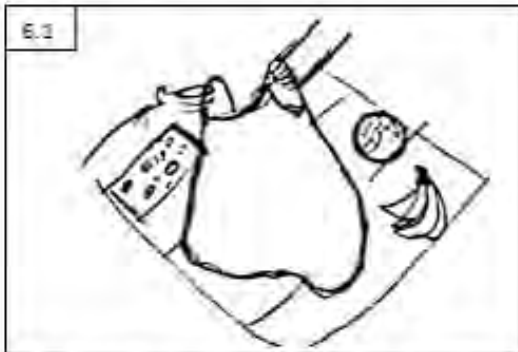
ZOOM OUT La pareja se va del lugar, hasta D.V.S. de MIGUEL continúa su camino.

¿HÉROES O TE PARECES? | STORY BOARD

CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

6. INT. MERCADO. PUESTO DE FRUTAS. (DÍA) 6.



D.S. (siempre siguiendo la BOLSA) que le entrega SEÑORA a MIGUEL quien las recibe.



M.S. MIGUEL cuelga en su brazo la bolsa, en la mano lleva su portafolio.



F.S. a ESPALDAS de MIGUEL se aleja del puesto de frutas.

7. EXT. CALLEJON (DÍA) 7.



L.S. MIGUEL entra a un callejón.



O.V.S. de MIGUEL caminando por el callejón hasta que se desvía y mira hacia derecha de cuadro.

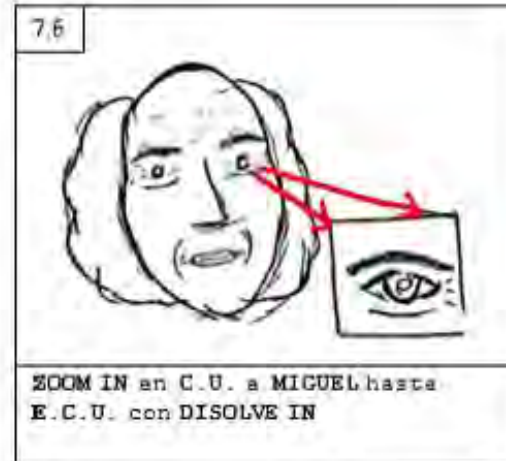


P.O.V. en F.S. MIGUEL ve a un JOVEN sentado en el piso inhalando una sustancia en una bolsa de plástico.

¿hÉRoES o TE PARECES? | STORY BOARD

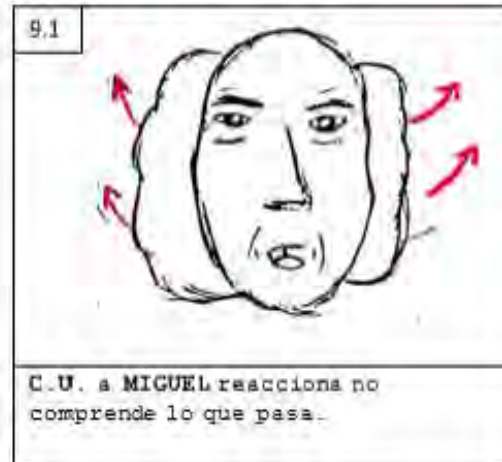
CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ



8. IMAGINARIO. EXT. CALLEJON. (DIA) 8.

9. EXT. CALLEJON. (DIA) 9.



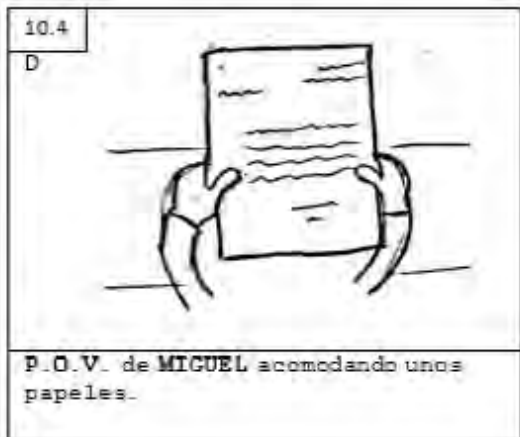
¿hÉRoES o TE PARECES? | STORY BOARD

CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

10. INT. OFICINA MIGUEL. (DÍA)

10.



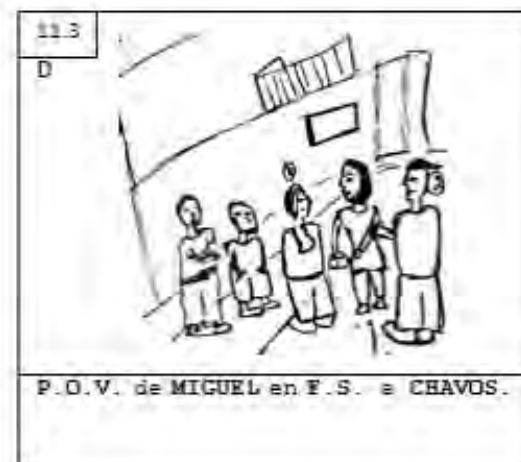
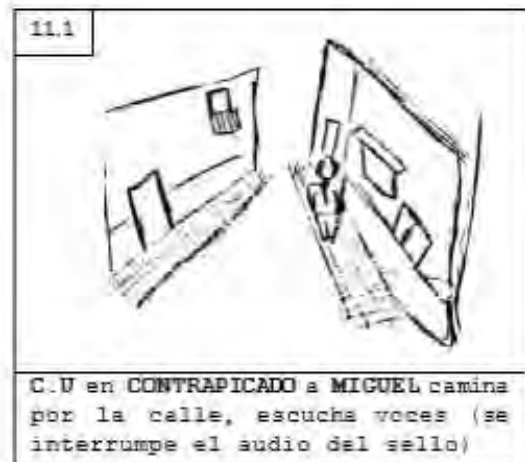
¿HÉROES O TE PARECES? | STORY BOARD

CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ



11. EXT. CALLE. (NOCHE) 11.



¿HÉROES O TE PARECES? | STORY BOARD

CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

12. IMAGINARIO. EXT. CALLE. (NOCHE)

12.

12.1



TONOS SEPIA/ FLASH
SCOM IN a TRAVESTI quien empuja a los CHAVOS y camina rápidamente.

12.2



F.S. a PERFIL de MIGUEL el TRAVESTI pasa junto a él.

12.3



P.O.V MIGUEL ve grilletes en las manos del TRAVESTI,
DISOLVE / FADE

13. INT. CASA MIGUEL. CUARTO. (NOCHE)

13.

12.4



F.S a ESPALDAS de MIGUEL se voltea y continúa su camino.

13.1



F.S. de MIGUEL sentado en su cama, se recuesta.

13.2



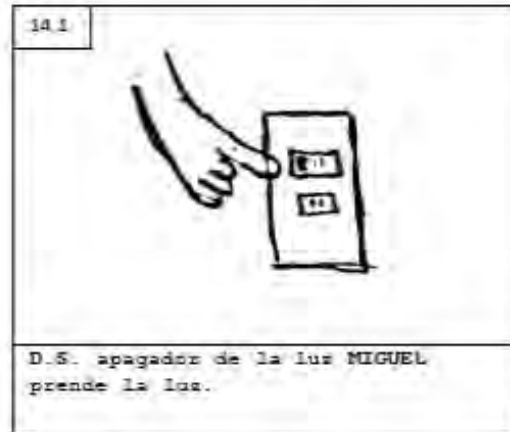
C.U. de MIGUEL mira el techo, recuerda las risas del joven y sus palabras, hasta quedarse dormido.

¿hÉRoES o TE PARECES? | STORY BOARD

CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

14. INT. CASA DE MIGUEL. BANO. (DIA) 14.



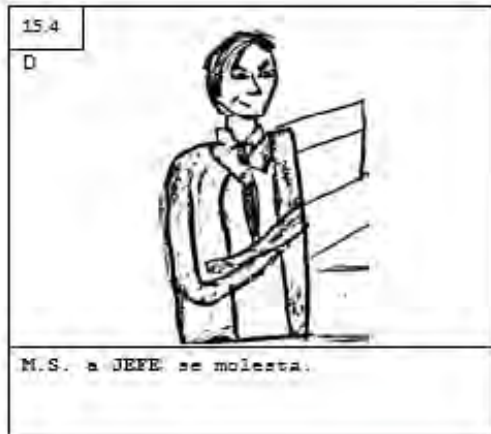
15. INT. OFICINA MIGUEL. (DIA) 15.



¿hÉRoES o TE PARECES? | STORY BOARD

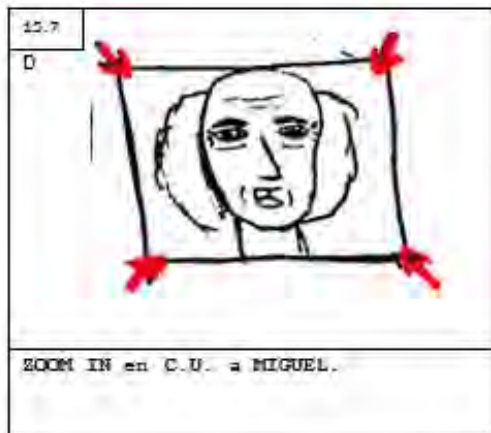
CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ



16. EXT. TLAPALERIA. (DÍA) 16.

17. INT. TLAPALERIA. (DÍA) 17.



¿hÉRoES o TE PARECES? | STORY BOARD

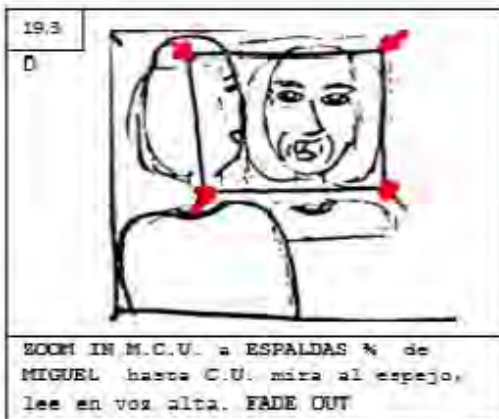
CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

18. INT. CASA DE MIGUEL. SALA
COMEDOR (NOCHE) 18.



19. INT. CASA DE MIGUEL. BANO. (NOCHE) 19.



¿hÉRoES o TE PARECES? | STORY BOARD

CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

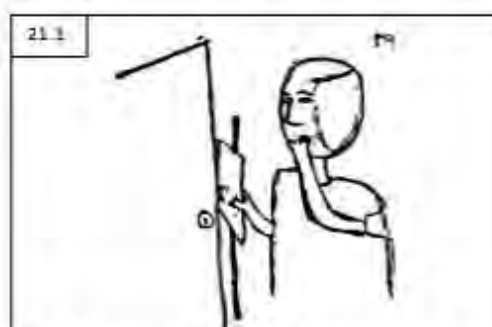
20. EXT. CALLE CERCA. (NOCHE) 20.



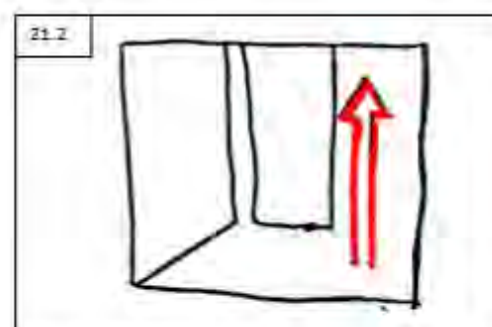
L.S. en PICADO a % de MIGUEL camina solitario por la calle con su estandarte en mano.

21. EXT. CASA DE VECINO (NOCHE)

21.



M.S. a % de MIGUEL toca la puerta, está nervioso. Se prepara para dar por primera vez su discurso.



TILD UP La puerta se abre aparece el vecino.



P.O.V. en M.S. MIGUEL se queda observándolo por unos segundos. VECINO mira extrañado a MIGUEL.



C.U. MIGUEL sonríe sorprendido.
INICIA MÚSICA DE MARCHA

¿HÉROES O TE PARECES? | STORY BOARD

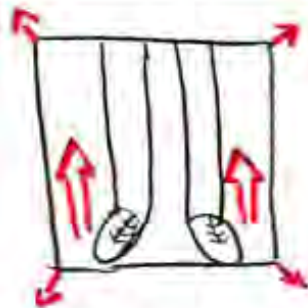
CORTOMETRAJE | DURACIÓN - 8 min.

DIRECTOR | NATALIA RAMÍREZ

22. EXT. CALLE. (DÍA)

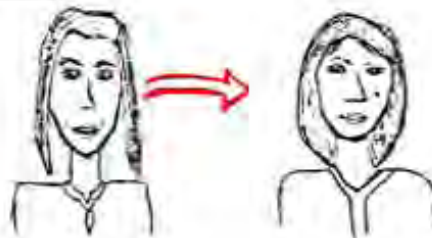
22.

22.1



TILD UP con SOOM OUT de MIGUEL, hasta F.S. con el estandarte en mano, lidera un GRUPO DE GENTE que marcha detrás de él.

22.2



C.U. TRÁVESTI con RIGTH PANNING hacia MUJER

22.3



D.S. cartulina con la palabra IGUALDAD

22.4



D.S. pedazo de manta con la palabra AUTONOMIA

22.5



D.S. cartulina con la palabra "LIBERACIÓN = ☺" se ve dibujada una carita Felis.

22.6



L.S. GRUPO DE GENTE marchando.
FADE OUT.
CREDITOS.

PROPUESTA DE LOCACIONES

INTERIORES

CASA MIGUEL

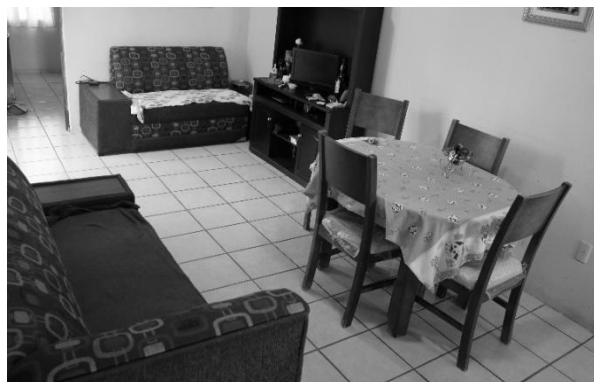
- RECAMARA
ESCENAS: 1 / 13



-BAÑO
ESCENAS: 2 / 14 / 19



-SALA-COMEDOR
ESCENAS: 18



MERCADO
ESCENAS: 6



OFICINA MIGUEL
ESCENAS: 10 / 15



EXTERIORES

CALLE 1 CERCA DE MERCADO: 28 DE SEPTIEMBRE JUNTO ALHONDIGA
ESCENAS: 3 / 4 / 5



CALLEJON VENADO ESQ. CALLEJON CALIXTO, ZONA CENTRO (entrare por
PLAZA DE LOS ANGELES)
ESCENAS: 7 / 8 / 9



CALLE MARCHA: FRENTE A JARDÍN UNIÓN
ESCENAS: 22



TLAPALERÍA CALLE JUAREZ
ESCENAS: 16 / 17



CALLE 2: ALONSO, ZONA CENTRO
ESCENAS: 11 / 12



CALLE 3 CERCA CASA MIGUEL: PLAZA MEXIAMORA
ESCENAS: 20



CASA VECINO: JUNTO A FUENTE MEXIAMORA
ESCENAS: 21



PROPUESTA DE PERSONAJES

Para la búsqueda (casting) de los actores se basara en la siguiente descripción de los personajes.

MIGUEL: Es un hombre entre los 50 a 55 años, tez clara, cabello largo y blanco, al verlo uno juraría que es Miguel Hidalgo.

HOMBRE: Señor de campo, tiene 40 años, tez morena, pelo corto, ropa de vestir gastada y sombrero.

MUJER: Aproximadamente 40 años, pelo largo oscuro trenzado, vestido, zapatos viejos y rebozo, esposa del HOMBRE.

MUJER 2: Señora de 35 años, ropa casual, mandil, es la dueña del puesto de frutas del mercado. Se pedirá la colaboración de las personas que trabajen en el puesto.

JOVEN: 24 años, jeans rotos, tenis y sudadera.

JEFE: Señor de 40 años, estatura promedio, compleción media, piel apiñonada, viste de traje.

4 CHAVOS: Entre los 20 y 25 años, diferentes estaturas, vestidos estilo "cholo"

TRASVESTI: Hombre de 30 años, usa un vestido de lentejuelas y estola, trae una peluca de cabello largo

ENCARGADO: Señor aproximadamente 40 años, tez morena, alto, usa su ropa de trabajo. Se contará con la colaboración de un empleado de la tienda.

VECINO: Tiene apenas unos 45 años, piel quemada por el sol y bigote al estilo revolucionario, estatura promedio, al verlo uno juraría que es Emiliano Zapata.

EQUIPO TÉCNICO

- 3 EXTENSIONES DE LUZ
- 1 PIZARRA BLANCA
- CÁMARA SONY Z1 ALQUILER (HASTA 10HS)
INCLUYE:
 - 2 BATERIAS GRANDES, 1 FUENTE Y CARGADOR (BOLSOS Y FUNDAS)
- 1 TRIPIE
- 4 CASSETTE MINIDV
- MICROFONO SHOTGUN AUDIOTECHNICA CON ACCESORIOS
 - CAÑA PARA MICROFONO DE 2.45M
 - CUBIERTA ANTIVIENTO WINDSCREEN TIPO "DEAD CAT" (BOLSOS Y FUNDAS DE TRANSPORTE)
- 3 LUCES DE 76 LEDS CON PILAS RECARGABLES, CARGADOR, Y 3FILTROS
- 2 REBOTADORES
- 2 CARTULINAS BLANCAS
- 2 PEDESTALES
- PLUMAS Y MARCADORES

PROPUESTA DE EQUIPO CREATIVO

PUESTO	NOMBRE	CORREO	TELEFONO
DIRECTOR	*NATALIA RAMIREZ ANCHEZ	natalia.ramirez.sanc@gmail.com	461 142 12 01
ASISTENTE DE DIRECCIÓN	ZAIRA VILLAGOMEZ	zaiinm09@live.com.mx	461 138 40 96
PRODUCTOR	* NATALIA RAMIREZ ANCHEZ	*	*
JEFE DE PRODUCCIÓN	VICTOR VALLE VAZQUEZ	vhvv91@hotmail.com	461 219 91 31
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	ALDO LAUREL FERNANDEZ	benaventeproduce@ulsab.edu.mx	461 197 12 92
OPERADOR DE CAMARA	JOSE LUIS LEON CAMARGO	pudrete23sauz@hotmail.com	461 114 80 39
GAFFER	DANIEL RUIZ TELLO	profetadcajeta@hotmail.com	461 172 50 67
VIDEO ASSIST	SAULO MARMOLEJO LÓPEZ	saulo_marmolejo@hotmail.com	461 118 52 67
CONTINUISTA	MAYRA MONDRAGÓN FARIAS	mayrarous@hotmail.com	411 122 91 50
FOTO FIJA	JUAN CARLOS PEÑA DIOSDADO	carlosp_7@hotmail.com	461 118 91 29
DIRECTOR DE ARTE	DANIELA PATIÑO	sp4everfan_1@hotmail.com	461 119 09 65
DISEÑO DE VESTUARIO	ALEJANDRA HERNANDEZ RDZ.	ardnajela_1021@hotmail.com	461 111 21 29
MAQUILLISTA	ALBERTO ROSAS	alberto.rosasvargas.3@hotmail.com	461 106 79 42
ASISTENTE DE MAQUILLAJE	CECILIA CORNEJO	liindaangeliita@hotmail.com	461 182 17 99
OPERADOR DE SONIDO	VLADIMIR HERNANDEZ BALDERAS	km_herbal@hotmail.com	461 184 63 44
ASISTENTE DE SONIDO	JIMENA ALDRETE NORIEGA	inuyashashikonnotama@hotmail.com	461 145 87 67
EDITOR DE IMAGEN	MARIA DE JESUS GONZALEZ	mari-chuy-01@hotmail.com	461 212 26 54
EDITOR DE SONIDO	CLAUDIA RODRIGUEZ AGUILAR	klawdzilla@hotmail.com	461 136 39 27

GLOSARIO

Además del lenguaje que hemos estado mencionado con anterioridad existe un rico vocabulario cinematográfico y para entender de lo que nos hablan los expertos a continuación se definen algunas de las palabras más utilizadas en el ambiente:

ACCIÓN ALTERNA: Forma de montaje que presenta dos secuencias que se alternan de manera simultánea a medida que progresa la acción, haciéndola evolucionar.

ACCIÓN CONTINUADA: Manera de hacer progresar la narración fílmica sin interrupciones ni saltos detrás.

ACCIÓN PARALELA: Presenta de manera alterna lo que está sucediendo en dos o más escenas diferentes dentro de la misma acción, y que o bien se complementan o bien la una determina a la otra.

ÁNGULO: Diferencia que hay entre el nivel de la toma y el objeto o figura humana que se filma.

ARGUMENTO: Historia o asunto que trata el film a partir de una idea esquemática o general. Puede ser original o bien adaptado de otra obra. Las cuatro fases de creación de un argumento son: sinopsis, tratamiento, continuidad y guión técnico.

ASINCRONISMO (DESFASADO): Efecto que se produce cuando no concuerdan el montaje visual y el sonoro.

"ATREZZO": Conjunto de instrumentos, herramientas y todo tipo de objetos que se usan en decoración.

"BACKGROUND": Fondo de un escenario o de un decorado.

BARRIDO: Paso de un plano a otro por medio de una imagen intermedia casi difusa, que resulta de un movimiento rapidísimo y seco de la cámara, de tipo panorámico.

CÁMARA RÁPIDA: Efecto que se produce cuando se filma a una cadencia inferior a la normal (24 cuadros por segundo).

CÁMARA LENTA: Es cuando se filma a una cadencia superior a la normal.

CAMPO: Espacio visual que toma la cámara desde el punto de vista en que se halla y según el ángulo de encuadre.

CLÍMAX: Momento del más alto interés o emoción en la acción del film, en especial de tono dramático o espectacular, que se crea antes del desenlace.

CORTE: Paso o unión de un plano con otro, por medio del enlace o empalme directo sin que haya ningún otro plano entremedio.

CORTINILLA: Efecto óptico que permite substituir de manera gradual una imagen por otra, en diferentes direcciones.

DESENLACE: Momento del argumento que pronto conducirá al final de la historia que se quiere narrar; pone en orden las distintas piezas que han intervenido hasta entonces y prepara, pues, el final.

DISOLVENCIA: Acción de desvanecer gradualmente una escena, cosa que indica el paso del tiempo de una escena a otra, al pasar de un plano a otro.

EJE DE LA ACCIÓN: Línea imaginaria al largo de la cual se desarrolla la acción de los personajes en el espacio. Este eje viene determinado, en las acciones estáticas, por la dirección de las miradas de los personajes.

ELIPSIS: Espacio, o también tiempo, que vemos simplemente sugeridos, sin que se muestre de forma clara, evidente, nítida.

EMPLAZAMIENTO: Situación de la cámara, punto de vista o ángulo que adopta a la hora de captar una escena.

ENCUADRE: El objetivo capta aquel espacio de la realidad que se quiere tomar y que posteriormente se proyectará.

ESCENA: Serie de planos que forman parte de una misma acción o también ambiente dentro de un espacio y tiempo concretos.

ESCORZO: Efecto que se produce cuando un objeto o una figura humana es tomada en un gran primer plano y, por tanto, queda desfigurada a causa del encuadre.

ESPACIO: Es el determinado por el campo que toma el encuadre de la cámara.

"FLASH BACK": Salto atrás en el tiempo.

FUERA DE CAMPO: Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

FUNDIDO (en negro o en blanco o color): Plano que se va haciendo cada vez más oscuro (o blanco o de color), hasta que en la pantalla se hace el negro (el blanco o el color) total. Hay de cierre y de apertura.

GUION LITERARIO: Narración argumental del film que contiene los personajes, los decorados, la ambientación, el vestuario..., así como los diálogos y el "off".

GUION TÉCNICO: (Shooting Script) Especifica lo que se ha de ver y se ha de escuchar durante la proyección del film, y en el mismo orden en que aparecerá en la pantalla.

MOVIMIENTO DE BALANCEO: Es el obtenido cuando la cámara se mueve de derecha a izquierda y al revés sin pararse.

MONTAJE: Proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado.

PANORÁMICA: Movimiento de rotación de la cámara. Puede ser horizontal, vertical, oblicua (combinación de las otras dos) y circular.

PLANO: Conjunto de imágenes que constituyen una misma toma; es, pues, la unidad de toma. Hay de diferentes tipos según el ángulo de la cámara.

PLANO INCLINADO: Se obtiene cuando la posición de la cámara no es vertical.

PLANO "MASTER": Secuencia que se rueda en un solo plano para presentar la continuidad de una acción y que será enriquecida con insertos.

PLANO SECUENCIA: Secuencia que se rueda en un solo plano, en una única toma, sin ningún tipo de montaje, directamente y sin interrupción, y por eso conserva las unidades espacial y temporal.

PLANIFICACIÓN: Desglose del guión en planos.

PLANTEAMIENTO: Inicio o arranque de la historia que se quiere narrar.

PROFUNDIDAD DE CAMPO: Espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre.

PUNTO DE VISTA (POV): Muestra lo mismo que ven los ojos de un personaje. A veces el plano tiene el mismo movimiento que el intérprete.

"RACCORD": Enlace o continuidad de un plano a otro sin que se produzca ningún salto. Hay por movimiento, color, luz, contenido, sonido..., e incluso por combinación de algunos de estos aspectos.

RITMO: Impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último término, por efecto del montaje.

SALTO DE EJE: Efecto óptico que se produce cuando se cruzan los ejes de acción y, por tanto, se da una perspectiva falsa en la continuidad de los planos correlativos.

SECUENCIA: Serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa.

SINCRONIZAR: Hacer concordar exactamente la banda sonora con la banda de imágenes.

SINOPSIS: Resumen o esquema del tema o del argumento en que se incluyen las características mayores de los protagonistas.

TRATAMIENTO: Cada una de las correcciones que se le hacen al guión literario original.

BIBLIOGRAFÍA

BERNSTEIN, Steven. **Producción cinematográfica**. México. Ed. Alhambra Mexicana. 1997. Pp 421.

DMYTRYK, Edward. **El cine, concepto y práctica**. México. Ed. Limusa, S. A. de C. V. Grupo Noriega Editores. 1995. Pp 178.

FRANCIS, Vanoye. **Guiones modelo y modelos de guión**. España. Ed. Paidós. 1991. Pp 236.

MAZA PÉREZ Maximiliano/CERVANTES DE COLLADO Cristina. **Guión para medios audiovisuales Cine, Radio y Televisión**. México. Ed. Alhambra Mexicana. 1994. Pp 399.

POLONIATO, Alicia. **Cine y comunicación**. México. Ed. Trillas. 3ra reimpresión. 1998. Pp 66.

POSADA V., Pablo Humberto. **Apreciación de Cine**. México. Ed. Alhambra Mexicana. 1992. Pp 110.

Otras Fuentes:

<http://www.conaculta.gob.mx/>

http://fonca.conaculta.gob.mx/jovenes_creadores.html

http://www.golemproducciones.com/forums/topic.asp?TOPIC_ID=734

<http://www.imcine.gob.mx/>

<http://www.indautor.gob.mx/formatos/tramites.html>