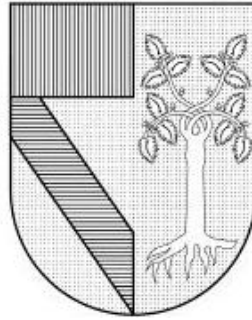


UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ESCUELA DE COMUNICACIÓN



“EL TIEMPO”

CARPETA

Q U E P R E S E N T A

ENRIQUE ISAAC MARTÍNEZ PIÑA

P A R A O B T E N E R E L G R A D O D E :

MAESTRO EN NARRATIVA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

DIRECTORA DE CARPETA:

Dra. MARÍA DE LOURDES LÓPEZ GUTIÉRREZ

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....	Página 3
Objetivo.....	Página 3
Título: El Tiempo.....	Página 4
Ficha Técnica.....	Página 5
Storyline.....	Página 10
Sinopsis Corta.....	Página 10
Sinopsis Larga.....	Página 11
Tratamiento Visual, Narrativo y Sonoro.....	Página 11
Tema.....	Página 14
Perspectiva.....	Página 14
Género.....	Página 14
Estructura narrativa.....	Página 14
Personajes.....	Página 15
Guion.....	Página 17
Storyboard.....	Página 18
Requerimientos Técnicos de Fotografía.....	Página 20
Requerimientos Técnicos de Sonido.....	Página 21
Requerimientos Técnicos de Edición.....	Página 21
Presupuesto.....	Página 22
Fuentes de Financiamiento	Página 27
Scouting.....	Página 28
Casting.....	Página 29

Breakdown.....	Página 31
Cronograma de Producción.....	Página 37
Edición.....	Página 38
Fotografía.....	Página 39
Diseño Sonoro.....	Página 40
Musicalización.....	Página 41
Stills de la Producción.....	Página 41
Distribución.....	Página 42
Conclusiones.....	Página 42
Archivo de Video.....	Página 43

Introducción

Esta carpeta contiene todo lo referente a la producción del cortometraje “El Tiempo”, que llevaron a cabo los estudiantes de la Maestría en Narrativa y Producción Audiovisual de la Universidad Panamericana, generación 2020-2022. La carpeta integra todas las necesidades que se tuvieron que cubrir para la realización de este proyecto.

El cortometraje, cuya duración total es de 5 minutos, fue un proyecto realizado a lo largo de diferentes módulos de la maestría, contando en tiempos se dividiría de la siguiente manera:

Elaboración del Guión: Dos semanas

Elaboración del Storyboard: Una semana

Elaboración del Cinematic: Una semana

Preproducción: Dos semanas

Rodaje: Seis horas

Edición, VFX y SFX: Un mes.

A lo largo de esta carpeta podrá ver todo lo que se contempló para el proyecto (Desarrollo de Personajes, Plan de Trabajo, Shooting List, etc). Un reto que cabe señalar es que el cortometraje fue producido durante la época del Covid-19, razón por la cual la producción fue diferente a lo que muchos del equipo estábamos acostumbrados; esta situación nos hizo asumir el reto de adaptarnos a la virtualidad para realizar los trabajos de preproducción en zoom para las juntas de planeación, casting y coordinación. Tuvimos pocas sesiones de trabajo presencial, solo las estrictamente necesarias para el levantamiento de imagen.

Objetivo

El objetivo de este proyecto es producir un cortometraje de ficción para transmitir un mensaje *sobre la forma en que la gente aprovecha el tiempo*; al mismo tiempo que se busca experimentar ciertos estilos de creación audiovisual (stop motion y green screen), para

conseguir práctica de estos estilos y explotarlos como recursos de producción audiovisual en futuros proyectos.

Por último, se buscó que todos los integrantes del Crew participaran en algún área que quisieran practicar o desarrollar, ya que al ser un proyecto académico era el mejor espacio para que conocieran un departamento del cual no tuvieran experiencia o quisieran desarrollarlo aún más.

Título: El Tiempo

La idea del Tiempo es un concepto que ha girado mucho en la mente del director/guionista de este proyecto, a partir de ciertas conversaciones con diferentes personas se llegó a la conclusión de que la mayor preocupación de mucha gente es la forma en la que invierten su tiempo.

La historia que terminó por amarrar la idea que definió el cortometraje de esta carpeta, fue una conversación entre el director y una persona a la cual conoció en una cafetería; la cual era lo que se podría considerarse exitosa (dueño de una empresa y un patrimonio bien establecido), pero para este individuo no es así, ya que lo dejó claro con la siguiente frase:

“Si hubiera aprovechado mejor mi tiempo ahorita tendría con quien disfrutar las cosas, pero lo gasté en conseguir cada vez más y más dinero, no hagas lo mismo que hice yo”.

Esto llevó al director/guionista a quedarse con la idea de lo que es más importante en la vida no es el dinero, propiedades o títulos que se tengan, lo más importante es el tiempo que tenemos en esta vida y cómo lo utilizamos; ya sea en compañía de los demás (nuestros seres queridos, amigos familiares, alguien con quien tomar el café) o de nosotros mismos (disfrutar un paisaje, darnos un tiempo para aprender algo nuevo o reflexionar de la vida), al

final es lo único con lo que realmente contamos, el tiempo que tenemos en esta vida; esto va mucho de la mano de una frase que le dijo un maestro en la universidad:

“Una persona exitosa es aquella que es dueña de su propio tiempo”

Es por ello que se busca mostrar esto a través de un corto cuyo núcleo argumental es el tiempo como motor de vida, de las acciones que realizamos.

El tiempo es lo que rige todo el cortometraje, sin este concepto no habría una resolución dentro de la historia (al caer los primeros granos de arena del reloj es que la figura cobra vida), sin el tiempo el corto no tiene sentido o incluso desenlace.

Para no generar “spoilers” en la audiencia se mostrará el nombre del cortometraje al final, justo antes de que inicien los créditos. Con esto dejamos que la historia fluya y que el espectador no prevea cual va a ser el final del cortometraje.

Ficha Técnica

- Director/Guionista/Editor

Enrique Isaac Martínez Piña se ha desarrollado como como Realizador audiovisual tanto en la práctica como en el mundo académico. Su pasión por aprender lo ha llevado a tomar diferentes cursos, diplomados y certificados reconocidos a nivel internacional (Infocus Film School Vancouver, SAE INSTITUTE México, Universidad Iberoamericana y la Universidad Panamericana); todo esto le ha dado una gran base para el desarrollo de Storytelling donde usa los diferentes talentos que desarrolló durante todos estos años en el mundo académico para el desarrollo de la narrativa de sus proyectos audiovisuales (Storytelling, Post-Producción, VXF y Maestría en Producción Audiovisual).

En cuestión profesional Enrique ha participado en diferentes proyectos como guionista, director, productor y editor, siendo sus logros más grandes los siguientes:

*Productor y Editor de la Tercera Temporada de Tiempo de Cannabis en ADN 40

*Coproductor del programa La Otra Aventura en ADN40.

*Productor/Guionista y Editor de diferentes documentales encargados por el Lic. Carlos Slim Domit; donde el objetivo era rescatar y usar los elementos que se tenían olvidados en el Centro de Estudios de Historia de México.

*Documentalista para la senadora de Nuevo León en el año 2017, donde se buscó impulsar el turismo al pueblo mágico de Linares.

*Logró llevar un Documental producido por él sobre los migrantes que cruzan nuestro país a bordo de “La Bestia” al poder Judicial y a la Comisión Nacional de Derechos Humanos para el apoyo de estas comunidades.

Aparte de su desarrollo en productos audiovisuales, Enrique se ha desarrollado también como productor y organizador de eventos en donde impulsó la cultura y ayudó a la difusión de artistas emergentes, esto a través de cuatro eventos que realizó a lo largo de dos años.

Es gracias a todo esto que Enrique no solo cuenta con la capacidad para producir algo en tiempo y forma buscando ahorrar la mayor cantidad de recursos, sino que utiliza las diferentes áreas del lenguaje audiovisual para poder contar una historia de formas que únicamente él sabe desarrollar.

- Productor

Alejandro González Rabadan

Durante la década que Alejandro lleva desarrollándose dentro del medio audiovisual ha participado en diferentes instituciones (TECO TV y MAESTRO TV), en dichas empresas y organizaciones ha participado como guionista, productor, director creativo y coordinador de contenidos, dando siempre grandes resultados. Su pasión y dedicación lo ha llevado a conseguir el puesto de Productor y Escritor para Grupo Imagen, en donde no solo se encarga de crear la idea, grabar y supervisar la edición de diferentes proyectos, sino que también diseña estrategias creativas que respaldan las diferentes campañas multiplataformas de Grupo Imagen.

Otro de sus logros más importantes ha sido diseñar y aplicar estrategias de comunicación para el Gobierno de Morelos, con lo cual fue que empezó a impulsar su carrera como profesional en el mundo audiovisual. Sobre su formación académica, Alejandro cuenta con múltiples cursos de instituciones reconocidas (CUEC, UVM, IMCINE, Universidad Panamericana), en las cuales desarrolló talentos como el Storytelling, Animación, PostProducción y Maestría en Producción, por mencionar algunos.

Alejandro es un individuo que no solo se enfoca en contar la historia, sino en la administración de los recursos para contarla y el desarrollar estrategias para que el producto final tenga una gran difusión y no quede en el olvido.

- Asistente de Dirección

María de los Ángeles Arcia Lozada

María es una amante de contar historias y no solo se limita a la parte de cortometrajes, sino que utiliza la voz y los sonidos para transmitir estas narrativas, ella se encuentra desarrollando un videopodcast donde une lo mejor de ambos mundos, aparte de haber utilizado este formato para diferentes canales de Youtube, donde ha dado buenos resultados.

María cuenta con una trayectoria en el mundo del periodismo la cual le ha ayudado a desarrollar la habilidad de responder rápido a cualquier eventualidad, razón por la cual participa en este proyecto como 1*Asistente de Dirección.

Su desarrollo académico le ha hecho conseguir habilidades en el storytelling las cuales no quiere limitar solo a la creación de video, si no llevar las a diferentes áreas del mundo de la comunicación.

- Fotografía

Daniela Catillo Romero

Daniela Castillo ha trabajado como productora audiovisual desde el 2014, se encarga del contenido digital y de la creación edición del video de la Productora “Punto de Encuentro”, aparte de que ayuda a la coordinación de los diferentes proyectos y eventos que se realizan en su trabajo.

Daniela es una persona emprendedora, la cual actualmente se encuentra desarrollando un proyecto donde a través de diferentes pláticas y de una nueva perspectiva (donde utiliza el storytelling para llegar a un público más joven) da a conocer la ideología cristiana para que más personas puedan comprender este punto de vista o incluso integrarlo a sus vidas.

Con este proyecto Daniela busca adentrarse en el mundo de la Fotografía para usar este recurso en sus futuros proyectos.

- Diseño de Arte y Producción

Lina Marcela Duque Franco

Profesional en comunicación social y periodismo con experiencia en actividades de creación, investigación, contenidos de tipo social y cultural, desarrollo de piezas informativas audiovisuales, redacción y asistente de medios audiovisuales.

Lina se enfoca mucho en el detalle de lo que verán los ojos en pantalla, siempre cuidando el más mínimo aspecto para que el encuadre que se tiene no solo sea estético, sino que vaya acorde a lo planteado en Diseño de Arte y Producción; en este corto Lina busca desarrollar más ese talento para poder incluirlo en sus futuros proyectos.

- Gerente de Producción/VFX/Gaffer

Arturo Jara Ampudia

Arturo Jara Ampudia, es una persona dedicada en cuerpo y alma a transmitir sus conocimientos sobre contenido audiovisual, dedicó toda su vida al estudio de la imagen (Diseño Gráfico, Ilustración y Producción Audiovisual), esto se puede observar en su trayectoria profesional donde a trabajado como Productor y Editor para la televisión educativa y en el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

También cuenta con una gran pasión para enseñar, ya que ha sido maestro en diferentes instituciones (SAE INSTITUTE y Universidad Panamericana).

Por si fuera poco, el conocimiento visual que tiene Arturo lo ha llevado a realizarse como postproductor y tener una imaginación que muchos productores no tienen, gracias a todos sus estudios de diseño.

- Diseño de Sonido

Rubén Larenas López

Egresado como Ingeniero en Audio de la Academia de Música Fermatta, Rubén Larenas López cuenta con un oído que rara vez se puede encontrar en la industria audiovisual, es productor musical desde el 2014 y empezó a emprender en el mundo audiovisual desde el 2017 y es gracias a su desarrollo como ingeniero en audio hace que se fije en los pequeños detalles que muchas veces se descuidan en las producciones de México, dándole el peso necesario para que tengan una influencia en el Storytelling.

Rubén ha trabajado en varios proyectos, haciendo videos para médicos, trabajando como diseñador de audio y en diferentes conciertos como ingeniero en audio; todo esto lo convierte en una pieza fundamental para todo aquel productor que quiera darle gran valor auditivo a cualquier proyecto audiovisual.

Storyline

Dios crea a un nuevo ser el cual no tiene motivos para vivir o siquiera moverse, Dios se pone como tarea encontrarle un motivo a su nueva creación, la cual será el tiempo mismo.

Sinopsis Corta

Dios se encuentra en su taller creando a un nuevo individuo, al terminar lo coloca sobre la mesa y espera a que ocurra la magia, pero la figura no se mueve lo que deja a Dios perplejo. Dios le coloca diferentes objetos para hacerlo feliz y que cobre vida, pero nada funciona; con cada cosa que pone Dios este va perdiendo la paciencia y termina en un ataque de ira tirando todo lo que tiene en la mesa menos la figura. Una vez que parece que no habrá forma de darle vida a la figura Dios tiene una epifanía y consigue un reloj de arena, al caer los primeros granos de arena la figura empieza a moverse, haciendo que Dios de un salto de alegría y dibujando una sonrisa de nuevo en su cara.

Sinopsis Larga

En un pequeño taller lleno de imágenes de Arcángeles, Dios moldea una figura con arcilla, cuando termina la deja en la mesa, es una figura de una persona, Dios la observa atento a que se mueva pero no ocurre nada, Dios piensa un rato y sale corriendo por una casa, la coloca enfrente del muñeco pero sigue sin moverse, Dios piensa un poco más y decide ponerle una pareja pero la figura sigue sin moverse, así es que intenta darle vida al muñeco con diferentes objetos (un perro, diplomas, dinero, coche, etc.), pero nada hace que el muñeco se mueva.

Desesperado Dios tira todo menos al muñeco de la mesa y se desploma derrotado sobre su mesa de trabajo, pero en ese segundo Dios alza la cabeza, una sonrisa dibuja su cara mientras ve al muñeco, de un salto sale corriendo y regresa a la mesa con un reloj de arena, lo coloca cerca del muñeco y lo observa atentamente. Al caer los primeros granos de arena la figura cobra vida y baila enfrente de Dios, el cual salta de la emoción al ver a la figura moverse y suelta una carcajada que llena el lugar mientras se sienta para observar a su figura en acción.

Tratamiento Visual, Narrativo y Sonoro

- Entorno: TALLER DE DIOS

El entorno que se busca crear es el de un taller de trabajo de un artesano, un lugar donde todo lo que se encuentra fue hecho por las manos de este “artista” (mesa, sillas, cuadros etc.), esto con el fin de jugar con la idea de que Dios es una persona creativa y que todo lo que lo rodea es creado por él.

Al mismo tiempo queremos dar la impresión de un lugar que tenga el toque mexicano colonial, usando piedra (tallada o roca volcánica) y muebles que den la impresión de ser de esa época o estilo, esto con el fin de que destaque visualmente.

- Paleta de color

Se buscó tener colores cálidos en tonos de café, ocre, pasteles y grises, para dar la sensación de un lugar barroco y antiguo, con lo cual todo tiene la misma armonía, destacando únicamente el color del muñeco que tiene una mayor saturación al resto de los objetos para destacar su importancia sobre lo demás.



- Estilo de tomas y uso de la cámara

La mayor parte de la narrativa audiovisual se basa en tomas fijas, se contará con muy pocos movimientos de cámara: 1 Dolly In, 1 Dolly Out y 4-6 Paneos, esto para que cuando tengamos algún movimiento sea explícito, ya que la historia se centra en los gestos del creador

Con lo que sí contamos es una gran cantidad de encuadres diferentes para que estos ayuden en la edición a generar la sensación de dinamismo en el ritmo del corto; aparte de crear un tratamiento intimista de la imagen (Dios conviviendo con su creación).

Las tomas que se utilizaron en el corto fueron:

Plano General: Mostrar la atmósfera y el ambiente en el que se desenvuelve la historia.

Plano Medio: Nos permite ver los movimientos y acciones de Dios.

Close Up: Para mostrar las expresiones de Dios y entender sus sentimientos.

Plano detalle: Del muñeco y los objetos que Dios le coloca para darle vida.

- Uso de la edición en el tratamiento visual y narrativo

Los cortes, al igual que las acciones del personaje de Dios, están guiados por la música; el objetivo es que la narrativa del video sea llevada totalmente por el ritmo de la canción y de esta forma ayudar con la idea de dinamismo que tiene el director.

Dependemos mucho de los sonidos (esto al ser un cortometraje con ausencia de diálogos), por lo que otro elemento aparte de la música que será muy importante para el desarrollo del proyecto audiovisual son los *foleys* o sonidos incidentales (Sonidos que acompañan las acciones de los personajes) algunos de estos sonidos son: roce de ropa, objetos al caer, sonidos generados por el actor al hacer alguna expresión, etc.

Por último, en este apartado se utilizará el stop motion para darle vida a la figura de Alfonso y lo fusionamos a las tomas usando Green Screen, esto con el fin de darle una sensación de que en verdad cobró vida la figura y logrando la combinación de dos estilos diferentes dentro de nuestro proyecto (animación y live action).

- Dirección del actor en el tratamiento visual y narrativo

Las acciones y gesticulaciones del actor serán exageradas (simulando la sobreactuación del teatro), esto con el fin de enfatizar el sentir del personaje ya que no contamos con diálogos.

Tema

El Cortometraje busca dar el mensaje de que lo más importante en la vida no es la riqueza o los objetos que acumulemos, si no “EL TIEMPO” que pasa mientras conseguimos esas cosas y el cómo lo utilizamos, podríamos resumir el tema en la siguiente frase “*Lo importante del viaje no es el destino si no el trayecto hasta él.*”

Perspectiva

La historia será contada desde el punto de vista del personaje de Dios, todo es a través de cómo vive la situación en la que se encuentra al tratar de darle vida a la figura (esto debido a que será este personaje el que mueve la historia).

La cámara será desde un narrador externo a la situación, para poder apreciar mejor las expresiones del personaje de Dios; si llegamos a tener una toma similar a un POV será un Over Shoulder, pero aun así podremos ver al personaje de Dios en la toma.

Género

El género que se decidió para este proyecto fue el de **Fantasía** ya que utilizamos temas de Divinidad o elementos fantásticos, como darle vida a un objeto inanimado o la presencia de un ser omnipotente.

Estructura narrativa

El Corto se encuentra ubicado en un tiempo ajeno a la realidad, por lo que podemos decir que es atemporal ya que el contenido pudiera ubicarse en cualquier año de lo que sería la edad moderna, con el fin de que la historia pueda trascender y conectar tanto con generaciones anteriores a las de las personas que realizamos el proyecto, como a generaciones que están por venir; esto se logra ya que el mensaje que se toca es un tema que atañe a la humanidad, no solo a una sociedad o generación en específico.

La historia se encuentra dividida en 3 actos:

1. Dios Crea a la figura y piensa cómo podría darle vida (presentación del personaje y objeto del deseo).
2. Dios intenta varias cosas para darle vida a la nueva creación, pero nada parece resultar, se nota la desesperación en la cara de Dios, hasta que se enoja y tira todo de la mesa. (Conflicto y punto más bajo del Héroe).
3. Dios Tiene una epifanía y corre por un reloj de arena, cuando el tiempo comienza a pasar la figura cobra vida y se mueve, haciendo que el humor de Dios regrese y se encuentre feliz como al inicio del video. (Resolución del problema y vuelta a la normalidad).

Personajes

DIOS

*Ser creador del todo, tiene un aspecto bonachón (cara amigable y muy expresiva), disfruta de ver cómo se desarrollan sus creaciones.

*Tiene unos cuantos ataques de furia cuando las cosas se complican, pero esto no quiere decir que sea una mala persona.

*Tiene alma de niño, se sigue maravillando con sus creaciones y con las cosas nuevas que va descubriendo, razón por la que es muy expresivo y al mismo tiempo que tiene ataques de furia muy fuertes.

*Se ve viejo (Tiene barba y pelo canoso), por todo lo que ha vivido desde la creación del universo hasta nuestros tiempos; aun así, es alguien que se mantiene en buena condición.

*Es un ser muy sabio, pero desconoce ciertos deseos y voluntades de los seres humanos ya que son impredecibles y esto le fascina.

*Es un artista/maestro artesano, le gusta pasar tiempo en su taller y crear nuevos seres/individuos, por eso siempre trae sus herramientas o mandil de trabajo, ama lo que hace y es parte de su ser.

ALFONSO

*Figura de barro creada por Dios.

*Es la Figura con colores más hacia el rojo, todas las demás tienen diferentes colores de café, esto no solo por ser la última figura creada por Dios, si no por ser la más importante dentro de nuestra historia.

*Alfonso no tiene ningún motivo por el cual vivir o existir, es esta la razón por la que no se mueve a pesar de que Dios le da todo lo “necesario”.

*Al cobrar vida es un ser muy jovial baila y se mueve como si no hubiera mañana.

Guion

INT. DÍA - CUARTO DE CREACIÓN

DIOS (55), se encuentra frente a una mesa de madera con varios materiales para realizar artesanías. Él moldea algo con sus manos mientras mantiene una expresión en la cual se muerde la lengua y nos deja ver parte de ella afuera. Se ve que está concentrado.

Dios coloca la figura de ALFONSO en la mesa, se acerca y observa muy atento a Alfonso, quien no se mueve. Dios se extraña al ver que no hay ningún movimiento por parte de la figura, se queda pensando un rato, observa lo que hay en la mesa y toma un poco de arcilla, con la que crea una casa.

Dios coloca la casa frente a Alfonso y acerca la figura del hombre a la puerta, pero Alfonso sigue sin moverse. Dios se sujeta la barbilla pensativa, toma un poco de arcilla y crea a MICHAELA, la coloca al lado de Alfonso y hace que se sujeten las manos, pero Adán sigue sin moverse.

Dios pone cara de frustración.

INICIA SECUENCIA.

Dios coloca niños junto a Alfonso.

Dios coloca diplomas al lado de Alfonso.

Dios coloca un coche junto a Alfonso.

Dios coloca dinero al lado de Alfonso.

Alfonso sigue sin moverse rodeado de personas y objetos.

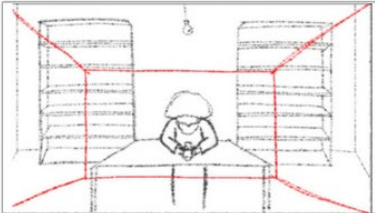
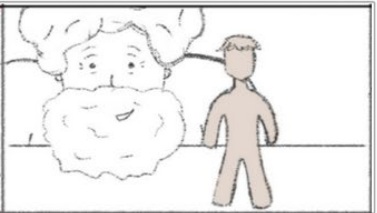

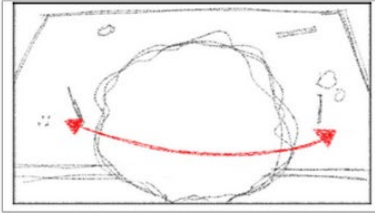
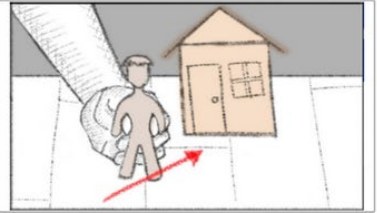

TERMINA SECUENCIA.

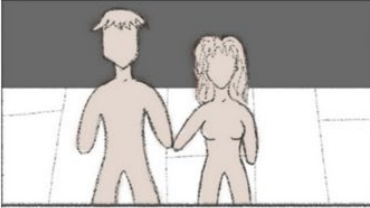

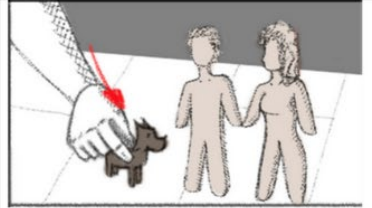

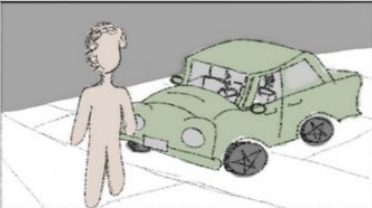
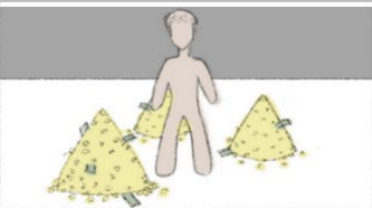
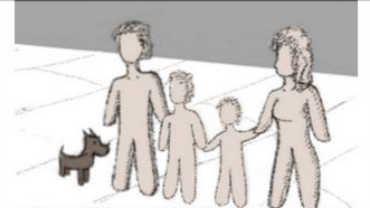



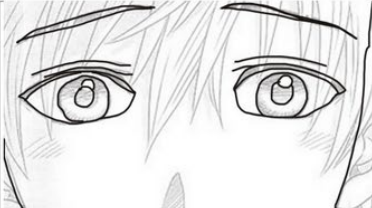

Dios, enojado, quita todo de la mesa menos a Alfonso, poco a poco la cara de Dios pasa del enojo a la tristeza y se deja caer en una silla que se encuentra frente a la mesa.


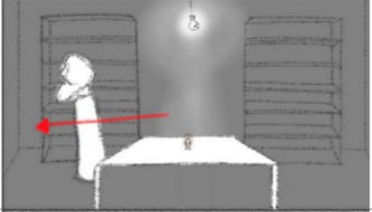
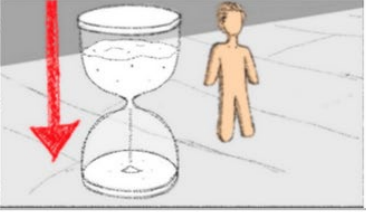
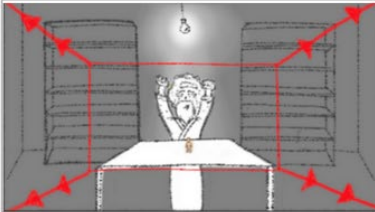
Dios golpea suavemente la mesa de trabajo con los dedos, se nota su depresión mientras observa como la figura de Alfonso no se mueve.

La cara de Dios se ilumina y sale corriendo en busca de algo. Al regresar coloca un reloj de arena al lado de la figura de Adán y al caer el primer grano de arena Adán empieza a moverse, lo cual hace que Dios festeje y sonría de nuevo.

Storyboard

Escena: 1	Escena: 2	Escena: 3
		
Se ve a Dios en su mesa moldeando a Alfonso	Dios sonríe y se acerca a la mesa para ver su creación pero éste no se mueve, lo cual le pone triste. Cambio de foco de Insert de Alfonso a closeup de Dios	Dios observa varias cosas en la mesa
Escena: 4	Escena: 5	Escena: 6
		
Dios toma el material para crear las figuras	Dios coloca una casa y acerca a Alfonso a ella, pero este no se mueve.	Dios se sujeta la barbilla pensativo, no sabe qué pasa.

<p>Escena: 7</p> 	<p>Escena: 8</p> 	<p>Escena: 9</p> 
<p>Dios pone a Michaela a lado de Alfonso y los junta de la mano, pero no ocurre nada.</p>	<p>Dios pone cara de frustración</p>	<p>Dios pone un perrito a lado de Alfonso, pero no pasa nada.</p>
<p>Escena: 10</p> 	<p>Escena: 11</p> 	<p>Escena: 12</p> 
<p>Dios coloca diplomas a lado de Alfonso, no pasa nada</p>	<p>Dios coloca un coche a lado de Alfonso, no pasa nada</p>	<p>Dios pone dinero a lado de Alfonso, no pasa nada</p>
<p>Escena: 13</p> 	<p>Escena: 14</p> 	<p>Escena: 15</p> 
<p>Dios coloca niños a lado de Alfonso, no pasa nada</p>	<p>Dios observa cómo a pesar de tener todo en la mesa, Alfonso no se mueve</p>	<p>Dios enojado tira todo de la mesa, con excepción de Alfonso</p>
<p>Escena: 16</p> 	<p>Escena: 17</p> 	<p>Escena: 18</p> 
<p>Dios golpea la mesa con sus dedos</p>	<p>Se nota la tristeza en su cara.</p>	<p>Un rato después, cambian sus ojos.</p>

<p>Escena: 19</p> 	<p>Escena: 20</p> 	<p>Escena: 21</p> 
<p>Se nota que Dios tiene una idea</p>	<p>vemos a Dios salir corriendo dejando a Alfonso en la mesa</p>	<p>Se pone un reloj de arena en la mesa y empiezan a caer granos de arena y Alfonso empieza a moverse.</p>
<p>Escena: 22</p> 	<p>Escena:</p>	<p>Escena:</p>
<p>Dios festeja saltando de alegría</p>		

Requerimientos Técnicos de Fotografía

- Cámara Canon EOS C300 Mark III
- WOODEN CAMERA KIT SHOULDER RIG v2 PREMIUM
- TILTA Single-Sided cinema follow focus
- ZACUTO Canon C300 Mark III and C500 Mark II Recoil Pro
- 7-Inch On-Camera Monitor 702 LITE HDMI IN/OUT, SDI
- SKB Case para 6 lentes
- Lente Canon Cinema EOS EF 14 mm
- Lente Canon Cinema EOS EF 24 mm
- Lente Canon Cinema EOS EF 35 mm
- Lente Canon Cinema EOS EF 50 mm
- Lente Canon Cinema EOS EF 85 mm
- Lente Canon Cinema EOS EF 135 mm

- Claqueta
- CFast 2.0 Card Transcend 128gb
- Lexar CFast 2.0USB 3.0 Reader / Lecteur
- SanDisk Extreme PRO CFexpress Type B Card Reader
- Lámparas LED Aputure kit
- Fresneles 1000

- Fresneles 650
- Tugsteno 650
- IKAN Lyra Bi-Color 3-Point LED Soft Panel Light Kit w/ 2x LB10 + 1x LB5.
- SandBags (x12)
- Barillas con yoyos (x6)
- C-stands (x9)

- C clamps (x6)
- Combos
- Manzaneros (x6)
- KIT Banderas (difusores, redes, de corte)
- Textiles (seda, mallas, negros)
- Marcos para textiles

Requerimientos Técnicos de Sonido

- Sennheiser ENG SET ew100ENG G3 (X2)
- Boom Sennheiser (X2)
- Boom pole K-Tek

- Poste para microfono de alumino con cable XLR (X4)
- Cable XLR Canare 30m (X2)
- Cable XLR Canare 50m (X2)
- INTERFAZ FOCUSRITE SCARLET 18i8 DE 4 CANALES
- MAC CON PROTOOLS

Requerimientos Técnicos de Edición

- Computadora con sistema operativo Windows 10.
- Tarjeta de video GFORCE GRTX 2080.

- Memoria Ram de 16GB
- Procesador Intel 7 10* Generación
- Premier Pro de la Suit Adobe
- Dos Telas verde fluorecente de 5x5 metros

Presupuesto

Precios de renta de equipo

MediaLab

	Cantidad	Precio	Sub total
Cámara Canon EOS C300 Mark III (tarjetas -2-, lector -1-, cargador)	1	\$5,000.00	\$5,000.00

Tripié Sachtler	1	\$500.00	\$500.00
WOODEN CAMERA KIT SHOULDER RIG v2 PREMIUM	1	\$600.00	\$600.00
TILTA Single-Sided cinema follow focus	1	\$450.00	\$450.00
ZACUTO Canon C300 Mark III and C500 Mark II Recoil Pro	1	\$600.00	\$600.00
7-Inch On-Camera Monitor 702 LITE HDMI IN/OUT, SDI	1	\$1,400.00	\$1,400.00
Mattebox WOODEN	1	\$1,000.00	\$1,000.00
Kit Lentes Canon Cinema EOS EF (14, 24, 35, 50, 85, 135 mm)	1	\$4,500.00	\$4,500.00
Lámparas LED Aputure C120D	2	\$400.00	\$800.00
Lámparas LED Aputure C300D	1	\$800.00	\$800.00
Fresneles 1000	2	\$300.00	\$600.00
Fresneles 650	2	\$150.00	\$300.00
IKAN Lyra Bi-Color 3-Point LED Soft Panel Light Kit	1	\$800.00	\$800.00
SandBags	12	\$30.00	\$360.00
C-stands	9	\$30.00	\$270.00
Barillas con yoyos	12	\$40.00	\$480.00
Kit manzanero (Full, half, quarter, coocky)	1	\$80.00	\$80.00

SUVIVAL KIT Banderas	1	\$400.00	\$400.00
Textiles kit	1	\$450.00	\$450.00
Marco 8x8	1	\$160.00	\$160.00
Marco 16 x16	1	\$180.00	\$180.00
Green screen 8x8	2	\$650.00	\$1,300.00
Dolly con rieles (2 rieles largos, 2 cortos, 4 curvos)	1	\$3,000.00	\$3,000.00
Sennheiser ENG SET ew100ENG G3	2	\$400.00	\$800.00
Boom Sennheiser	1	\$800.00	\$800.00
Boom pole K-Tek	1	\$30.00	\$30.00
Zeppelin Rode	1	\$30.00	\$30.00
Cable XLR	4	\$20.00	\$80.00
Grabadora Tascam DR-70D	1	\$700.00	\$700.00
SUBTOTAL		Total	\$26,470.00
TOTAL AMBOS DÍAS		<u>Total</u>	<u>\$52,940.00</u>

Precio por Utilería y Vestuario

	Cantidad	Precio	Sub total
Plastilina café	1	\$ 400.00	\$ 400.00
Plastilina gris	1	\$ 249.00	\$ 249.00
Carro madera y perritos	3	\$ 100.00	\$ 300.00
Casa de madera	1	\$ 664.00	\$ 664.00
Reloj de Arena	1	\$ 300.00	\$ 300.00
Mandil	1	\$ 360.00	\$ 360.00
Marionetas	6	\$ 121.00	\$ 605.00
Alambres y masking		\$ 40.00	\$ 40.00
Cuadros decoración	5	\$ 208.00	\$ 1,040.00
Pintura y pinceles		\$ 29.00	\$ 29.00
Papelería diploma		\$ 10.00	\$ 10.00
Franela sábana	1	\$ 60.00	\$ 60.00
Papelería y fotocopias		\$ 225.00	\$ 225.00
Material túnica		\$ 600.00	\$ 600.00
Confección		\$ 800.00	\$ 800.00
SUBTOTAL		Total	\$ 4,387.00

TOTAL AMBOS DÍAS

Total

\$ 4,387.00

Precio por Catering y Transporte

	Cantidad	Precio	Sub total
Galletas, jugos, agua, barras		\$ 650.00	\$ 650.00
Café		\$ 275.00	\$ 275.00
Comidas actor		\$ 420.00	\$ 420.00
Servicios de cargamento de arte		\$ 300.00	\$ 300.00
SUBTOTAL		Total	\$ 1,408.00
<i>TOTAL POR AMBOS DÍAS</i>		Total	<u>\$ 1,408.00</u>

Precio por el Talento

	Cantidad	Precio	Sub total
Pago al actor	1	\$ 2,000.00	\$ 2,000.00
<i>TOTAL POR AMBOS DÍAS</i>		Total	<u>\$ 2,000.00</u>

Precio Total del Proyecto

	Sub total
Precios de renta de equipo MediaLab por día	\$ 52,940.00
Precio por Utilería y Vestuario	\$ 4,387.00
Precio por Catering y Transporte	\$ 1,408.00
Precio por el Talento	\$ 2,000.00
Total	Total
	Total
	<u>\$ 60,735.00</u>

Fuentes de Financiamiento

En la etapa de financiamiento, buscaremos apoyos económicos en las tres fases del desarrollo del proyecto.

En la fase de preproducción, participaremos en el **CONCURSO NACIONAL DE GUIÓN CINEMATOGRAFICO GIFF PARA CORTOMETRAJE Y/O LARGOMETRAJE**, el cual fue creado para estimular la creación de guiones que contribuyan al fortalecimiento de la industria cinematográfica nacional, y es promovido por el Gobierno del Estado de Guanajuato, La fundación expresión en corto a.c., La sociedad mexicana de directores, realizadores de obras audiovisuales, s.g.c. de i.p., el Instituto Mexicano de Cinematografía.

En la fase de producción, participaremos en el concurso de FOCINE, donde la Secretaría de Cultura, a través del Instituto Mexicano de Cinematografía, invita a participar en la Convocatoria del programa presupuestario “Fomento al Cine Mexicano”, en el **APOYO A LA PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES POR REGIÓN Y CON TRAYECTORIA**, que estimula la producción total y/o el post producción de cortometrajes en las categorías de

ficción, animación y documental. También se buscará crear un acercamiento con asociaciones que quieran utilizar un proyecto audiovisual de este estilo para generar interés en las nuevas generaciones sobre cuestiones de religión y de la biblia, de esta forma buscar con ellos un apoyo económico o en especie para la producción.

En la fase de postproducción, buscaremos continuar con la ruta de apoyo económico del FOCINE, esta vez en la Convocatoria del Programa Presupuestario “Fomento al Cine Mexicano”, en el **APOYO A LA POSTPRODUCCIÓN DE LARGOMETRAJES Y CORTOMETRAJES.**

Scouting

Durante el Scouting se buscaron lugares que tuvieran baja saturación de color, algunos elementos estilo piedra volcánica y elementos de estilo barroco. Pero debido a la situación pandémica que vivíamos en el momento de la realización fue que tuvimos que adecuarnos a lo que se encontraba dentro de las instalaciones de la universidad (un buen trabajo de producción es adecuarse a lo que se tiene en mano).

En un inicio pensamos en utilizar el foro de Media Lab de la Universidad Panamericana, dejar todo a oscuras y solo iluminar una mesa que sería en la que trabajaría el personaje de Dios, pero por fortuna encontramos “La Sala del Búho”, la cual cuadraba perfecto con nuestra idea y pudimos moldarla a lo que teníamos en mente



Casting

Para el Casting tuvimos que adecuarnos a la situación pandémica en la que nos encontrábamos, por lo que se publicó el siguiente póster en diferentes redes sociales:

**CASTING
CORTOMETRAJE**

Buscamos actor para Shortfilm
universitario 'El tiempo'.

- Hombre de 50 a 65 años
- Preferiblemente con barba
- Resida en CDMX

Envía una foto o un video antes
del 20 de agosto.

+52 1 55 5415 2520
+52 5519272693

0240841@up.edu.mx
0239958@up.edu.mx

UNIVERSIDAD
PANAMERICANA

A las personas que participaron se les pidió que nos mandaran un video en el cual actuaran una parte del guion que creyeran que pudieran interpretar de mejor forma (esto con el fin de ver quien podría darnos la mejor expresión facial y manejo del cuerpo).

Algunos de los actores que participaron en el casting son los siguientes:



Luis Manuel Gutiérrez

46 años



Eduardo Cortes Carrasco

50 años



Alberto Amador Anda

63 años

La persona que elegimos fue el actor Sergio Sansores, del cual se muestra la información de sus antiguos trabajos a continuación:



TEATRO

Simulacros, de Hugo Hiriart.
Personaje: Roquefort. Exilio Anormalia Teatro, 2016.

El Club de los 5, de Víctor Sandoval.
Personaje: Profesor. Erfolg Producciones. 2017,2018.

Malditos, de Wilberto Cantón.
Personaje: Detective. Alba Producciones. 2018.

Guerra en Familia, de Iván Cuevas.
Personaje: Mario. ICAL Producciones. 2018.

La noche más nevada, de Carlos Talancón.
Personaje: Abuelo. Alba Producciones. 2019.

Quixote el musical, de Ramiro Sipoti.
Personaje: Padre Pérez. Sipoti Producciones. 2019.

TELEVISIÓN

Amar a muerte, Televisa.
Personaje: Guardia de seguridad.

Como tu no hay dos, Televisa.
Personaje: Oncólogo.

La razón por la que se eligió a Sergio fue por la actuación que nos dio dentro de su casting digital, era muy versátil, podía aparentar ser una persona de edad avanzada y mantener ese toque jovial que buscábamos dar al personaje de Dios, su trato con el crew siempre fue muy profesional y abierto a escuchar, cosa que facilitó la grabación.

Breakdown

Título de la producción	El Tiempo	Hoja de Desglose	1	Época:	N/A
# ESCENA:	1			Día de guión:	1
Descripción:	Dios se encuentra frente a la mesa de madera			Núm. de página:	1
Locación:	Cuarto de creación			Int / Ext:	
				Día / Noche:	
				Duración:	

TALENTO (rojo) DIOS (55)	STUNTS (naranja)	ARTE / DECORACIÓN (verde) Mesa de madera Materiales para realizar artesanías Cuadro en la pared Silla
	EXTRAS / BITS (gris/amarillo)	
EFECTOS ESPECIALES (azul claro)	PROPS (violeta) Figura de arcilla de un hombre	VEHICULOS / ANIMALES (rosa)
VESTUARIO (azul oscuro) Túnica Blanca Mandil marrón de carpintero	MAQUILLAJE / PEINADOS (marrón) Corrector neutral Polvos antibrillo neutral Barba blanca	EFECTOS DE SONIDO / MUSICA (lila) La música será alegre y acompañará los movimientos de Dios
EQUIPO ESPECIAL (ocre)	NOTAS DE PRODUCCIÓN (azul rey)	

Título de la producción El Tiempo

Hoja de Desglose

2 Época: N/A
 Día de guión: 1
 Núm. de página: 1
 Int / Ext: INT
 Día / Noche: N/A
 Duración: 3/8

ESCENA: 1.2

Descripción: Dios coloca a Alfonso en la mesa y crea una casa

Locación: Cuarto de creación

<p>TALENTO (rojo) DIOS (55)</p>	<p>STUNTS (naranja)</p> <hr/> <p>EXTRAS / BITS (gris/amarillo)</p>	<p>ARTE / DECORACIÓN (verde) Mesa de madera Materiales para realizar artesanías Cuadro en la pared Silla</p>
<p>EFFECTOS ESPECIALES (azul claro)</p>	<p>PROPS (violeta) Figura de arcilla de un hombre Arcilla Una casa</p>	<p>VEHICULOS / ANIMALES (rosa)</p>
<p>VESTUARIO (azul oscuro) Túnica Blanca Mandil marrón de carpintero</p>	<p>MAQUILLAJE / PEINADOS (marrón) Corrector neutral Polvos antibrillo neutral Barba blanca</p>	<p>EFFECTOS DE SONIDO / MÚSICA (lila) La música será alegre y acompañará los movimientos de Dios.</p>
<p>EQUIPO ESPECIAL (ocre)</p>	<p>NOTAS DE PRODUCCIÓN (azul rey)</p>	

Título de la producción El Tiempo

Hoja de Desglose

3 Época: N/A
 Día de guión: 1
 Núm. de página: 1
 Int / Ext: INT
 Día / Noche: N/A
 Duración: 4/8

ESCENA: 1.3

Descripción: Dios toma un poco de arcilla y crea a una mujer

Locación: Cuarto de creación

TALENTO (rojo) DIOS (55)	STUNTS (naranja)	ARTE / DECORACIÓN (verde) Mesa de madera Materiales para realizar artesanías Cuadro en la pared Silla
	EXTRAS / BITS (gris/amarillo)	
EFEKTOS ESPECIALES (azul claro)	PROPS (violeta) Figura de arcilla de un hombre Figura de arcilla de una mujer Arcilla	VEHÍCULOS / ANIMALES (rosa)
VESTUARIO (azul oscuro) Túnica Blanca Mandil marron de carpintero	MAQUILLAJE / PEINADOS (marrón) Corrector neutral Polvos antibrillo neutral Barba blanca	EFEKTOS DE SONIDO / MÚSICA (lila) La intensidad de la música irá aumentando conforme el personaje aumente su nivel de frustración.
EQUIPO ESPECIAL (ocre)	NOTAS DE PRODUCCIÓN (azul rey)	

Título de la producción El Tiempo

Hoja de Desglose

4 Época: N/A
 Día de guión: 1
 Núm. de página: 1
 Int / Ext: INT
 Día / Noche: N/A
 Duración: 6/8

ESCENA: 1.4

Descripción: Secuencia, Dios crea más cosas para Alfonso

Locación: Cuarto de creación

TALENTO (rojo) DIOS (55)	STUNTS (naranja)	ARTE / DECORACIÓN (verde) Mesa de madera Materiales para realizar artesanías Cuadros decoración Silla
	EXTRAS / BITS (gris/amarillo)	
EFFECTOS ESPECIALES (azul claro)	PROPS (violeta) Figura de arcilla de un hombre Figura de arcilla de una mujer Figura de arcilla de unos niños Diplomas Coche Dinero Un perrito	VEHÍCULOS / ANIMALES (rosa)
VESTUARIO (azul oscuro) Túnica Blanca Mandil marron de carpintero	MAQUILLAJE / PEINADOS (marrón) Corrector neutral Polvos antibrillo neutral Barba blanca	EFFECTOS DE SONIDO / MÚSICA (lila) La música pasará a un segundo plano, pero sin dejar de acompañar la escena.
EQUIPO ESPECIAL (ocre)	NOTAS DE PRODUCCIÓN (azul rey)	

Cronograma de Producción

	Julio					
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1	2
						3
Elección de historia 4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	Junta de producción 27	28	29	30	Junta de producción: definición de labores 31

	Agosto					
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	2	Registro del guion 3	4	5	Junta de producción 6	Pitch de presentación 7
8	9	10	Convocatoria para actores / Scouting / Entrega de Guion Técnico & Shooting List 11	Entrega de presupuesto 12	Junta de producción 13	14
15	16	Locación cerrada 17	Casting Cerrado 18	19	Revisión/Lectura de guion/ Firma de contratos/Ensayo en la UP 20	21
22	23	24	Junta de producción 26	26	Rodaje 27	Rodaje 28
29	30	Stop Motion 31				

	Septiembre					
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	MONTAJE 13	MONTAJE 14	MONTAJE 15	MONTAJE 16	VFX 17	VFX 18
VFX 19	DISEÑO SONORO 20	DISEÑO SONORO21	DISEÑO SONORO 22	DISEÑO SONORO23	DISEÑO SONORO 24	ENTREGA FINAL 25
26	27	28	29	30		

	Septiembre					
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	MONTAJE 13	MONTAJE 14	MONTAJE 15	MONTAJE 16	VFX 17	VFX 18
VFX 19	DISEÑO SONORO 20	DISEÑO SONORO21	DISEÑO SONORO 22	DISEÑO SONORO23	DISEÑO SONORO 24	ENTREGA FINAL 25
26	27	28	29	30		

Edición

Para la parte de video se utilizó únicamente el programa de Premiere Pro, al contar con dos expertos en VXF (Arturo Jara y Enrique Isaac Martínez Piña) se llegó a la conclusión de que podríamos crear el movimiento de la figura de arcilla simplemente midiendo los fotogramas y usar el incrustado ultra de Premiere para la pantalla verde podríamos simular el movimiento de la pieza e integrar de una manera adecuada a la toma sin la necesidad de utilizar algún otro programa.

Para lo anterior se necesitó de tomar 140 fotos donde se midiera el movimiento exacto de la figura (Hacer un Stop Motion detallado), con un green screen que cubriera el fondo y la superficie sobre la que se encontrara la figura además de simular la iluminación que se utilizó en la locación para una perfecta integración.



Fotografía

El departamento de fotografía sugirió que se tuviera la mayor calidad que se diera en la cámara y en los lentes para apoyar la narrativa de la historia al no haber diálogos dependemos mucho de que se vea bien las expresiones del actor, por lo que debemos de tener una imagen muy nítida, también al ser un momento fantástico como es la creación se decidió hacer un contraste con la historia en este apartado (imagen pulcra y nítida).

Sobre la iluminación se decidió por una luz cálida para que sea acorde a la escenografía (un taller de un dios sonriente y que quiere a su creación), una iluminación para una persona cariñosa que le encanta trabajar en su taller.

Siguiendo con la iluminación se puede observar que se buscó un esquema basado en la luz suave, esto con el fin de mantener todo siempre visible, para mantener la idea de que es un lugar pacífico y de nuevo no ocultar nada en las expresiones del actor.

Sobre los encuadres se pueden destacar dos tipos dentro de todo el proyecto, planos generales (que se usan al inicio y al final del proyecto audiovisual principalmente) que nos ayudan a poner al espectador en el contexto de donde se desarrolla la historia y Close Ups con los cuales mostramos las expresiones y actos del personaje principal.

Diseño Sonoro

En el caso de diseño de sonido nos enfocamos en grabar todos los sonidos generados por el actor (al mover los objetos del escenario y los sonidos realizados por él como gruñidos o risas), esto con el fin de hacerlo más natural y que no se sintieran de una audioteca, con lo que podría llegar a romperse la inmersión del espectador. Para eso se utilizaron 4 micrófonos diferentes, de los cuales dos se usaron para los objetos que se tenían en la mesa (monedas, los muñecos, el coche de madera) y los otros dos para el actor (sus expresiones, golpear la mesa, los pasos, etc.); con esto se logró captar los sonidos desde el momento de la actuación sin tener que recurrir a audiotecas.

Al mismo tiempo se utilizó una consola de sonido que permitió al ingeniero trabajar de una mejor forma en el set ya que podía decidir a cuál micrófono darle mayor ganancia o trabajar el audio en el set.

Sobre el sonido extradiegético, el único que se tuvo contemplado fue la música ya que todo lo demás son sonidos creados por el mismo actor, para este punto se puede ver todo a detalle en el siguiente apartado.

Musicalización

En el cortometraje se remarca un ambiente de Taller/místico/religioso donde el mayor peso está colocado en la música la cual será acentuada por los movimientos y momentos de la creación, de tal forma que llame la atención. Toda la música fue mandada a componer para este proyecto y fue ejecutada en piano.

La música será acompañada de Foleys como roce de ropa o como el personaje golpea la mesa o toca algunos objetos, estos sonidos ayudarán a guiar a la música.

Los silencios serán de suma importancia en el *clímax*.

La intensidad de la música irá aumentando conforme el personaje aumente su nivel de frustración y duda. Acompañará sus gesticulaciones y ademanes.

Stills de la Producción



Distribución

Se piensa mandar el cortometraje a diferentes festivales para su difusión, esto con la finalidad que pueda servir a los miembros del crew como CV a futuro; al mismo tiempo se está utilizando los diferentes foros de exhibición que le da la Universidad Panamericana al ser un producto creado por sus estudiantes (tal es el caso del encuentro Híbrido de Cine de Media Lab), esto con el fin de mantenerlo vivo en instituciones en lo que se encuentran diferentes festivales en los que pudiera participar.

Al concluir su ciclo de festivales se buscará subir el video a diferentes plataformas digitales, con el fin de que los diferentes miembros del crew puedan utilizarlo para mostrar su trabajo a diferentes empresas como parte de su portafolio.

Conclusiones

El proyecto de “El Tiempo” fue todo un desafío, principalmente por la situación pandémica en la que vivíamos en ese entonces, razón por la que se tuvo que prever varias cosas en preproducción, planear de forma correcta para poder realizar el cortometraje en tiempo y forma; esto es una de las principales aportaciones que nos deja la Maestría, ya que como vimos en varias clases:

Una producción bien planeada y organizada facilitará la elaboración del proyecto y nos permitirá prever cualquier eventualidad.

Hay una gran diferencia entre una producción bien armada a una donde se llega de improviso; un claro ejemplo es el hecho de tener pensado cómo se realizará la postproducción (para pensar en las tomas que se buscan, que estilo de música se piensa utilizar o cómo generar los efectos), esto ayudará a tener una mejor calidad en el proyecto y no ir resolviendo problemas sobre la marcha.

Otro punto muy importante que se destaca al ver todo lo que se tuvo que atravesar para llegar a este momento es la importancia del lenguaje visual en la narrativa, el pensar la razón por la que se utilizarán ciertas tomas y el simbolismo de algunos objetos o colores, ayuda a que el video sea más rico en contenido y por ende que nuestro producto final sea de mayor calidad. Dicho lo anterior es evidente que a lo largo de este trabajo quedó más que confirmada la importancia que se le debe dar a cada uno de los departamentos dentro de una producción ya que si llegara a descuidarse uno, por más pequeño que parezca la producción puede caer (un objeto de utilería que no concuerde con los demás, que el catering no llegue a tiempo o realmente no satisfaga a la gente que lleva trabajando tantas horas en una filmación, por mencionar algunos).

Aun así hay algunas cosas que se pudieron hacer diferente durante la filmación, como incluir tomas de la cara del muñeco por ejemplo o el algún elemento que nos haga notar que Dios se da cuenta que lo que falta a su creación es el tiempo y no que sea una epifanía, estas son ideas que surgieron justo después de la filmación y que muestran que el platicar una idea con diferentes personas nos dará puntos de vista que no teníamos contemplados y confirma que ningún creativo debe de cerrarse a sus propias ideas, los creadores de contenido audiovisual existen para transmitir mensajes que lleguen a las personas, no solo para mostrar sus puntos de vista. Esta es de las mayores lecciones que me deja no solo este proyecto si no que la maestría misma.

Cabe mencionar que este trabajo fue una forma diferente de realizar nuestra vocación ya que el hecho de adaptarnos a la nueva realidad que nos dejó la pandemia fue un reto importante, razón por la cual se le guarda cariño a este proyecto ya que, en el caso de algunos participantes del cortometraje, fue la primera vez que salieron de sus casas para realizar un trabajo con el virus en el mundo, incluso lo que les ayudó a superar el miedo a la pandemia.

Archivo de Video

Enlace de video en VIMEO:

<https://vimeo.com/798652006>