

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“La enseñanza de la producción cinematográfica en Honduras”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Felipe Campos Mejías

Tutor/a:

Nadia Alonso López

GANDIA, 2021

RESUMEN

Honduras es un país en vías de desarrollo con altos niveles de pobreza y extrema pobreza. La enseñanza de la producción de cine está todavía en una etapa muy precaria. Hasta hace apenas 3 años no existía la posibilidad de obtener un título universitario en cine y televisión a nivel de licenciatura.

Este trabajo se vertebra en base a la enseñanza de la producción cinematográfica en Honduras. Se enfoca en una investigación sobre los métodos utilizados y las posibilidades que tienen los hondureños a la hora de formarse. Además, cuenta con el apoyo de un trabajo práctico que consiste en la realización de un curso de capacitación en desarrollo cinematográfico en Tegucigalpa, oportunidad que me ofreció la beca Meridies de la UPV. Para ello, se realiza una planificación de las enseñanzas necesarias para llevar a cabo una obra audiovisual en el área de preproducción, producción y postproducción, haciendo hincapié sobre todo en el apartado de desarrollo de ideas, escritura de guion, planificación de rodajes, gestión de recursos y montaje y edición de vídeo. Todo este proyecto también forma parte de la beca de Cooperación al Desarrollo de la Universitat Politècnica de València.

En un país como Honduras, el acceso al arte es muy limitado y la enseñanza de la producción de cine es un elemento importante para promover la cultura y el arte como motores de desarrollo. Por este motivo es necesario despertar en los jóvenes un interés por este arte y que las producciones hondureñas crezcan en un futuro, estando el oficio del cine ligado a la educación formal y a la investigación académica.

PALABRAS CLAVE

Cine, proceso cinematográfico, Honduras, curso de cine, enseñanza, desarrollo

ABSTRACT

Honduras is a developing country with high levels of poverty and extreme poverty. The teaching of film production is still in a very precarious stage. Until just three years ago, there was no possibility of obtaining a university degree in film and television at the undergraduate level.

This work is based on the teaching of film production in Honduras. It focuses on an investigation of the methods used and the possibilities that Hondurans have when training. In addition, it is supported by practical work in the form of a training course in cinematographic development, for which the necessary lessons are planned to carry out an audiovisual work in the pre-production area, production and post-production, with particular emphasis on ideas development, script writing, filming planning, resource management and video editing and editing. All this project is also part of the development cooperation grant from the Universitat Politècnica de València.

In a country like Honduras, access to art is very limited and the teaching of film production is an important element in promoting culture and art as engines of development. For this reason it is necessary that young people arouse an interest in this art and Honduran productions grow in the future, with the cinema profession linked to formal education and academic research.

KEYWORDS

Cinema, film process, Honduras, Film course, teaching, development

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1 Objetivos.....	5
1.2 Metodología.....	7
2 MARCO TEÓRICO	8
2.1 La educación hondureña.....	8
2.2 El cine hondureño.....	9
2.3 Estudiar cine en Honduras.....	11
2.4 Entrevista.....	12
3 Desarrollo del proyecto	14
3.1 Planificación.....	14
3.2 Preproducción.....	15
3.2.1 Desarrollo de ideas.....	15
3.2.2 Pitching.....	16
3.2.3 División de roles.....	18
3.2.4 Guion.....	22
3.2.5 Desarrollo de personajes.....	24
3.2.6 Guion Técnico y Storyboard.....	26
3.2.7 Estilo visual.....	28
3.3 Producción.....	31
3.3.1 Dirección de arte.....	31
3.3.2 Planificación de rodajes.....	32
3.3.3 Uso de material semiprofesional.....	34
3.3.4 Dinámica de rodaje.....	37
3.4 Postproducción.....	40
3.4.1 Edición Básica Premiere Pro.....	40
3.4.2 Teoría del montaje.....	42
4 Conclusiones	45
5 Bibliografía	47
6 Filmografía	48
7 Anexos	48

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de final de grado se ajusta a la modalidad de carácter teórico-práctico. Teórico, porque estudia la situación educativa en Honduras respecto al cine; práctico, porque se ha llevado a cabo en Tegucigalpa un curso de producción cinematográfica. Éste forma parte del programa de becas de cooperación de la Universitat Politècnica de València, la cual otorga la opción de realizar un proyecto de desarrollo en el extranjero vinculado a tus estudios universitarios, en este caso, Comunicación Audiovisual.

Honduras es un país donde acceder a una educación de calidad es un reto desde la educación básica, por lo que recibir una educación artística es un desafío mucho mayor. La mayor parte de la población vive situaciones de pobreza o extrema pobreza y el índice de abandono escolar es muy elevado. Según el estudio realizado por Schwartzman en 2004 sobre la educación en América Latina, el 25% de los niños entre 12 y 14 años ya no son escolarizados.

Es por eso por lo que en este trabajo se busca aportar una nueva forma de impartir la enseñanza cinematográfica y auspiciar la cultura relacionada con el cine en el país, ayudando a despertar nuevas inquietudes en los jóvenes con deseo de expresión artística en su interior, además de poder dotarles de nuevas herramientas de comunicación o mejorar el uso de las que ya disponen.

Como se mencionó anteriormente, el trabajo se divide en dos grandes apartados: el práctico y el teórico. En el apartado teórico se ha realizado un estudio sobre la educación artística en Honduras. En el apartado práctico, se describe la experiencia del curso sobre producción cinematográfica impartido durante 5 meses en la escuela CCJ 3 en Tegucigalpa, en el que se explicó el proceso para hacer una película o un cortometraje y que culminó con un trabajo práctico realizado por el propio alumnado.

No es la primera vez que se impulsa una iniciativa artística orientada al cine en el país ya que en 2019 se publicó un artículo titulado “Vídeo espontáneo infantil en contextos familiares y cine de animación en contextos escolares. Dos investigaciones preliminares en Granada y Tegucigalpa” realizado por Javier Marín, Rocío Lara y Javier Valseca en el que se estudiaban los vídeos espontáneos realizados por los niños de entre cuatro y nueve años. Además, realizaron una serie de actividades del

ámbito cinematográfico como parte de un proyecto de cooperación educativa llamado “BombeArte”. Las conclusiones a las que se llegaron fueron muy satisfactorias ya que “hacer vídeos forma parte del proceso de aculturación en las sociedades contemporáneas por lo que es necesario conocer mejor cuáles son los tipos y modos espontáneos de percepción y creación videográfica en edades escolares” (Viadel, Lara y Valseca, 2019).

Por este motivo, y basado en las conclusiones extraídas del artículo citado anteriormente, este trabajo girará en torno a la planificación de un curso de desarrollo cinematográfico para los beneficiarios de la asociación no gubernamental ACOES.

1.1 Objetivos

El objetivo de este trabajo es la búsqueda de un nuevo método para impartir educación cinematográfica en Honduras mediante la planificación y desarrollo de un curso de 5 meses, en el cual se otorgarán los conocimientos básicos del proceso de creación audiovisual, accesible a la gran mayoría de la población. Además, se busca:

- Despertar en la juventud el interés por el cine y las producciones audiovisuales.
- Mejorar las habilidades a la hora de crear un producto cinematográfico en las personas con conocimientos previos y facilitar el aprendizaje a las personas que no tengan esos conocimientos previos.
- Fomentar el aprendizaje y el crecimiento de la industria cinematográfica en Honduras.

Tener que enseñar algo tan complejo y estructurado como es la producción cinematográfica a personas que no han recibido nunca ningún tipo de educación artística fue el reto más grande. Por este motivo, era importante que a medida que se iban impartiendo las clases los alumnos vieran un avance, que poco a poco se iría materializando en un producto que después se pudiera enseñar a amigos y familiares.

1.2 Metodología

Se trata de un trabajo principalmente práctico pero basado en una investigación previa sobre los temas que se van a tratar, en este caso, la educación cinematográfica en Honduras, incluyendo también una investigación con colaboradores.

En este sentido, el trabajo consta de un análisis de la educación hondureña respecto al arte y cómo ha evolucionado a lo largo de los años. Esto permite comprender el contexto en el que se encontraba el alumnado a la hora de comenzar el curso. Para acceder a la información necesaria para esta investigación, las fuentes bibliográficas son escasas, por lo que se han realizado diferentes entrevistas a personajes de renombre en el sector del cine en Honduras como son el cineasta hondureño Mario Ramos y la profesora Gabriela Leiva. Asimismo, a través de las redes sociales surgió la oportunidad de conseguir diversos contactos de profesionales del sector audiovisual en Honduras, profesionales hondureños que residen en el extranjero y docentes de carreras de alguna rama audiovisual de instituciones educativas hondureñas, así que se desarrolló un cuestionario para los entrevistados con 6 preguntas base: “¿Qué estudios cursó?”, “¿Cómo logró estudiarlo?”, “¿Cuál fue el camino hasta encontrar su trabajo actual?”, “¿Qué otros empleos tuvieron al alcance?”, “¿Qué hace falta en Honduras para potenciar la producción cinematográfica?” y “¿Por qué cree que no existe una cultura audiovisual en el país?”. Las entrevistas se han realizado vía online buscando una mutua disponibilidad y una mayor comodidad dada la situación actual provocada por la pandemia del COVID-19.

Además de estas entrevistas relacionadas con el sector audiovisual, también se realizó una charla con los encargados del proyecto “Maestro en casa” de la asociación ACOES para tener una visión más amplia del sistema educativo hondureño y de los métodos de enseñanza. De esta charla se pudo extraer información muy útil como las asignaturas impartidas en los ciclos educativos, la media de edad de los alumnos universitarios o el coste de la educación en el país.

Para la realización del apartado práctico se ha utilizado como base el proceso de creación de cualquier contenido audiovisual, tal y como se ha enseñado en el Grado de Comunicación Audiovisual en la Universitat Politècnica de València-Campus de Gandia (EPSG). El objetivo es otorgar conocimientos teóricos estructurados de la producción cinematográfica los cuales luego se llevarán a la práctica para que los alumnos aprendan a desenvolverse en terrenos realistas de proceso creativo,

llegando finalmente hasta el desarrollo mismo de un cortometraje. Para esto, se seguirá el siguiente esquema:

- 1. Preproducción:** Generación de ideas, escritura de guion, división de roles. Se deja el terreno allanado para el rodaje.
- 2. Producción:** Se prepara al alumnado para el rodaje enseñando a utilizar material de grabación semiprofesional.
- 3. Postproducción:** Los alumnos aprenden a manejarse en programas de edición de vídeo para obtener un producto final con la máxima calidad posible.

2. MARCO TEÓRICO

Este apartado se divide en 3 subapartados. El primero será una breve introducción genérica de la educación hondureña, seguido de una profundización en el ámbito de educación artística; el tercero muestra los resultados de obtenidos en las diferentes encuestas realizadas a las personas estudiantes de carreras orientadas a alguna rama audiovisual.

2.1 La educación hondureña

Para entender mejor como ha sido el camino académico del alumnado, se procederá a explicar de qué manera se estructura el sistema educativo hondureño. Dicho sistema está formado por 4 ciclos: prebásica, básica, media y superior, siendo la Prebásica la única obligatoria de los 4 ciclos. La división se realiza por años; la Prebásica se divide en 6 años de duración con alumnos desde 0 a 6 años y divididos en dos ciclos de 0 a 3 años y de 3 a 6 años siempre a través de centros homologados por la Secretaría de Educación. Durante estos 6 años únicamente reciben una asignatura de carácter artístico, la asignatura de dibujo.

Después de haber superado estos 6 años, los alumnos pasan a ciclo común o secundaria dividido este en 2 ramas, ciclo básico y ciclo técnico. De nuevo nos encontramos con solo una asignatura de carácter artístico en estas dos ramas, siendo apreciación artística en el ciclo básico y dibujo técnico en el ciclo técnico. Finalmente, los estudiantes hondureños pasan por 2 o 3 años de bachillerato dependiendo de la carrera que elijan, ya que cada carrera universitaria tiene su propio bachillerato. Y ya habiendo superado todos los pasos previos, los alumnos pueden acceder a sus licenciaturas en las distintas universidades del país.

Por lo tanto, las personas que hayan tenido acceso a la educación únicamente reciben 3 asignaturas del ámbito artístico en toda su carrera estudiantil, haciendo que su interés por cualquier rama artística sea escaso, en gran parte por el desconocimiento de la propia materia. Para respaldar esta afirmación, se realizaron entrevistas a los coordinadores del proyecto “Maestro en Casa” de la ONG ACOES, los cuales se encargan de contratar profesores para impartir clases en zonas aisladas del país, con el objetivo de saber cuál era la posición de los hondureños en cuanto a la educación artística. Su respuesta fue sorprendente. Tal como está constituida la sociedad hondureña, el arte es desprestigiado por la mayoría de los ciudadanos, ya que lo ven como una pérdida de tiempo y recursos. Las personas viven grandes

dificultades en su día a día que les impiden desarrollar un crecimiento personal a través de la expresión artística y por este motivo no lo ven como algo importante o provechoso. Es muy normal que los padres no les permitan a sus hijos formarse en disciplinas artísticas ya que éstas no les van a proporcionar el dinero ni los recursos requeridos para el sustento de la familia, por lo que se niegan a invertir el poco dinero que tienen en una educación que en un futuro no les hará recuperar lo invertido.

Evidentemente, esto no sucede en la totalidad de los casos, ya que en las diferentes universidades del país sí existe la opción de estudiar disciplinas artísticas.

2.2 El cine hondureño

Que el sistema educativo de un país no potencie el arte en la enseñanza, no elimina la creación de obras artísticas. El audiovisual en Centroamérica podría ser uno de los más invisibilizados del mundo debido principalmente a todas las dificultades históricas y geopolíticas que han debido atravesar estos países en los últimos dos siglos. Sin embargo, se trata de un cine con mucha historia ya que en 1912 se realizó la primera ficción cinematográfica centroamericana *El agente nº13* (De la Riva, 1912) ficción de la que desafortunadamente a día de hoy no se conservan copias (Cortés, s.f.).

El cine es el espejo sociocultural en el que una comunidad y cada uno de sus integrantes se proyectan y se autoreconocen, construyendo parte esencial de su identidad individual e histórica (Getino,1996) Y así ha sido en la gran mayoría de producciones centroamericanas.

En Honduras la situación es algo más desfavorecida que en sus países vecinos debido a la tardanza con la que el cinematógrafo llegó al país centroamericano privándolo de una “Prehistoria” cinematográfica (Cortés, 2010). No fue hasta la década de 1960 que Honduras pudo contemplar las primeras grabaciones propias.

La primera tendencia dentro de todo el cine centroamericano la encontramos en el llamado cine “oficial”, el cual se basaba en pequeños documentales o discursos de los presidentes de los respectivos países. Este cine oficial en su mayor parte era realizado por productores locales o por camarógrafos que recorrían diferentes lugares como es el caso de Leo Aníbal Rubens, quien realizó trabajos de este tipo en Honduras, Nicaragua y Costa Rica (Cortés, s.f.).

Antes de la década de los 70 encontramos otra de las tendencias de cine centroamericano. Esta tendencia se basaba en buscar una autoría en las obras bajo la influencia de corrientes artísticas como el Surrealismo (Inczauskis, 2019). Es en esta tendencia donde encontramos el primer referente nacional hondureño, Sami Kafati, quien en 1962 estrenó el mediodrama *Mi amigo Ángel*, estableciéndolo como el padre de la cinematografía en el país. Lo que más llamó la atención de la película de Sami Kafati fue la decisión de representar una ciudad de Tegucigalpa en sus lugares de máxima pobreza y dificultad, en lugar de retratar los paisajes excepcionales de los que se encuentran en las zonas de Tela o la Ceiba, llegando a recibir críticas muy duras e incluso amenazas. Sin embargo, a día de hoy es considerada una de las obras más necesarias para el cine centroamericano y evidentemente la precursora de todo un movimiento cinematográfico en Honduras (Calvo, s.f.).

Unos años después del estreno de *Mi amigo Ángel* (Kafati, 1962) el general Juan Alberto Melgar Castro asume la presidencia del país e impulsa la creación de un departamento de cine adjunto al Ministerio de Cultura y ofreciendo a Sami Kafati la dirección del mismo. A pesar de esto, el número de producciones dentro del país no sufrió ningún aumento notorio y no fue hasta el año 2003 que se estrenó la obra póstuma de Sami Kafati, *No hay tierra sin dueño* (Kafati, 2003), estrenada en Francia en el Festival Latinoamericano de Toulouse. Esta película siguió con la tónica neorrealista que se venía formando en Centroamérica desde la de los 60 y que ya en *Mi amigo Ángel* se había asentado como la tendencia cinematográfica principal en Honduras.

Hoy en día, el cine producido en Honduras es totalmente desconocido incluso para sus propios habitantes ya que las ayudas y recursos necesarios para poder llevar a cabo estas obras no están a disposición de los ciudadanos ni reciben impulso por parte del gobierno. Además, el tono del cine ha ido evolucionando con la población, y las producciones hondureñas se alejan de la búsqueda de ese Neorrealismo que caracterizaba a sus orígenes y se está moviendo hacia una vertiente de comedia familiar y producciones rápidas y sencillas con la intención de contentar al mayor número de público posible. Películas como *Amor y frijoles* (Kodath y Pereira, 2009) o *Loca navidad catracha* (Membreño y Ortega, 2014) son películas de muy bajo presupuesto que parodian en cierta manera la vida hondureña con la que el público pueda sentirse identificado sin mayor pretensión que entretener y pasar un rato divertido.

2.3 Estudiar cine en Honduras

En lo referente a la educación artística en el sistema educativo público de Honduras, podemos ver la escasez de interés por otorgar una enseñanza artística de calidad ya que, revisando las oportunidades de estudio de las diferentes universidades, apreciamos que la iniciativa pública no incluye el arte en ningún plan de estudios. No se encuentran en la misma situación los estudiantes que pueden permitirse acceder a la educación privada o que han sido becados. Por ejemplo, en instituciones como la Universidad Politécnica de Ingeniería (UPI), sí se ofrece la Licenciatura de Ingeniería en Cine y Televisión, licenciatura que hasta 2018 no existía en ninguna universidad del país. En esta titulación encontramos asignaturas como Historia del Cine, Producción de Cine, Dirección, Dirección Artística, Dirección de Fotografía, etc. Sin embargo, la dificultad para acceder a esta institución es elevada debido al costo. Como se mencionó anteriormente, la mayoría de la población hondureña es de bajos recursos y el coste final de una carrera universitaria en esta institución privada es de 42,792 L, el equivalente a unos 1495 euros, precio que parece desorbitado para las familias hondureñas. Por desgracia, esta es la única opción que los hondureños tienen de estudiar cine dentro de su país a nivel de licenciatura.

En el caso de la búsqueda de una licenciatura en cualquier rama artística, sea cine o no, las variantes son un poco más abiertas, pero las opciones siguen siendo muy escasas. La Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán incluye en su programa de estudios la Licenciatura en Artes, la cual tiene asignaturas desde Pintura hasta Interpretación. Esta licenciatura se imparte en 4 lugares diferentes del país: Tegucigalpa, San Pedro Sula, la Ceiba y Choluteca, esta última impartida únicamente a distancia.

Por otro lado, está la Universidad Nacional Autónoma de Honduras (UNAH) donde la única titulación que se puede recibir dentro del ámbito artístico es la Licenciatura en Música y lo más cercano que tienen al audiovisual es la Licenciatura en Periodismo y una Maestría en Gestión de Telecomunicaciones.

2.4 Entrevista

Existe la opción de viajar al extranjero a estudiar cine como lo hizo Miriam Gabriela Leiva, directora académica de Diseño de la Universidad Tecnológica Centroamericana. Al encontrarse en la tesitura de no poder estudiar lo que le apasionaba en su propio país, tomó la decisión de aplicar para la escuela internacional de cine y televisión de Cuba, donde fue aceptada y cursó sus estudios. Surgió la oportunidad de realizarle una pequeña entrevista a través de llamada, la cual fue muy gratificante, ya que defendió el interés de los hondureños por la producción audiovisual y las ganas que ella veía en los alumnos de su universidad por realizar proyectos cinematográficos. Entonces, ¿por qué no se realizan más proyectos si existe inquietud cinematográfica por parte de la juventud? Principalmente por la falta de interés tanto del gobierno hondureño como de la población en general, ya que la cultura del público hondureño es muy básica, no se interesan por obras audiovisuales desde un punto de vista artístico. Es por esto que un curso de producción cinematográfica es necesario para que los jóvenes estudiantes que tengan interés puedan tener acceso a una educación cinematográfica básica, pero de calidad.

El siguiente entrevistado fue Mario Ramos, periodista y cineasta hondureño galardonado con cuatro premios EMMY. Actualmente, Estados Unidos es su país de residencia y, al contrario que la anterior entrevistada, Mario nunca buscó dedicarse al cine y su presencia en la industria fue algo más azaroso. Estudió Periodismo en Tegucigalpa después de abandonar una carrera de Ingeniería Matemática y, como muchos hondureños, decidió migrar a Estados Unidos con la esperanza de encontrar un futuro más favorable para él y su familia. Una vez en Washington, empezó a trabajar como periodista en la cadena Univision, donde ha sido reconocido a nivel nacional e internacional. Siendo el cine su pasión actual, se encuentra deseoso de hablar de sus numerosos proyectos en mente.

Dejando de lado las diferencias en cuanto a trayectoria entre Leiva y Ramos, en lo que se refiere a las preguntas “¿Qué hace falta en Honduras para potenciar la producción cinematográfica?” y “¿Por qué cree que no existe una cultura audiovisual en el país?” las respuestas fueron bastante similares. Ambos señalan el escaso apoyo del gobierno hondureño a la ya de por sí también escasa cultura audiovisual, ya que no se fomenta la creación de ningún proyecto ni se facilita su desarrollo, haciendo de este arte algo tan tedioso e inalcanzable que la población ni lo considera, y aquellos que realmente se interesan por llevar a cabo obras audiovisuales finalmente terminan abandonando. Esto genera un efecto en cadena ya que, al no

fomentarse este tipo de cultura, la población no es capaz de acceder a la información necesaria que pueda despertar un interés en nuevas generaciones. Es por ello que los dos entrevistados coinciden en que impulsar iniciativas como un curso de cine de 5 meses al alcance de la población, es una iniciativa que podría beneficiar mucho a las nuevas generaciones y, sobre todo, al crecimiento de la cultura en el país.

3. DESARROLLO DE PROYECTO

3.1 Planificación

Habiendo decidido ya la duración del curso y estableciéndola en 5 meses, toca estructurarlo y orientarlo hacia un objetivo. La meta del curso es la realización de un cortometraje con la intención de que los alumnos vayan viendo un progreso a medida que avanzan las clases y eso los anime y motive a llevar el proyecto adelante.

Cuando se estableció contacto con la ONG ACOES se les presentó el proyecto en el plazo de tiempo que otorga la beca MERIDIES de la Universitat Politècnica de València y la organización confirmó que añadiría el curso de cine a su programa de capacitaciones. Este programa consiste en impartir clases de todo tipo de materias, por las mañanas, en el Centro de Cooperación Juvenil, por lo que se dispondría de un aula donde poder impartirlas. Los alumnos que recibirán las clases son beneficiarios de ACOES, en su mayoría estudiantes de periodismo y miembros del equipo de comunicaciones de la asociación.

La mecánica del curso se fundamenta en una enseñanza desde la práctica y la realización de tareas más que desde un ángulo teórico, teniendo como base principal los conocimientos adquiridos en el Grado en Comunicación Audiovisual, concretamente siguiendo el modelo de clase de la asignatura Taller de Relatos de Ficción impartida en este mismo Grado. La dinámica consiste en realizar todo el proceso necesario para llevar a cabo un cortometraje de ficción pasando por todas las fases (preproducción, producción y posproducción). Como hemos mencionado anteriormente, el alumnado no tiene ninguna base para realizar este curso, por lo que, previamente a la práctica que se realizará en cada clase, se hará una breve introducción teórica para darles un fundamento, para que tengan un concepto de lo que se va a trabajar y comprender el motivo por el cual se ha de llevar a cabo.

El tomar como referencia la asignatura impartida en el Grado en Comunicación Audiovisual permite llevar a cabo una dinámica de clases capaz de funcionar independientemente del número de alumnos que decidan recibir esta capacitación. Esto ha sido un gran punto a favor dado que el número de alumnos es algo que se desconoce hasta la llegada a Honduras y que incluso puede variar durante el curso.

Para que el trabajo en grupo sea más dinámico e interesante es necesario que los alumnos tengan una misma base, por este motivo la primera clase impartida consistirá en una breve presentación y una enseñanza sobre el cine como arte y como industria, hablando de sus múltiples definiciones y formando entre toda una

definición que podamos expresar con nuestras propias palabras. Se hablará también del proceso cinematográfico para que entiendan todos los pasos que vamos a seguir para poder desarrollar un producto audiovisual y, por último, saber qué expectativas tienen ellos sobre la capacitación, cuáles son sus intereses y por qué han decidido apuntarse.

Después de esta clase a modo de introducción, se iniciará el proceso de desarrollo del cortometraje. Teniendo en cuenta que las capacitaciones se imparten una vez por semana, se estructuran las clases de manera que se dedicarán los 3 primeros meses a la preproducción. En esta fase del curso se tratarán temas como el desarrollo de ideas, la escritura del guion y el desarrollo de un estilo visual. Este es el tramo del curso donde más teoría se deberá impartir y se intentará formar una base relativamente sólida para que el resto de las fases del desarrollo del cortometraje se lleven a cabo con la mayor agilidad y determinación posibles.

Después de estos 3 meses de preproducción, nos encargamos del área de producción, donde las clases girarán en torno a la redacción de un plan de rodaje, la búsqueda de todo el atrezzo necesario, la utilización de material semiprofesional (como son cámaras, micrófonos y claquetas) y el propio rodaje. Todo este proceso ocupará un mes del curso siendo este el más intenso y complicado de todos.

Por último, se llevará a cabo el montaje y la edición de todo el material grabado utilizando el programa Adobe Premiere Pro. Este último mes del curso se dedicará no solo a realizar un montaje final, sino a que durante este proceso los alumnos aprendan a utilizar el programa y a desarrollar en un futuro sus propios proyectos. La mayoría de ellos estudian la Licenciatura en Periodismo así que este es el apartado que más les puede servir en un futuro. Así que, dedicando dos semanas al aprendizaje del programa y otras dos semanas al montaje final, concluiría este curso de 5 meses sobre el desarrollo cinematográfico en Honduras.

3.2 Producción

3.2.1 Desarrollo de ideas

Tener una idea es lo primordial para desarrollar cualquier tipo de obra audiovisual independientemente de si forma parte del ámbito de la ficción o no, por lo que el desarrollo de ideas será lo primero de lo que se hablará en el curso.

La definición de idea que nos otorga la R.A.E. es demasiado amplia para orientar a los alumnos hacia la dirección deseada, tampoco es que el conocimiento de lo que

significa la palabra “idea” sea necesario para conocer el concepto, se puede tener la idea de “idea” sin conocer su definición. Sin embargo, en lo referente a la generación de ideas y la capacidad para determinar si son válidas o no, sí puede conseguirse a base de práctica. Todos tenemos ideas constantemente, aunque no sepamos expresarlas o plasmarlas. Eso hace más difícil llegar a ellas, pero las ideas están ahí.

Existen muchos métodos para acceder a estas ideas, quizá el más famoso y utilizado hasta de forma subconsciente es el *brainstorming*, por lo que se utilizará la misma dinámica utilizada en la asignatura Taller de relatos de ficción impartida en la EPSG, y se dividirá a los alumnos en diferentes grupos para que hablen y debatan sobre qué historia quieren contar y cómo van a contarla.

Es difícil identificar cuando una idea es buena o mala partiendo de la base de que no sabemos si tal concepto existe, pero dejando eso de lado, es difícil entender las ideas e historias que los alumnos quieren contar, ya que su realidad es tan diferente que muchas veces nos cuesta entendernos entre nosotros. Es por eso que la labor no será otra que la de orientador, dando todas las ideas por válidas y simplemente reconduciendo a los alumnos cuando se estén desviando demasiado de la idea principal o cuando su idea no la podremos llevar a cabo con los medios de los que disponemos.

Teniendo en cuenta lo anterior, se les recomienda que busquen historias de algo que conozcan y con lo que se puedan sentir relacionados e identificados a la hora de dedicarle horas a la escritura de guion. Al tratarse de alumnos que están recibiendo por primera vez educación en cine, se agilizaría bastante el trabajo si la escritura de guion trata sobre un tema sencillo y fácil de entender para todo el grupo.

3.2.2 Pitching

Con todas las ideas desarrolladas en cada grupo, se procede a elegir cual de todas ellas lleva a cabo a lo largo de todo el curso, por lo que parece interesante explicar el concepto de *pitching* ya que, al fin y al cabo, es algo que les puede servir a los alumnos más allá del ámbito cinematográfico y es coherente siguiendo el camino que se marcó en la lección anterior.

El concepto de *pitching* no es otro que el de vender una idea de producto o negocio a las personas que van a invertir su dinero en desarrollar el proyecto, ya que el cine es una disciplina artística, pero también tiene su lado de negocio dentro de las economías de los países (Lozano, Barragán y Guerra, 2019).

El objetivo principal de la realización del *pitching*, aparte de que aprendan como es realizarlo correctamente, es la selección de una idea para poder trabajar todos los conceptos posteriores sobre una base que toda la clase tenga clara. Así que los mismos grupos que han sido divididos para el desarrollo de ideas deberán preparar una presentación y hacer un *pitching* frente al resto de compañeros presentando su idea, su forma de trabajo y porqué deberían elegir su grupo para trabajar. Posteriormente se realizará una votación entre todos los compañeros y se elegirá la idea del cortometraje.

El esquema que se seguirá para el *pitching* es bastante básico, únicamente comprende 4 apartados siendo estos los siguientes: la creación de un *logline*, definición de un plan de trabajo, intenciones del producto y venta del grupo.

- El *logline* es una frase que resuma la idea del corto y además llame la atención de los compañeros sin revelar de más acerca de la trama. Este *logline* podrá ser una frase llamativa o una pregunta abierta al público, algo parecido a un eslogan (Snyder, 2013).
- En el plan de trabajo se debe explicar a los compañeros cómo se quiere trabajar y qué dinámicas se quieren seguir para conseguir el objetivo.
- Un tercer punto consiste en explicar las intenciones que tienen al realizar ese cortometraje. Explicar si se quiere contar una simple historia o si tiene algún tipo de intención más allá de entretener.
- Y por último venderse a los oyentes, explicarles porqué su idea y su grupo es la elección correcta y por qué deberían elegirlos.

Se trata de uno de los apartados más importantes del curso ya que tal vez sea la enseñanza de la que más partido puedan sacar en un futuro, ya que la mayoría de los alumnos son estudiantes de Periodismo y saber vender una idea les será útil tanto en el mundo estudiantil como en el laboral.

A la hora de poner en práctica lo explicado en clase, el primer problema que se detectó fueron los nervios, ya que, exceptuando un grupo, todos sentían un miedo escénico por exponer frente a sus compañeros. Aun así, la mayoría de los alumnos entendieron el concepto de *pitching* como una venta de un producto e inventaron formas muy creativas para captar la atención de sus compañeros, surgiendo ideas muy interesantes al comentar el trabajo en clase.

La idea seleccionada trataba sobre la evolución de la pandemia y como una madre debía encontrar la cura para su hija, la cual había sido contagiada. La intención del

cortometraje era dar a entender que la naturaleza es lo más poderoso del mundo y solo a través de ella y de su cuidado se puede encontrar la salvación.

3.2.3 División de roles

A lo largo de una producción profesional, los roles están muy definidos y existe un tipo de sinergia entre ellos que permite al proyecto avanzar en una dirección correcta entorpeciendo lo mínimo entre departamentos. Esto mismo es lo que se va a pretender durante el desarrollo del curso de cine.

La principal intención es que cada alumno elija un rol con el que se sienta cómodo y desempeñe su trabajo de la manera más profesional que pueda. Dado que el número de alumnos no corresponde con la cantidad de equipo necesario para llevar a cabo una producción de la forma descrita en el anterior párrafo, lo más probable y recomendable es que los alumnos escojan más de un rol a desempeñar durante todo el proceso de producción del cortometraje, ya no solo por la escasez de personal sino por ofrecerles la oportunidad de aprender y conocer desde dentro diferentes ámbitos de la producción cinematográfica. Únicamente hay 2 roles que ya están asignados desde el primer momento y es que las personas cuya idea sea seleccionada en el *pitching* deberán desempeñar los papeles de dirección y producción, ya que serán las personas que mayor conocimiento disponen de cómo quieren ver y llevar a cabo su idea.

Cabe destacar que, una vez asignados los roles, los alumnos no se desentenderán del resto a la hora de explicarlos en las clases teóricas, todos estarán al tanto de en qué consiste cada rol y cuál es su función dentro de una producción cinematográfica independientemente del rol que se les haya sido otorgado.

La división de roles se efectuará de la siguiente manera. Se dividirá la producción en seis departamentos con sus respectivos roles dentro de cada uno y por orden los alumnos elegirán que rol o roles le interesa más desempeñar. Estos departamentos son: Departamento de guion, departamento de dirección, departamento de producción, departamento de fotografía, departamento de arte y departamento de montaje. Cada departamento por su parte tiene diferentes roles los cuales deberán ser elegidos por los alumnos.

El departamento de guion solo tiene un rol que puede ser desempeñado por varias personas, este es el rol de guionista, encargados de escribir y desarrollar la historia que haya sido votada en los anteriores *pitchings*. Se recomienda que el director o

directora esté presente durante la escritura del guion ya que al fin y al cabo es la persona que se encarga de toda la parte artística de proceso cinematográfico. Teniendo en cuenta que solo se dispone de 5 meses para realizar tanto el curso como el cortometraje y el guion es una parte esencial para que el resto de los departamentos puedan avanzar en sus respectivos ámbitos, se dedicará el primer mes entero a la escritura de guion.

Por otro lado, tenemos el departamento de dirección, el cual está compuesto por tres roles. Dentro de este departamento encontramos en rol de director o directora, que como he comentado con anterioridad es un rol ya asignado a una de las personas cuya idea fue seleccionada en el *pitching*, el ayudante de dirección y el encargado o encargada de storyboard. He decidido incluir el storyboard dentro del departamento de dirección ya que, al fin y al cabo, es el documento que marca una guía visual de cómo se va a ver en pantalla todas las ideas tanto del director como de la directora de fotografía y por ello tiene un peso importante en la toma de decisiones. Al contrario que el rol de guionista puede ser desempeñado por varias personas, los roles que figuran dentro del departamento de dirección son únicos, ya que tener varios directores o varios artistas de *story* entorpecería mucho el correcto desarrollo de las funciones propias asignadas a cada rol.

El siguiente departamento es el departamento de producción. Los roles integrados dentro de este departamento son el productor o productora, los encargados de *casting* y los encargados de localizaciones. De la misma forma que el director era un rol ya asignado, el rol de productor también debe otorgarse a alguna de las personas cuya idea haya sido seleccionada durante la ronda de *pitching*, ya que, a fin de cuentas, el productor es el jefe de toda la producción. Evidentemente somos conscientes de la realidad que está viviendo el país y las condiciones de vida que tienen las personas que van a recibir el curso, por lo que el rol de productor no consistirá en la búsqueda ni en la recolección de dinero ni financiación, ya que el cortometraje será de presupuesto 0. En caso de que sea totalmente esencial la compra de algún material para atrezzo, lo adquiriría yo como docente responsable de la actividad. El productor o productora será la persona que tendrá la última palabra sobre cualquier decisión tomada a lo largo de la producción del cortometraje, por lo que su constante comunicación con todos los departamentos será un pilar fundamental.

En el caso del *casting*, la dinámica del presupuesto se mantiene, ya que la persona encargada de realizar el casting deberá conseguir actores y actrices comunicándoles desde un primer momento que el trabajo no será remunerado. En Tegucigalpa hay 2

escuelas de teatro, la Escuela Nacional de Arte Dramático” y la Academia Americana de Interpretación, por lo que sería conveniente que estos fueran los primeros lugares de búsqueda de actores. Además de estas 2 escuelas oficiales, la propia asociación ACOES impartía unas capacitaciones de teatro en años anteriores, por lo que también se podría contactar con las personas que hubieran estado vinculadas al teatro si es que siguen formando parte de la asociación.

El último rol dentro del departamento de producción es el de búsqueda de localizaciones. Este rol puede ser desempeñado por varias personas que se encargarán de encontrar lugares donde grabar no solo sea posible y adecuado, sino seguro. Este es otro aspecto en el que ACOES nos puede ayudar, ya que cuenta con numerosos espacios como escuelas, centros médicos, casas de ayudas, negocios locales y demás localizaciones que podrían llegar a ser muy útiles. Por otro lado, la asociación es muy respetada en todo el país, por lo que decir que se está realizando un proyecto para ACOES facilita mucho la disposición de las personas a prestar su casa o su espacio.

El siguiente departamento es el Fotografía, que entraña una mayor dificultad ya que es puramente técnico. Si anteriormente se hablaba de que el departamento de dirección se encargaba de toda la parte artística de la producción, el departamento de fotografía se encarga de toda la parte técnica. Este es el departamento con más roles de los seis, ya que la intención es que durante el rodaje todos puedan sentirse parte de la experiencia y el aprendizaje que este otorga. El departamento está formado por diversos roles. El primero de ellos es la directora o director de fotografía. Este rol, al igual que el de dirección o producción, está pensado para ser desempeñado por una sola persona, la cual está al mando de todo el departamento. En sus manos está el deber de, junto al director o directora, realizar el guion técnico, el cual será transmitido a la persona encargada de *storyboard* para que pueda dibujarlo y decidir todo aspecto técnico que se vaya a ver en pantalla, evidentemente trabajando en constante comunicación con los encargados de dirección y producción. Seguidamente en el departamento de fotografía está el rol de operador u operadora de cámara. La función de este rol consiste en encargarse de grabar los planos siguiendo las indicaciones del director o directora de fotografía. La asociación no dispone de ningún tipo de equipo de grabación y no es posible el alquiler de material profesional. Por este motivo, el rodaje se realizará con una cámara personal. Se trata de una cámara réflex canon 77D con un objetivo 18-200 que más adelante y a medida que vayan avanzando las clases se explicará cómo utilizar correctamente. Es sabido que este es uno de los roles más codiciados por los miembros de un rodaje, por lo que se ha decidido que este rol será otorgado a dos personas, que tendrán la función

de operador y ayudante respectivamente. De esta manera las personas más interesadas tengan la oportunidad de tocar cámara.

Los siguientes roles serán otorgados más por precaución que por necesidad. Estamos hablando del *gaffer* y el equipo de eléctricos. Como he comentado en el párrafo anterior, la asociación no dispone de ningún tipo de material y no es posible el alquiler del mismo, por lo que conseguir cualquier tipo de iluminación será complicado. A esta dificultad se añaden los constantes cortes de luz diarios que hay aleatoriamente en todo el país o el desconocimiento de si las localizaciones elegidas tendrán siquiera conexión a la red eléctrica. Con todo, es preferible asignar estos roles con anterioridad por si en algún caso es necesario colocar una iluminación específica, siempre siguiendo las órdenes de la directora de fotografía.

El penúltimo departamento que se mencionará es el departamento de Arte. El departamento artístico está formado por tres roles más el rol de localizaciones que se ha incluido en el departamento de producción, pero se encuentra en un punto medio entre ambos. La persona encargada de dirigir el departamento y tomar las decisiones finales será el director o directora de arte y su trabajo, además del recientemente mencionado, consistirá en completar la sinergia estética que se debe cumplir entre dirección, dirección de fotografía y dirección de arte. Algunas de las funciones a realizar son la selección de una paleta de color adecuada, bocetos y diseños de los personajes y localizaciones entre otros.

Además, dentro del propio equipo de arte se encuentran roles como los encargados de atrezzo y los encargados de maquillaje y vestuario, cuyo trabajo consiste en encontrar los objetos necesarios para el rodaje y preparar a los actores y actrices para su presencia en cámara respectivamente.

Por último, y ya habiendo asignado roles para casi todas las fases de la producción, encontramos el departamento de postproducción y montaje. Cuando se habló con la asociación para presentarles el proyecto del curso de cine pidieron que se hiciera hincapié en esta fase, ya que estaban faltos de conocimientos en ese ámbito y necesitaban que los encargados de comunicaciones pudieran ser capaces de editar vídeos profesionales para promocionar la asociación a través de redes sociales, por lo que el rol de editor no estará centralizado en una persona sino que todos juntos ensamblarán el material grabado utilizando la aplicación *Adobe Premiere Pro*.

Estos son los 6 departamentos en los cuales se van a dividir los roles de los alumnos. Pero, como ya se ha dicho anteriormente, solo hay 2 roles que están

preestablecidos, por lo que para asignar el resto se tendrá que buscar una forma justa dentro de las posibilidades. Con la intención de ver más o menos cual es la dinámica de los alumnos y entender cuáles son los roles que más llaman la atención, la elección de departamento y rol será sometida a libre elección. En caso de una disputa por un puesto, este será sometido a debate y si aun así no se encuentra una solución, el rol en disputa será otorgado a sorteo. La intención será siempre mantener un reparto equitativo entre todos los departamentos para que no haya una sobrecarga de trabajo en ninguno de ellos.

A efectos prácticos, la división de roles fue algo más tediosa. Los alumnos no estaban interesados en realizar algunos de los roles, siendo arte y guion los más perjudicados en este aspecto, ya que la gran mayoría prefería roles como operador de cámara, equipo de producción o encargados de montaje. Sin embargo, tras un intenso debate, el reparto fue equitativo entre todos los alumnos y nadie quedó disconforme con los roles que le fueron asignados. Sorprendió principalmente la falta de interés por los roles de más poder, ya que pocas personas estaban interesadas en asumir la responsabilidad que conlleva encargarse de la dirección de cualquier departamento.

De esta manera, y con los roles ya asignados, comienza la fase de preproducción practica del cortometraje.

3.2.4 Guion

Con los roles y los departamentos ya asignados, el alumnado pudo empezar a trabajar en su respectivo ámbito, pero la mayoría de los departamentos dependían de un guion cerrado para poder comenzar con su trabajo. Por este motivo, se fijó una fecha límite para poder disponer de un guion definitivo con suficiente tiempo de margen para que los departamentos pudieran desempeñar todas sus labores de la manera más eficiente.

La fecha límite se fijó para un mes desde el reparto de roles, dejando así suficiente tiempo para que los alumnos pudieran desempeñar todas sus tareas, trabajos y obligaciones sin una presión constante de tener que cumplir con la escritura de un guion, cosa que nunca habían hecho anteriormente. Durante la semana, y fuera del horario de clases, se concretaron reuniones con el equipo de guion para ir avanzando y así poder dejar las clases para avanzar con los conocimientos teóricos.

La escritura de guion no es tarea fácil, por lo que explicar cómo escribir un guion correcto en un mes será un duro desafío. Primero, que todo se explicará que es realmente un guion cinematográfico y sus diferencias con otro tipo de documentos escritos, porque sabemos diferenciar un guion de una novela, por ejemplo, y a sentar las bases de la escritura de guion en base a sus cánones estéticos (tipografía, formato, interlineado...).

Está claro que el talento y la originalidad son cosas que no pueden ser enseñadas, sin embargo, existen ciertas pautas que se pueden seguir para conseguir un guion correcto y que funcione. Lo principal es entender que un guion no deja de ser una historia, contada con un formato en particular, pero una historia al fin y al cabo, y como historia que es sigue un patrón simple que lleva siendo utilizado desde el inicio propio de las historias y en las tragedias escritas y representadas en la antigua Grecia. Estamos hablando de la estructura en tres actos de planteamiento, nudo y desenlace. Esta estructura puede ayudar a entender en qué punto de la historia nos encontramos y qué debe venir después para avanzar de manera correcta, otorgando a cada uno de los actos un hecho detonante que marque tanto el inicio de uno y el final de otro, concluyendo el desenlace en un *climax* final que actúa como elemento catártico en la narración. Es cierto que a día de hoy esta estructura tiene infinidad de matices y variaciones y se rompe y cambia a placer, no es una ley dentro del mundo de la escritura de guiones, sin embargo, para un primer acercamiento al mundo del guion y teniendo en cuenta el tiempo del que se dispone, seguir esta estructura lo máximo posible será suficiente tanto para el aprendizaje del alumno como para el correcto desarrollo del curso.

Teniendo claro desde un primer momento la historia que se quiere contar, la estructura del planteamiento nudo y desenlace y qué sucede en cada una de estas etapas de forma aproximada, una técnica muy útil, aunque algo tediosa, es formularse constantes preguntas sobre la trama. Esta es una técnica de escritura rápida en la que cualquier pregunta es válida siempre que ayude a avanzar y no recaiga en banalidades o información innecesaria (Snyder, 2013). Vamos a verlo con un ejemplo.

Digamos que nuestra historia va sobre un extraterrestre que llega a la tierra. Las preguntas que deberíamos hacernos principalmente son ¿En qué lugar de la tierra?, ¿Cómo ha acabado ahí?, ¿Ha sido por accidente o por voluntad propia?, ¿Quiere volver a su planeta?, ¿Tiene aspecto similar a los humanos? Toda esta serie de preguntas nos otorgan a nosotros mismos información sobre un universo en

construcción, el cual irá tomando una forma más consistente a medida que vayamos respondiendo preguntas y respondiendo las nuevas que irán surgiendo y añadiendo tramas y personajes nuevos en base a las necesidades del guion. Una vez respondidas todas las preguntas que han podido surgir, se podrá escribir una sinopsis completa de la historia sin diálogos lo cual será útil para tener una visión completa de la trama principal, los personajes, los escenarios y más o menos la caracterización por lo que los departamentos de Producción, Arte y Dirección podrán empezar a trabajar mientras los encargados de guion terminan de matizar, retocar y añadir diálogos.

Un error muy común a la hora de escribir los primeros guiones es empezar desde un primer momento con descripciones, diálogos, acotaciones y demás sin tener una dirección clara. La escritura de un guion es un proceso al que hay que dedicar mucho tiempo y trabajo si lo que se pretende es obtener un producto de calidad con que el que sentirse satisfecho. Por este motivo, seguir una serie de pases y normas nos ayuda a no desviarnos hacia unas direcciones que nos alejarán de nuestro propósito.

A la hora de poner en práctica lo aprendido, los alumnos encontraron ciertas limitaciones cuando se trataba de hacer avanzar la historia, ya que tardaron en encontrar un objetivo hacia el que dirigirse y las ideas planteadas variaban tanto que nunca existió una fluidez de escritura. En estos momentos de duda y de bloqueo, se utilizaba la técnica de las preguntas citada anteriormente y entre todo el equipo de guion se lograba sobreponer esta situación incómoda para todo guionista. Al fin y al cabo, la escritura, ya sea de guion o de novela, es un ejercicio que se mejora con la práctica.

3.2.5 Desarrollo de personajes

Un guion no se compone únicamente de una buena historia, esa historia es contada a través de un elemento crucial, los personajes. Sin personajes no hay historia y sin historia no hay cine. Por este motivo a los personajes se les ha de dar un trato especial.

El viaje que emprende el personaje suele estar sujeto a una transformación de este, por lo menos en el papel protagonista, muchas veces ligados a arquetipos de

escritura encarnando personajes fácilmente reconocibles en base a unas características comunes. Estos arquetipos son los héroes, villanos, sabios, exploradores (Baroja, 1991) De la misma manera que en el guion existen ciertos cánones que ayudan a la escritura y serán utilizados durante el curso, se seguirá la misma regla con el desarrollo de los personajes.

Todo personaje, por muy arquetípico que sea, tiene algo le otorga una personalidad única y por lo cual su historia está siendo contada, un objetivo (Stanislavski, 1981 como se citó en Davis 2010). Es esencial que todos los personajes que se escriban en el guion tengan un objetivo claro, una meta que alcanzar, un lugar donde llegar o un anillo que destruir. Sin esto, no tenemos nada. El objetivo de estos personajes no siempre es fácil de encontrar o asignar; cuando se esté en la fase de preguntas al guion puede salir automáticamente para los personajes secundarios, sin embargo, el personaje protagonista suele ser más complejo que eso ya que la mayor parte de la trama recae sobre él y muchas veces es confuso entender el verdadero objetivo. En el Señor de los Anillos (Tolkien, 1978), el objetivo de Frodo no es destruir el anillo, sino salvar a la Tierra Media; son este tipo de falsos objetivos los que pueden interferir a la hora de atribuir un objetivo a un personaje.

Una vez definido cual es el objetivo de nuestro personaje nos surge otra pregunta ¿Por qué? ¿Por qué nuestro personaje quiere cumplir este objetivo? ¿Qué es lo que le mueve? Efectivamente, necesitamos encontrar una motivación. No hay que confundir objetivo con motivación; el objetivo es esa meta que el personaje quiere alcanzar y la motivación es el motivo por el cual quiere alcanzarlo. Sin la motivación, cualquier historia sería una descripción más o menos atractiva de unos hechos. Los arquetipos de personaje también pueden ser aplicados a las motivaciones ya que existen una serie de motivaciones básicas que pueden sacar de un aprieto al escritor cuando se está buscando dicha característica, motivaciones como la supervivencia, la presión, la culpa o el deseo pueden ser detonantes lo suficientemente amplios como para adaptarse a nuestros personajes si no encontramos una motivación más específica que sea capaz de definirla.

Tenemos nuestro objetivo y nuestra motivación, el siguiente paso es encontrar la razón por la que el público querrá ver nuestra obra, es decir, el conflicto. Tener una motivación es importante y tener un objetivo también, pero si nuestro personaje consigue su objetivo sin ningún tipo de traba o de problema no hay historia que contar. Estos conflictos que se irán presentando a medida que la historia siga su

curso tienen dos funciones principales: mantener al espectador con ganas de seguir viendo la película y ayudar al crecimiento y evolución del personaje. Podríamos decir que esta es la característica que más define a un buen personaje, su evolución, quién era al principio y quien es ahora, el personaje que sale de casa no puede ser el mismo que vuelve.

La construcción de un buen personaje puede ser crucial a la hora de que un guion funcione, tan crucial que existen casos en que los personajes han trascendido más que la obra como podemos ver en el caso de *Darth Vader* y *Star Wars*. Sin un personaje bien construido no hay público que pueda llegar a identificarse con él y nuestra historia no será escuchada. A fin de cuentas, los guionistas y cineastas no dejan de ser contadores de historias que precisan de sus personajes para poder contarlas.

Los personajes principales del cortometraje realizado por los alumnos son tres: Alba, Martín, Atanasio y Roberto. Alba es la protagonista de la historia y es la que hace avanzar la trama. Algo que ayudó mucho a los alumnos a desarrollar a los personajes correctamente, es que todos eran arquetipos con los que estaban familiarizados en su día a día, por lo que no les supuso un problema entender la motivación de los personajes y darles un arco y final interesantes. Incluso la decisión de los nombres me sorprendió ya que Atanasio es el personaje encargado de descubrir la cura para la humanidad y su nombre proviene del griego y significa “inmortal”.

3.2.6 Guion técnico y *storyboard*

Una vez el guion está cerrado con todas sus tramas y personajes desarrollados, comienza el trabajo de realizar el guion técnico y el *storyboard*. Este es un trabajo que realiza la persona encargada de la dirección de fotografía junto con el director y el artista de *storyboard* y es necesario que la versión del guion sea la definitiva para no tener que hacer cambios de última hora.

Un guion técnico es un documento donde se especifica en una tabla cuantos planos van a ser requeridos para rodar una escena y que tipos de planos se utilizarán para transmitir las emociones necesarias que exija el director o directora. La mayoría de los alumnos que asistirán al curso estudian la carrera de periodismo, por este motivo entiendo que conocerán los diferentes tipos de planos en cuanto a escala y composición, sin embargo, habrá alumnos que no tendrán estos

conocimientos en su licenciatura por lo que es oportuno dedicar una clase a hablar de los tipos de planos.

En lugar de plantear la escala de planos de una manera teórica, se sigue una dinámica en la cual los alumnos deben filmarse entre ellos en base a la escala de planos con sus propios móviles. Una vez se tiene claro el nombre que se le atribuye a cada plano, se les da una lista de emociones las cuales tienen que representar únicamente utilizando el encuadre para entender que la composición y la posición de la cámara respecto al objeto tiene fuerte influencia en los sentimientos que evoca. De esta manera, no solo se consigue memorizar la escala de planos, sino otorgarle a cada uno un significado que posteriormente podrá ser aplicado a la hora de confeccionar el guion técnico.

Con la intención de que los alumnos sepan de primera mano en qué consiste realizar un guion técnico, se imprimen ciertas plantillas del mismo que se reparten entre los alumnos divididos en grupos acompañados de un guion ya redactado. Los alumnos deben realizar el guion técnico de las 2 primeras escenas. Esto con la intención de ver las diferencias entre los distintos grupos y que entiendan de primera mano lo que es realizar un guion técnico.

Una vez el guion oficial está escrito y cerrado, los encargados de dirección de fotografía y dirección del cortometraje se reúnen para escribir el guion técnico y así estar un paso más cerca de poder planificar el rodaje.

Respecto a la elaboración de un *storyboard*, es necesario plasmar de manera fiel y palpable el guion en el que hemos de basarnos. Además de ello, está en nuestras manos que pueda haber una narración fluida y entretenida.

En primer lugar, tomando el guion, se realiza una primera lectura para atrapar la esencia general y el ambiente en el que ocurre la acción, obteniendo con ello el estilo que determinará qué tipo de viñetas, planos y secuencias serán posibles para dichas escenas. En la segunda lectura de guion se trata de calcular cuantos planos serán necesarios para cada página de guion y si será necesario reducir o ampliar el número de viñetas para esas escenas según el tiempo de duración del episodio. Siempre manteniendo las viñetas necesarias para que la acción sea comprensible.

Respecto al estilo de *storyboard*, se trata de crear una narración gráfica con el mayor número de rasgos en el lenguaje cinematográfico, en la medida de lo posible, siendo una variante el tipo de público o las limitaciones que pueden suponer las

distintas técnicas de grabación. Son frecuentes los movimientos de cámara como panorámicas o *travellings* y planos picados y contrapicados.

Con todo esto, el *storyboard* nos otorga una visión muy adecuada de cómo se verá el cortometraje en última instancia. Además, otorga inmensas facilidades a la hora de grabar ya que tener una representación ayuda a los encargados de fotografía y dirección a agilizar el proceso de preparación de un plano.

El guion técnico y el *storyboard* son dos documentos que van bastante relacionados, ya que uno es la representación visual del otro. Un *storyboard* es un documento donde encontramos dibujos representativos de las instrucciones captadas en el guion técnico, facilitando enormemente la labor del equipo durante el rodaje y agilizando los tiempos. De la misma forma que se realizó la dinámica anterior con los guiones técnicos, cada grupo debe realizar un *storyboard* siguiendo lo apuntado en cada uno de los guiones técnicos que previamente hayan realizado.

3.2.7 Estilo visual

Mientras el equipo de dirección y fotografía trabajan en el guion técnico y el *storyboard*, el equipo de arte se encarga de otorgar a toda la producción una estética única y coherente con el resto de los departamentos conformando así un estilo visual.

Por estilo visual entendemos todo lo que se va a ver en la pantalla y su porqué, se trata de una estética que engloba todos los departamentos de la producción que deben trabajar conjuntamente para mantenerla. Esta estética va desde la decisión de una paleta de colores hasta la tipografía de los créditos pasando por los tipos de planos, la composición, las localizaciones y todo lo referente a la dirección de arte.

Es un error común asimilar que el responsable del estilo visual de una producción es el departamento de arte, pero realmente la persona que más peso tiene en las decisiones visuales es el director ya que es el jefe de toda la parte creativa de la película y la persona encargada de dirigir todos los departamentos en una única dirección tanto estética como narrativa.

Es por ello que la decisión del estilo visual del cortometraje es de las primeras decisiones que se deben tomar a la hora de afrontar un proyecto de creación de

una obra audiovisual ya que un cambio o desequilibrio estético podría desorientar y confundir a los espectadores.

Una decisión básica en lo referente a la creación de un estilo visual es la elección de una paleta de color. Una paleta de color consiste en la elección de una serie de colores y tonalidades que acompañarán a la estética del cortometraje en todos sus aspectos, desde la iluminación hasta los vestuarios. El color es un elemento muy importante en una producción audiovisual ya que cumple una función tanto narrativa como estética, por lo que la persona encargada de dirección deberá comunicar la idea de qué quiere transmitir con el cortometraje para que, junto al departamento de fotografía, el departamento de arte busque una serie de colores que transmitan ese sentimiento.

Una buena idea a la hora de crear una paleta de color es asociar un color principal a cada uno de los personajes y construir el resto en base a ese color, utilizando sus colores complementarios o análogos. Utilizando la herramienta de Adobe Color, se puede conseguir crear una paleta de color de manera muy sencilla y rápida seleccionando un color base y construyendo la paleta con distintos métodos.

Otro buen método, es buscar referencias de paleta de color de otras obras y utilizarlas en la creación de nuestro estilo visual. La búsqueda de referentes puede ser de gran ayuda ya que encontrar películas con una estética y temática similar a la buscada, puede hacernos ver detalles que se nos pasan por alto en muchas ocasiones. Por este motivo se recomienda a los alumnos encargados de la creación del estilo visual que busquen obras de temática similar a la trabajada y empiecen a construir una paleta de color propia en base a estos referentes. Cuando hablamos de obras, no hablamos específicamente de cine, ya que se pueden encontrar excelentes referentes visuales en fotografías, pinturas o la propia realidad de un paisaje. La paleta de color elegida para el cortometraje es la que podemos observar en la figura 1.

Figura 1. Paleta de color general



Los colores fueron elegidos en base a los que podemos encontrar en cualquier paisaje de Honduras y en los referentes de películas como *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015) en los tonos marrones y ocre. El uso del verde es debido a la temática del virus que suele asociarse a este color. Además, se trata de colores análogos dentro del círculo cromático y esto es una técnica utilizada en muchas producciones.

A parte de una paleta de color para el cortometraje, también se creó una para cada uno de los personajes atribuyéndoles una personalidad única, como podemos ver en la figura 2, 3 y 4 pertenecientes a los personajes de Alba, Martín y Atanasio respectivamente.

Figura 2. paleta de color Alba



Figura 3. Paleta de color Martín

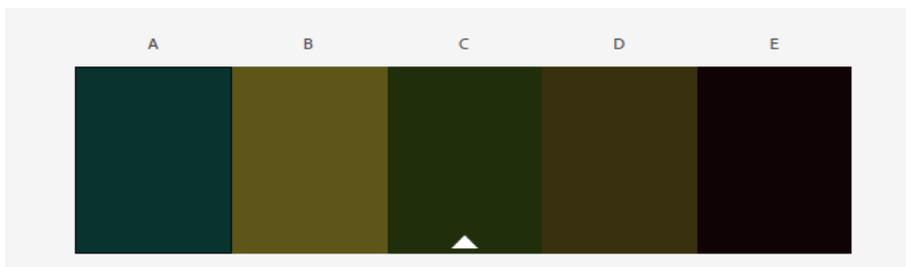
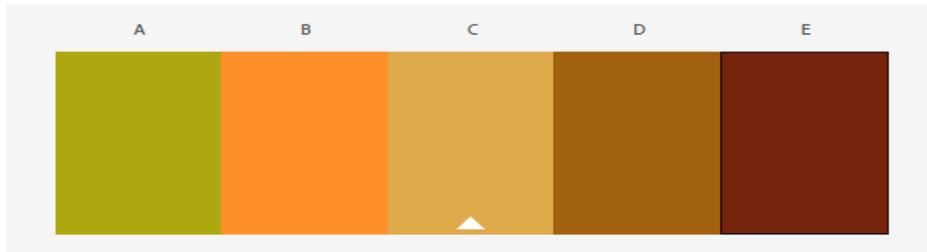


Figura 4. Paleta de color Atanasio



La definición de un estilo visual es un gran paso para que el resto del equipo avance en sus labores y todos remen en una sola dirección, motivando así a los alumnos ya que se empiezan a ver los resultados de un trabajo que han estado realizando los últimos meses.

3.3 Producción

3.3.1 Dirección de arte

La dirección artística es fundamental para una buena puesta en escena, ya que el equipo de arte son los encargados de darle vida a los espacios en los que sucederá la acción y cada detalle tiene que estar bien cuidado. Contar con un buen equipo de arte incrementa notoriamente la calidad de la producción y muchas veces es el trabajo que pasa más desapercibido cuando es uno de los más necesarios. Existen varios factores que son decisivos a la hora de conformar un equipo de arte.

En primer lugar, es esencial respetar el triángulo mágico entre dirección, arte y fotografía. Tienen que estar en constante comunicación porque se afectan mucho entre ellos. Cada decisión tomada por los directores de cada uno de los departamentos irremediablemente entorpecerá o engrandecerá al resto. Por ejemplo, si la persona encargada de fotografía decide utilizar únicamente planos muy cercanos no da la oportunidad a que se vea el trabajo que el equipo de arte ha realizado en la localización. Si existe la comunicación entre los tres departamentos, el trabajo de todos podrá ser apreciado en el producto final.

Otro de los aspectos que se suele pasar por alto a la hora de iniciarse en la dirección de arte es la importancia de las paletas de colores, ya que esta debe estar bien definida y ser respetada por todos los departamentos, pero también en los

entornos, en el vestuario, en el atrezzo y en todas las pequeñas cosas que puedan aparecer en pantalla, como mobiliario, iluminación, objetos y demás.

La confusión más grande que se tiene desde fuera es que la dirección de arte es un tipo de decoración de interiores, y esto no es así. Tienes que hacer un estudio de los personajes que habitan ese espacio para poder entenderlos y trasladar su personalidad y emociones a lo físico/visual. Un entorno en el cine también tiene que expresar y no dejarse al azar con decorados genéricos. De la misma forma que nuestras propias habitaciones son un reflejo de lo que somos, las habitaciones de los protagonistas deben reflejarlo más todavía ya que debe ser entendido por un espectador. No cualquier mueble es válido, no cualquier lámpara es válida y no cualquier color es válido. Cualquier elemento, color, textura tiene que ser estudiado, no se pone nada por azar.

Esto nos lleva a entender que las localizaciones son mucho más que un fondo donde sucede la acción, hay que encontrar el lugar perfecto entre el realismo y lo estético. Un set en el que se busca lo estético en todo su esplendor no va a proporcionar una experiencia satisfactoria ya que se va a notar que todo está ordenado y perfecto, rompiendo el realismo que debemos buscar. Por otro lado, un set donde nada tiene ninguna planificación ni orden puede dar la sensación de anacronismo o incluso abrumar al espectador con las mezclas de colores y estilos.

Es por eso que una buena dirección de arte debe ser verosímil y buscar un punto medio entre la realidad y la expresión, otorgando de esta manera una experiencia satisfactoria a todos los espectadores y eligiendo meticulosamente todos los elementos para que la acción de los personajes no se vea entorpecida u opacada por un entorno caótico.

3.3.2 Planificación de rodajes

A medida que el día de rodaje se aproxime y todas las localizaciones, actores, atrezzo y material quede claro, faltará hacer el último documento necesario antes de rodar nuestro cortometraje, estamos hablando del plan de rodaje. Un plan de rodaje es un documento donde se ve reflejado todo lo que sucederá el día del rodaje con un periodo de tiempo asignado a cada una de las acciones a realizar. Este documento está en manos del jefe de producción el cual está encargado de hacer

cumplir los tiempos lo más minuciosamente posible y ser capaz de adaptar el horario en caso de que se presenten contratiempos.

A los alumnos se les mostrará un ejemplo de plan de rodaje realizado por un grupo de estudiantes de la Universitat Politècnica de Valencia para la asignatura de Taller de relatos de ficción impartida en esta misma institución. En este plan de rodaje consta todo lo necesario para llevar un control minucioso de todo lo que va a suceder a lo largo de los días en los que se vaya a realizar la grabación. Se ha seleccionado este plan de rodaje ya que es un buen ejemplo de cómo todas las cosas que hay que tener en cuenta se reflejan en el plan. Cosas como ir a buscar a los actores, el tiempo necesario para cambiar de localización, tiempo de preparación del plano, pausas para comer... Los alumnos, al formar parte de la asociación ACOES, tienen unos horarios muy diferentes entre ellos y, a parte, la organización de sus propias clases de la universidad, por lo que los rodajes deberán ser realizados los fines de semana siempre en localizaciones donde ACOES tenga cerca algún centro donde poder acudir en caso de que sucediera algún problema.

No es sencillo realizar un plan de rodaje si no has estado presente en uno y eres consciente de todos los problemas e inconvenientes que pueden surgir, hacer buenos planes de rodaje es algo que lleva tiempo y práctica poder realizar con exactitud. De todas formas, el nivel de la producción entera, a pesar de intentar ser lo más profesional posible, también es muy precario por lo que no existe la necesidad de ser especialmente minuciosos con los tiempos y la planificación ya que no existe el riesgo de perder recursos ni dinero.

A la hora de realizar el plan de rodaje del cortometraje, el productor se encargó de comunicar al resto de equipo el día del rodaje para asegurarnos de tener la completa disponibilidad de todos para ese día. Después, se realizó una reunión con el director para planificar el rodaje. A pesar de tener un guion completo, por tiempo y disponibilidad de los alumnos se decidió grabar únicamente una secuencia que serviría para poder experimentar lo que conlleva un rodaje así que, tras seleccionar la secuencia, se procedió a discutir el tiempo que se tardaría en poder llevarlo a cabo. Uno de los primeros errores que se cometieron es la poca percepción del tiempo en un rodaje, algo normal dado que los alumnos nunca habían experimentado uno, y es que otorgaban muy poco tiempo a los planos sin ser capaces de prever cualquier problema que pudiera surgir. Este es un error común cuando se está haciendo un plan de rodaje, por lo que se tuvo que orientar a los

alumnos para que entendieran que, a la hora de rodar, siempre se tarda más tiempo del que se piensa. Finalmente se realizó un plan de rodaje que cubría la mañana entera desde primera hora hasta el mediodía.

3.3.3 Uso de material semiprofesional

Estando todo planeado y claro, un guion cerrado, una carpeta de producción completa y un plan de rodaje establecido, falta aprender algo básico para llevar a cabo un rodaje: familiarizarse con el material que se va a emplear. Como hemos mencionado previamente en este trabajo, la asociación no nos proporciona un equipo de rodaje, por lo que el material que se utilizará será el propio de que dispongamos en el momento.

Un equipo de rodaje básico consta de muchos elementos que ayudan a la hora de grabar y que abren un gran abanico de posibilidades para realizar todo tipo de planos, iluminaciones y demás técnicas de rodaje, consiguiendo así un resultado profesional que sabemos identificar con apenas un fotograma. La mayoría de las personas sabría identificar si lo que está viendo en una pantalla a nivel técnico es una producción profesional o se trata de un vídeo casero, ya que hay ciertos elementos que nos ayudan a identificarlo, como puede ser la calidad de la imagen, los movimientos de cámara, la iluminación, el montaje y la estética. Para que todo esto sea posible, las producciones cuentan con un material alquilado o propio y un equipo capaz de manejarlo.

Darle un aspecto profesional sin material profesional será definitivamente un reto para todos, pero la intención de este curso no es tanto conseguir esa estética, sino que los alumnos aprendan a manejar y cuidar el material, ya que este es muy caro y delicado.

Empezaremos con el uso de la cámara. El uso de la cámara es el elemento más distintivo del cine, es lo que le otorga la personalidad y lo diferencia de una locución o una fotografía. A día de hoy las cámaras han avanzado tanto tecnológicamente que todo el mundo tiene una en su bolsillo y no es necesario entender su funcionamiento para poder usarla. Sin embargo, existen numerosas diferencias entre una cámara de un dispositivo móvil y una profesional o semi profesional. Es por este motivo por el que se les explicará a los alumnos cual es el funcionamiento de la misma.

Una cámara está compuesta por dos piezas principales: el cuerpo y la lente. Estas dos partes son independientes y pueden acoplarse y desacoplarse con gran facilidad.

La cámara que se utiliza en el rodaje se trata de una cámara réflex canon 77-D con un objetivo de 18-200. Se trata de una cámara capaz de grabar a alta resolución de 1080p a 60fps, además cuenta con 45 puntos de enfoque autónomo por lo que da la opción tanto de manejar el foco en modo manual como de otorgarle una opción automática para que se autoenfoque a medida que se está realizando la grabación.

Para su correcta utilización se realizarán prácticas de campo tutorizadas donde los alumnos deberán aprender a usar la cámara y todos sus parámetros en modo manual teniendo el control absoluto de los mismos. Uno de los ejercicios a realizar será la correcta exposición de una imagen variando cada vez un parámetro distinto siendo estos parámetros el ISO, la apertura de diafragma (f/) y la velocidad de obturación. Se tomarán tres fotografías manteniendo fijo uno de estos parámetros en cada una de ellas y los alumnos deberán ser capaces de realizar una correcta exposición variando los otros dos.

El siguiente ejercicio va destinado a los movimientos de cámara. En un rodaje la cámara suele estar sujeta a un trípode, aunque también existe la opción de rodar con cámara en mano. Independientemente de esto los movimientos son bastante similares. El ejercicio a realizar para practicar este tipo de movimientos será el siguiente: los alumnos deberán buscar una escena de alguna película u obra audiovisual de su elección que contenga un movimiento de cámara simple y después deberán replicar esa misma escena en la clase con el mayor nivel de exactitud posible. Los movimientos simples desde el trípode podrán ser: realizar una panorámica hacia ambos lados o realizar *tilt up* y *tilt down*. En lo referente a la cámara en mano se podrán realizar movimientos como *travellings* en todas direcciones manteniendo simple una estabilidad suficiente como para que el temblor sea imperceptible para el espectador.

Realizados estos ejercicios, los alumnos estarán preparados para poder utilizar la cámara de manera correcta y segura el día del rodaje pudiendo cumplir con eficacia las órdenes del director de fotografía y del propio director del cortometraje.

Otro elemento del equipo técnico de que se dispondrá a la hora del rodaje es el equipo de audio. Un equipo de audio suele estar formado por uno o varios micrófonos conectados a una grabadora que automáticamente procesa el audio con una mayor calidad. Este tipo de material es más difícil de encontrar y conseguir. Por ese motivo, en nuestro caso trabajaremos con un micrófono conectado directamente a la cámara. La principal desventaja de trabajar de esta manera es que el sonido se ve ensuciado o alterado por el propio ruido que produce la cámara al funcionar y nunca se obtendrá esa limpieza profesional que se conseguiría conectando el micrófono a una grabadora. Por otro lado, también tiene una ventaja y es que, al estar directamente conectado al dispositivo, la cámara reconocerá como toma de audio principal el sonido captado por el micrófono por lo que no será necesaria una posterior sincronización en postproducción y agilizará el proceso de montaje.

El micrófono que se utilizará es un *Rode Videomic Go* direccional con una gama de frecuencia de 100Hz-16.000Hz y un rango dinámico de 96Db. No es uno de los mejores micrófonos del mercado, pero cumple su función a la hora de captar un sonido más limpio que con el propio micrófono de la cámara. Hay que tener en cuenta que al tratarse de un micrófono direccional que se coloca encima de la cámara el sonido que no entre en el dispositivo de manera directa se escuchará más bajo que el que sí lo haga, por lo que en el momento del rodaje se deberá colocar la cámara y a los actores de forma que el audio se capte de la manera más frontal al micrófono posible.

Por último, un elemento que siempre añade un toque profesional a la experiencia de rodaje es el uso de la claqueta. La claqueta cumple dos funciones principales en un rodaje. Primeramente, mostrar al inicio del plano una serie de datos que resultan muy útiles a la hora de visualizar posteriormente las tomas grabadas. Estos datos son: el número de escena, el número de plano que compete a esa escena y en número de toma o intento que se ha realizado la grabación. Como ya se ha mencionado, esto puede ser de gran utilidad si se busca un clip en concreto para visualizarlo ya que no es necesario ver la grabación completa y solo con el primer fotograma ya dispones de esta información. Por otro lado, la claqueta cumple una función de ayuda a la sincronía de audio y vídeo. Al cerrar la claqueta se produce un golpe que es captado por el micrófono, por lo que en el momento del montaje simplemente se tendrá que sincronizar el pico de audio captado por el micrófono y el momento de la imagen donde la claqueta esté cerrada del todo, para de esta manera disponer de un audio perfectamente sincronizado con el vídeo.

Evidentemente, esta segunda función no será cumplida en nuestro caso, ya que como se mencionó anteriormente, la captación del audio se hará directamente a través de la cámara, por lo que la sincronía será automática. Además, el uso de claqueta es un elemento muy característico del cine y completa la experiencia de lo que sería un rodaje profesional para los alumnos.

Es fácil comprobar que el material es bastante simple y limitado, pero como se ha comentado anteriormente en este trabajo, la búsqueda de una calidad minuciosa no es el objetivo del curso, sino el aprendizaje de todo el proceso de filmación. Disponiendo de este material, aunque sea escaso, se tiene todo lo necesario para que un rodaje se lleve a cabo de manera correcta y sin más problemas que los que pueda tener cualquier otro rodaje, otorgando a los alumnos una experiencia real de lo que consiste grabar un cortometraje.

3.3.4 Dinámica de rodaje

Un rodaje es la culminación de mucho tiempo de trabajo y esfuerzo dedicado a la creación de un proyecto. Es el momento donde termina la fase de producción y donde se materializan todas las ideas y todo el trabajo de los departamentos que han hecho posible el desarrollo del cortometraje.

Sin embargo, un rodaje es algo caótico y complicado donde surgen todo tipo de problemas, por lo que los alumnos deben estar preparados para poder solventarlos de manera eficaz siempre con la intención de que se desarrolle de la mejor manera posible. Para que esto se lleve a cabo, se debe establecer una jerarquía donde alguien debe estar al mando para tomar las decisiones más importantes. Los roles ya han sido establecidos desde el primer momento, por lo que cada uno conoce cuál es su función dentro de los apartados por los que hemos trabajado, sin embargo, en un rodaje la jerarquía debe ser muy clara para que todo se desarrolle correctamente.

Los roles principales del rodaje que se realizará en el curso es similar a la división realizada en los rodajes realizados en el grado de Comunicación audiovisual de la Universitat Politècnica de València:

El productor o productora: es la persona que está al mando del rodaje y quien toma las decisiones prácticas del mismo. Aparte, es la encargada de hacer cumplir el plan de rodaje a la perfección para perder el menor tiempo posible ya que en una producción profesional, perder tiempo implica perder dinero. Además, está al

mando del equipo de producción, encargados de conseguir utensilios de última hora o de preocuparse de las dietas de los actores si fuera necesario.

El director o directora: es la persona encargada de dirigir a todos los departamentos a grandes rasgos y de tomar todas las decisiones creativas, ya que decide qué tomas están bien, qué tomas están mal y cuantas veces se repite una grabación. La persona encargada de dirección es la que toma la mayor parte de las decisiones en un rodaje. Por este motivo se suele entrar en conflicto muy fácilmente con producción, ya que a pesar de ser el director el que toma las decisiones, producción siempre tiene la última palabra en el apartado práctico. El productor nunca le dirá al director como grabar una escena, pero si podrá decirle de cuantos recursos dispone para grabarla y si le puede proporcionar más en caso de necesitarlo.

El director o directora de fotografía: se encarga principalmente de la composición, encuadre e iluminación del plano que se va a grabar. En sus manos está la misión de cumplir con lo establecido en el guion técnico y el *story board*. Debe cumplir las órdenes de producción en cuanto a tiempo de preparación de un plano y las órdenes de dirección si existe algún ajuste o cambio necesario. Por otra parte, es la persona encargada del equipo técnico de iluminación y estos deberán colocar las luces tal como ordene la directora.

Ayudante de dirección: como su propio nombre indica, su función consiste en ayudar al director en aquellos puntos donde no pueda llegar. No tiene ninguna potestad en la toma de decisiones, pero sí cumple funciones como hablar con los actores o facilitar la comunicación entre el director y el resto de los miembros del equipo. Además, es la persona encargada de cantar la claqueta y comunicar al *script* cual es la toma buena.

Script: el rol del *script* tiene dos funciones muy importantes para la posterior edición. El *script* se encarga de apuntar en un documento qué tomas ha marcado el director como buenas para después transmitir este documento al equipo de montaje y sea más fácil para ellos elegir la toma buena simplemente mirando el documento. Por otro lado, el *script* se encarga de controlar el *raccord*. El *raccord* es un término utilizado para referirse a la continuidad entre planos, por lo que el *script* debe encargarse de vigilar que ninguna cosa cambie entre planos continuos en lo referente a atrezzo, vestuario, arte o movimiento.

Operadores de cámara: su función es conseguir el plano correcto siguiendo las órdenes de dirección y de fotografía. Además, son las personas encargadas de

cuidar la cámara, montarla y desmontarla, moverla e iniciar y detener la grabación cuando lo mande el director. Los operadores no pueden detener la grabación si dirección no lo ha mandado. Si ha ocurrido algún problema, se deberá comunicar a dirección y este considerará si es necesario cortar o no.

Director o directora de arte: Su función es adecuar el lugar de grabación para crear una caracterización correcta y una buena ambientación para el rodaje. Todo esto deberá ser planificado con antelación para actuar de manera rápida y eficaz a la hora de llegar a las localizaciones. Dirección de arte también se encarga de coordinar todo su equipo para reajustar o reubicar atrezzo o mobiliario en caso de que sea necesario.

Equipos de producción, arte y técnicos: Los equipos son la mano de obra en un rodaje, están a la disposición de su respectivo coordinador y realizan el trabajo manual para que el rodaje se produzca sin interrupciones. Sin un buen equipo de técnicos el rodaje se desmorona, perdiendo muchos recursos, tiempo y dinero.

Ya ha sido mencionado a lo largo de este trabajo que los roles de toda una producción están muy definidos y no interfieren entre ellos, pero en un rodaje esto se magnifica ya que supone la coordinación de muchas personas. Todo debe funcionar como un engranaje para conseguir un buen producto de calidad y los alumnos entiendan y aprendan como son las dinámicas de los rodajes y lo que conlleva asumir cada rol y su responsabilidad.

El nivel de compromiso por parte de los alumnos fue en aumento a medida que avanzaba el rodaje. En un primer momento no parecían tener ganas o fuerzas de estar allí y poner un esfuerzo de su parte por avanzar, pero a medida que se fueron grabando planos e iban viendo el proceso, la motivación aumentó notoriamente. Más o menos hacia la mitad del rodaje, la sinergia que se había formado en el grupo era excepcional y ellos solos eran capaces de resolver problemas y actuar con determinación en base a la situación que se presentara. El productor se encargó perfectamente de que se cumplieran los tiempos establecidos en el plan de rodaje y los operadores trataron el material con total precaución. Llegado un punto, la noticia del rodaje había corrido por la zona y nos encontramos con la situación de tener que controlar a decenas de personas que se habían acercado con curiosidad a ver el rodaje, lo cual hizo que los alumnos actuaran de manera más profesional ante la presencia de público.

Al revisar el material grabado el día del rodaje se encontraron fallos que costaría arreglar, sin embargo, el desarrollo del rodaje fue limpio y ordenado donde todos

los alumnos pudieron disfrutar y ejecutar su rol siendo una experiencia enormemente satisfactoria para todos.

3.4 Postproducción

Ya superadas las dos primeras fases que competen al desarrollo de una producción audiovisual, se encara el último mes del curso en la fase de postproducción. Esta fase será enfocada principalmente a la edición y montaje del cortometraje utilizando el programa *Premiere Pro* del pack de Adobe.

Este apartado es uno de los más importantes ya que la ONG en la que se realiza este curso pidió explícitamente la enseñanza de edición de vídeo con la intención de poder aplicar este aprendizaje a la creación de contenido para las redes sociales de ACOES. Además, los alumnos en su mayoría son estudiantes de la Licenciatura de Periodismo, como ya se ha referido, por lo que el conocimiento de un *software* de edición de vídeo será muy útil a lo largo de su paso por la carrera y en un futuro, en la búsqueda de trabajo. De igual forma, la importancia de esta fase del curso reside en una división en dos bloques: uno orientado a la edición de vídeo y uso del programa en general y otro orientado al montaje cinematográfico en particular.

3.4.1 Edición básica *Premiere Pro*

Adobe *Premiere Pro* es un *software* de edición de vídeo perteneciente al pack Adobe. Se trata de uno de los programas de edición más utilizados tanto a nivel profesional como a nivel *amateur*, debido a su interfaz intuitiva y sencilla que otorga a los usuarios una experiencia de uso muy fluida y fácil de mejorar a medida que se utiliza.

Como en todas las fases de este curso, se parte de la premisa de que el alumno no tiene ningún tipo de conocimiento sobre la materia que se va a impartir, por lo que la lección empieza siempre desde cero. Por este motivo, la fase de postproducción podría considerarse un pequeño curso dentro del propio curso de producción cinematográfica que se ha estado impartiendo, siguiendo la siguiente organización de puntos relevantes a incluir:

Creación de proyectos: Empezar desde cero con un programa de edición puede ser algo caótico, es por eso que la primera sesión se dedicará a saber manejarse desde la pestaña de creación de proyecto. Los alumnos aprenderán a cómo

manejar los parámetros necesarios dependiendo de lo que sea oportuno en cada momento. Parámetros como la resolución del proyecto, la frecuencia de audio o elegir la carpeta donde los se desea que se guarde automáticamente el caché del programa.

Familiarización de la interfaz: Una vez el proyecto ha sido creado, es el momento de familiarizarse con el espacio de trabajo, explorando todas las pestañas y ventanas que dispone el programa para que sea más fácil la orientación y fluidez del proceso de edición. Localización de las ventanas, los monitores de entrada y salida, la línea de tiempo y la caja de importación son los principales portales a través de los cuales los alumnos deberán moverse con facilidad.

Importación y organización: Para poder iniciar el proceso de edición, son necesarios los clips grabados previamente. Existen varias formas de importar los vídeos al programa pudiendo así elegir la que resulte más cómoda, además de aprender los comandos y atajos de teclado propios de los programas de edición. La organización de archivos es crucial a la hora de trabajar con *Premiere* ya que se requiere que todos los clips se encuentren en la misma ruta de guardado para que el programa sea capaz de utilizarlos.

Recortes: Con los clips importados y organizados en la bandeja de importación, se debe seleccionar el trozo del vídeo deseado, eliminando generalmente el inicio y el final donde el director da las órdenes. Esto se puede hacer a través de la propia ventana de origen mediante los comandos de entrada (I) y salida (O), o arrastrando el clip a la línea de tiempo y utilizar la herramienta de recorte (C) para eliminar los segundos sobrantes.

Transiciones: Cuando dos clips recortados se montan uno seguido de otro se produce un corte. Estos cortes se pueden disimular mediante la unión de dos clips que enlazan una misma acción, o mediante el uso de transiciones o cortinillas. Las transiciones suelen ser utilizadas en los cambios de escena o secuencia para dar a entender al espectador que el contexto cambia. Para acceder a todas las transiciones predeterminadas de las que dispone *Premiere* se abre la ventana de efectos y dentro de la subcarpeta "Transiciones de vídeo" podemos encontrar una gran variedad de transiciones que pueden ser utilizadas en diferentes contextos para transmitir diferentes emociones

Títulos y rótulos: Con lo aprendido hasta el momento, ya se podría realizar un primer montaje de un vídeo bastante básico y sencillo. Sin embargo, algo que añade cierto toque profesional y un poco de limpieza es el uso de rótulos tanto al inicio

como al final. Los rótulos se encuentran en la ventana “Gráficos” de la interfaz de *Premiere* y desde ahí se pueden modificar todos los parámetros necesarios de tipografía, tamaño de letra, interlineado, espacio entre letras o el color de la fuente. Para colocar un rótulo simplemente se utiliza la herramienta de texto (T) y el programa te ofrece la opción de escribir con una fuente y tamaño determinado encima del monitor de salida.

Renderizado y exportación: Cuando el vídeo está terminado, es necesario aplicar un proceso de renderizado. Este proceso prepara el vídeo editado para revisar sus fallos y termina de ensamblar el contenido para que sea capaz de reproducirse como un solo archivo de vídeo. Este es un proceso que puede alargarse ya que se el montaje contiene una gran cantidad de fotogramas o de efectos, el ordenador tardará varios minutos en llevar el procedimiento a cabo. Una vez el renderizado ha sido realizado, se procede a la exportación del proyecto. Para exportar el proyecto como archivo de video se debe seguir la siguiente ruta en las pestañas superiores “Archivo”>”Exportar por medios”. De esta manera se abrirá la ventana de exportación donde se pueden variar los parámetros tanto de calidad de exportación como de ruta de guardad obteniendo así un archivo de vídeo único de nuestro montaje.

3.4.2 Teoría del montaje

La edición de vídeo y la técnica del montaje son evidentemente esenciales para poder presentar un primer corte sencillo que se entienda y tenga una coherencia narrativa y visual para el espectador. Sin embargo, existen ciertos métodos y técnicas que son utilizadas por las personas encargadas del montaje que refuerzan la narrativa y la técnica, siendo estos métodos conocidos como la teoría del montaje.

El montaje es una fase de la producción audiovisual que existe prácticamente desde la invención del propio cine, aunque para algunos sigue siendo un concepto algo ambiguo ya que la creencia popular gira en torno a que el montaje consiste en ensamblar de manera digital un número determinado de vídeos en un orden concreto para completar una película. Pero el montaje va mucho más allá, es un proceso que condiciona de una manera u otra la percepción de los espectadores, ya que dependiendo de cómo se cuente la historia, el espectador podrá percibirlo de diferentes maneras, sean conscientes de ello o no. Es por este motivo que, aun

no siendo el proceso más importante de la producción, contribuye en gran medida tanto a la organización de la película como a la experiencia de los espectadores.

Debido a su importancia e innegable efecto en la visión del espectador, en la década de 1910 se intentó implantar un modelo hegemónico respecto al montaje, conocido posteriormente como modo de representación institucional (MRI) (Burch, 1968). Muchas de las características que presentaba este modelo han sido abandonadas o han caído prácticamente en desuso a lo largo de los años, sin embargo, existen una serie de principios que a día de hoy se han tomado como hegemónicos a pesar de su evidente reinterpretación por cada cineasta a medida que el cine como arte va evolucionando. Hablando del montaje más habitual, se han establecido los siguientes principios: fluidez narrativa, permanencia de los ejes, equilibrio en la escala de planos y equilibrio en la duración de los planos. (Tarín, s.f.)

- La fluidez narrativa hace referencia a la continuidad de acciones entre planos. Una acción debe dar pie a la siguiente acción y no verse como actos individuales. Lo más sencillo es colocar las acciones en orden cronológico, para facilitar el entendimiento por parte de los espectadores. De esta manera, si la acción final de un plano coincide con la acción que inicia el siguiente, la sensación de continuidad se incrementa notoriamente.
- El eje es un elemento imaginario que se crea entre dos objetos o dos personajes dentro del plano. Se trata de una línea que une las miradas entre ellos y divide el espacio de grabación en 2 mitades y el primer plano que se utilice determinará desde cuál de las dos mitades se grabaran el resto de los planos. La permanencia de los ejes hace referencia al lugar desde donde vamos a grabar a nuestros sujetos sin poder saltar esa línea imaginaria que los une, ya que si esto se produjera daría la impresión de que los personajes han cambiado de posición y eso generaría un desconcierto en el espectador rompiendo la ilusión de montaje invisible.
- El equilibrio de la escala de planos hace referencia a cuantas escalas nos saltamos entre un plano y otro. La escala de planos es la distancia que existe entre la cámara y el objeto que se está grabando, por lo que el cambio de un plano a otro no debe saltar demasiado en la escala. Por ejemplo, sería desconcertante para el espectador un corte entre planos que pasara de un plano general de una ciudad a un plano detalle de un ojo.

- La duración que se le otorga a los planos tiene una enorme influencia en el ritmo de la película y esta duración debe ser consecuente respecto al mensaje que se quiera transmitir. Una escena rodada con planos cortos y cortes rápidos le otorgará un dinamismo y un ritmo frenético a la película, por otro lado, unos planos largos generan una sensación más calmada. Por lo que no sería correcto utilizar un plano de quince o treinta segundos en una escena de persecución ya que no se lograría transmitir ese dinamismo que supuestamente tiene.

Como se puede comprobar en estos principios citados anteriormente, el objetivo principal del modelo hegemónico actual es la búsqueda de una continuidad invisible a ojos del espectador, disimulando al máximo cualquier tipo de alteración o elemento que haga entender al espectador que hay un trabajo de montaje en la película. La búsqueda de esta continuidad, por tanto, es uno de los principales objetivos del montaje, el *raccord*. (Prósper, 2007)

El *raccord* es cualquier elemento de continuidad entre dos planos o más. Hay diferentes tipos de continuidad: de interpretación (expresividad, tono de voz...); en el escenario, vestuario y maquillaje; en la iluminación y de sonido. Pero de todos los tipos de continuidad, hay que destacar la relacionada con la del espacio y el tiempo, como puede ser el ejemplo de una puerta cerrándose ya que su velocidad debe ser la misma independientemente del cambio de plano. Se reconstruye el espacio y el tiempo artificialmente para dar una sensación de hegemonía temporal y espacial.

Con los conceptos técnicos aprendidos y una base teórica sobre la que trabajar, el montaje del cortometraje ya puede tener una fluidez narrativa y visual propia de las obras audiovisuales actuales. De esta manera se concluye el proceso de producción cinematográfica, obteniendo un producto final fruto del esfuerzo de todos los alumnos.

Volver a las clases teóricas, después de un periodo estrictamente práctico, fue difícil para los alumnos. Se notaba que no tenían demasiado interés por las normas hegemónicas del montaje, sin embargo, sí adquirieron los conocimientos necesarios, ya que a la hora de realizar el montaje se tuvieron en cuenta las normas de continuidad. A pesar de ser un proceso difícil, los alumnos obtuvieron un producto final que funcionaba a nivel narrativo y esto sirvió para tener una prueba tangible de todo el trabajo que venían realizando los últimos meses concluyendo así el curso de realización cinematográfica.

4. CONCLUSIONES

Este proyecto ha finalizado con buenos resultados respecto a sus objetivos y ha abierto nuevas puertas de aplicación en diferentes trayectorias. Las clases fueron impartidas con buenas sensaciones y los alumnos han adquirido los conocimientos básicos para poder desarrollar una obra audiovisual, estos conocimientos abarcan; generación de ideas, la venta de las mismas, escritura de guion, desarrollo de personajes, creación de un storyboard y de un estilo visual, planificación de rodajes, uso de material de rodaje y edición básica con Adobe Premiere Pro. Estos conocimientos son básicos a la hora de llevar a cabo un proyecto audiovisual. Finalmente se consiguió el objetivo, dado que el curso pudo ser impartido en el plazo previsto sin necesidad de omitir ninguna fase de la planificación inicial, consiguiendo de esta manera un producto sencillo, aunque completo, que funciona a nivel narrativo y visual (muestra de todo el trabajo que hicieron los alumnos).

De todas formas, se encontraron ciertas dificultades a la hora de impartir las clases y despertar una motivación en los alumnos. Como se mencionó al inicio de este trabajo, las dinámicas de las clases eran muy similares a las impartidas en la asignatura “Taller de relatos de ficción” de la Universitat Politècnica de València, por lo que las dinámicas de las clases estaban planeadas desde un punto de vista aplicado a la sociedad española. Es muy difícil intentar dar clases a unos alumnos sin conocer su realidad ni la manera en la que han tenido que aprender y pasar su etapa estudiantil. Los alumnos no estaban acostumbrados a realizar trabajos en clase ni a hacer prácticas de campo, por lo que recibieron con cierto rechazo las clases en un primer momento. A raíz de esto, se tomó la decisión de enfocar las clases desde un tono más personal y adaptando la enseñanza a la realidad de los alumnos, dándoles más libertad sin abandonar el elemento didáctico del curso.

Seguidamente, las dificultades encontradas en el apartado teórico del trabajo fueron principalmente la escasez de información y el desconocimiento de la población sobre el tema. Encontrar referentes en un tema del que hay tan poca información al alcance de la ciudadanía no ha sido tarea fácil, por lo que los referentes principales son los entrevistados con los que se tuvo la posibilidad de hablar. Además, los artículos académicos enfocados a la educación cinematográfica son muy escasos, por lo que, en un país tan invisibilizado como Honduras, las opciones se reducen notoriamente. De esta manera, acceder a la información y saber gestionarla y ordenarla, supuso un trabajo costoso aunque finalmente satisfactorio.

En lo referente a los objetivos secundarios, los resultados no fueron del todo gratos. Como se mencionó en la introducción de este trabajo, el cine en Honduras forma parte de un segundo plano en la sociedad, por lo que el conocimiento que tienen los espectadores medios es muy básico o nulo. Por este motivo, y a pesar de haber adquirido los conocimientos técnicos necesarios, los alumnos no tienen esa cultura cinematográfica necesaria para poder entender el cine como algo más que mero entretenimiento. Es decir, los alumnos han superado las clases, pero no ha calado en ellos la inquietud por producir obras audiovisuales, exceptuando a una de las alumnas, que, a raíz de asistir al curso, se ha matriculado en una academia de cine en Tegucigalpa. Teniendo esto en cuenta, considero que se debería haber incluido dentro del plan del curso, algún apartado donde se muestren a los alumnos ejemplos visuales de las lecciones impartidas con la intención de que la cultura cinematográfica en los jóvenes crezca y además puedan ver cómo funcionan a nivel profesional todas las lecciones impartidas.

Para finalizar, se considera que este proyecto ha tenido un impacto positivo en los alumnos y en la asociación de acogida, ya que los encargados de comunicaciones han recibido una base sobre la que poder trabajar en un futuro tanto para la asociación como en su ámbito académico y profesional. Por este motivo no se descarta volver a impartir el curso en un futuro a diferentes personas para que el conocimiento de la producción cinematográfica se expanda entre los jóvenes. La educación es la base de cualquier sociedad y gracias al compromiso que tiene ACOES con la enseñanza dentro del país, es sabido que este tipo de iniciativas didácticas siempre serán bienvenidas.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Burch, N. (1968). *Praxis du cinéma*. París: Gallimard.
- Calvo, G. Sami Kafati y el cine hondureño. *Archipiélago. Revista cultural de nuestra América*, 13(48).
- Cortés, M. L. (2010). El inesperado auge del cine centroamericano. *ESCENA. Revista de las artes*, 67(2), 83-90.
- Cortés, M. L. Centroamérica en celuloide. *Mirada a un cine oculto*.
- Davis, R. (2010). *Escribir guiones: desarrollo de personajes*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones sobre América del Norte.
- Getino, O. (1996). La tercera mirada. *Panorama del audiovisual latinoamericano*. Buenos Aires: Paidós, p. 13-14.
- Incauskis, D. J. (2019). *El cine de Honduras: El neorrealismo, el expresionismo y la transformación social en los filmes de Sami Kafati e Hispano Durón* (Doctoral dissertation, Loyola University Chicago).
- Lozano Treviño, D. F., Barragán Codina, J. N., & Guerra Moya, S. A. (2009). El cine: el negocio de la cultura. *Innovaciones de Negocios*, 2(6), 207-224.
- Prósper Ribes, J. (2007). El sistema de continuidad como proceso unificador.
- Schwartzman, S. (2004). Acceso y retrasos en la educación en América Latina. *Sistema de Información de tendencias Educativas en América Latina. Debate*, 1.
- Snyder, B. (2013). *¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guion*. E.E.U.U.: ALBA.
- Tarín, F. J. G. “Tensiones” en la constitución del modelo de representación institucional (MRI): David Wark Griffith como paradigma.
- Viadel, R. M., Lara, R., & Valseca, J. (2019). Vídeo espontáneo infantil en contextos familiares y cine de animación en contextos escolares. Dos investigaciones preliminares en Granada y Tegucigalpa. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, (10), 272-285.

6. FILMOGRAFÍA

De la Riva, A. (Director). (1912). El agente nº13 [Película].

Kafati, S. (Director). (1963). Mi amigo Angel [Película].

Kafati, S. (Director). (2003). No hay tierra sin dueño [Película].

Kodath, Pereira (Directores). (2009). Amor y frijoles [Película].

Membreño, Ortega (Directores). (2014). Loca navidad catracha [Película].

7. ANEXOS

- Guion literario
- Guion técnico
- Plan de rodaje