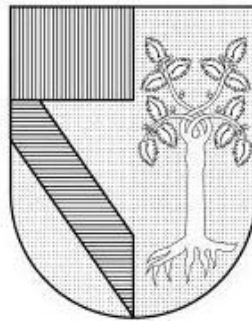


UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ESCUELA DE COMUNICACIÓN
POSGRADO



“JUEGO DE NIÑOS”
CORTOMETRAJE DE FICCIÓN

PROYECTO

Q U E P R E S E N T A

**STEPHANIE BARQUET NEMER
Y
MARCO ANTONIO GUTIÉRREZ MONTES**

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 DIGITAL

DIRECTORA

Mtra. María de Lourdes López Gutiérrez

INDICE

Introducción.....	2
Objetivo.....	3
Nombre de la producción y justificación de título.....	3
Visión de la directora.....	4
Ficha Técnica.....	4
Sinopsis.....	4
Tratamiento y estructura	5
Personajes.....	6
Guión.....	9
Guión Técnico.....	12
Requerimientos Técnicos.....	15
Esquema de Financiamiento y Presupuesto.....	16
Crew.....	16
Casting.....	17
Scouting y Locaciones.....	21
Fotografía.....	22
Dirección de Arte.....	24
Montaje.....	24
Edición.....	24
Música.....	27
Breakdown y Cronograma de Producción.....	27
Distribución del corto.....	30
Conclusiones Generales.....	31
Conclusiones personales.....	32

JUEGO DE NIÑOS

CARPETA DE PRODUCCIÓN

Introducción

Este cortometraje inició en la clase de Producción y Postproducción de la Maestría en Narrativa y Producción Digital. Como proyecto final de la clase, se debía entregar un cortometraje hecho por equipos. La idea inicial del equipo era hacer un cortometraje de terror, sin embargo, el guión propuesto carecía de justificación o profundidad. Mientras se buscaba una solución rápida al problema, Stephanie Barquet, la directora de este cortometraje, recordó que uno de los miembros de su equipo, el guionista Marco Gutiérrez, escribió una historia muy interesante y mejor fundamentada como entrega final para la clase de Guión. Ambos comenzaron a trabajar para mejorar el guión y darle un mejor tratamiento, incluyendo elementos nuevos que se apegaran a los fundamentos aprendidos durante la clase.

La propuesta de cambio de historia y género ocasionó dificultades dentro del equipo para llegar a acuerdos en el proceso creativo. El resultado fue, que el tiempo para desarrollar el cortometraje se redujera a la mitad.

Con los miembros restantes del equipo se comenzó a trabajar con la mayor velocidad posible. Se consiguieron los elementos necesarios y los actores para grabar ese mismo fin de semana. Debido a la falta de tiempo y a la poca disponibilidad de horario de los actores se decidió grabar todas las escenas de los adultos un día y todas las escenas de los niños otro.

La grabación de los adultos se realizó sin ningún contratiempo, sin embargo la de los niños fue más complicada por muchas razones. La principal fue que la noche anterior a la grabación de los niños, uno de los dos actores habla para cancelar debido a que se iba de viaje. Por suerte la directora pudo conseguir a último momento al sobrino de uno de sus actores adultos, José Enrique Lanzguerrero, pero este niño no tenía la edad marcada en el guión (aproximadamente 10 años) sino que tenía 4 años.

Al no conseguir otro actor en tan poco tiempo el equipo decidió trabajar con el niño de 4 años, Franco Lanzguerrero. La grabación tuvo muchos contratiempos, pues Franco era muy difícil de dirigir, se cansaba rápido de hacer las escenas y era muy inquieto. Otra dificultad fue el sonido debido a que el parque que habíamos elegido como locación era el jardín de una iglesia la cual ese día tuvo un evento especial y la misa se escuchaba por todo el jardín a través de bocinas colocadas por todos lados. Esto dificultó muchísimo la edición pues a pesar de

que el equipo contaba con grabadoras de sonido, el ruido era demasiado fuerte y se alcanzaba a escuchar en la mayoría de las grabaciones.

A pesar de las dificultades y la poca cantidad de tiempo se logró editar el video a tiempo para la entrega. El cortometraje fue calificado por el maestro y 3 jueces invitados por el, los cuales eran expertos en diferentes áreas, uno en postproducción y efectos especiales, un director y un actor. Las críticas hacia el cortometraje fueron muy positivas por parte de todos los jueces y del maestro, el cual calificó con 10 el proyecto, haciendo que todo el trabajo, el esfuerzo y la pasión invertida en este proyecto valiera la pena.

Objetivo

Se busca realizar un cortometraje que cause impacto, invite a la reflexión y concientice al público acerca de la manera en que educa a sus hijos.

En estas épocas y con el ritmo tan acelerado de vida, muchas veces los padres se dedican a sus ocupaciones y descuidan a sus hijos, quienes se refugian en los videojuegos y el Internet; teniendo acceso a todo tipo de información y contenido que generalmente es desconocido por sus padres.

A veces los adultos olvidan que un niño es como una esponja, la cual absorbe todo lo ve a su alrededor, de ahí la frase: "Tu hijo es un espejo de ti".

Nombre de la producción y justificación de título

Título: Juego de Niños

Una de las partes más complicadas en cuanto a preproducción fue la elección del título para el cortometraje. Se buscaba un título que reflejara la esencia del corto; pero que al mismo tiempo, no diera toda la información de la trama principal.

El primer título propuesto por el escritor fue "Cannabis" (el cual significa marihuana), sin embargo, no cumplía con los requisitos buscados. Posteriormente, la directora propuso el título "Juego de Niños", el cual concordaba mejor con la historia ya que en realidad, todo comienza con un simple juego entre dos amigos.

Este título también ayuda a llamar la atención del espectador ya que al leer "Juego de Niños" esperan una historia infantil, sin embargo, el género del cortometraje es drama; esto parece contradictorio, pero al final de la historia el espectador se da cuenta de que se complementan bastante bien.

Visión de la directora

Este cortometraje muestra cómo las circunstancias que rodean a cada persona influyen para cambiar su destino; especialmente la familia, que es el núcleo principal en el que se desenvuelven. Todos hemos tenido amistades de la infancia que por diversas razones dejamos de ver, sin embargo, siempre quedan grabadas en nuestra mente y corazón. Al pasar los años, es posible volverlos a encontrar y darnos cuenta que, aunque de niños nuestro futuro parecía ir en la misma dirección, las circunstancias de la vida nos han cambiado, transformándonos a veces en personas totalmente diferentes.

El mensaje que queremos dejar a través de esta historia es una reflexión sobre las consecuencias positivas y negativas de una formación familiar integral; si el núcleo familiar está lleno de amor, muy probablemente estaremos formando a una persona de bien, de lo contrario, puede haber graves consecuencias.

“La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”-Nelson Mandela.

Ficha Técnica

Título: Juego de Niños

Año: 2015

Género: Drama

Duración: 3.07 minutos

Idioma: Español

País: México

Dirección: Stephanie Barquet

Producción: Ulises Martínez

Guión: Marco Gutiérrez

Efectos especiales: Stephanie Barquet

Música: Jorge E. Hernández

Reparto: Néstor Torres, José Enrique Lanzguerrero, Alfonso Robles, Franco Lanzguerrero, Irma Nemer, Franciso Lanzguerrero

Productora: Silvercraft

Sinopsis

Javier y Miguel son dos grandes amigos de la infancia que suelen compartir juegos y aventuras. Con el paso del tiempo toman caminos separados: Miguel se convierte en policía como su padre y Javier, al no recibir atención de sus padres, se convierte en delincuente. En una serie de eventos desafortunados se vuelven a encontrar, pero esta vez en una situación de vida o muerte durante la cual se reconocen uno a otro gracias a una pulsera que comparten desde niños.

Tratamiento y estructura

Tema

La importancia de la educación a los niños.

Perspectiva

Se manejan dos tipos de perspectiva durante este cortometraje. Primero la perspectiva de los niños, en la cual todo es alegría, diversión y un simple juego entre dos amigos sin consecuencia alguna más que pasar un rato de diversión.

La segunda, es la de los adultos, mas complicada, realista y cruda ya que para ellos, con el paso de los años, ese juego de niños se ha convertido en una realidad.

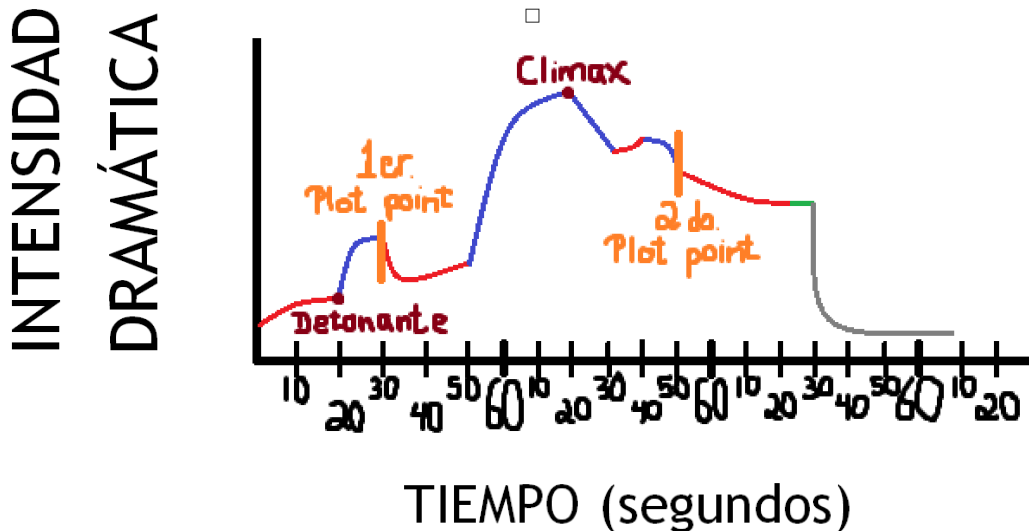
Género

Drama. Juego de Niños entra en este género porque el centro del conflicto consiste en el fin enigmático de una temprana amistad que implica una emocionante revelación al reencontrarse los dos personajes en una situación adversa. Aunque la pieza contiene una dosis relativa de acción, el drama es el principal motor emotivo.

Estructura narrativa

El guión está construido en una estructura progresista. Al inicio del corto, parece ser una historia de niños sin conflicto alguno; pero al término de la primer secuencia, entramos a una historia "diferente", dónde hay una situación dramática desarrollada. A partir de la tercer o cuarta secuencia, se pretende que el espectador ya sepa de que va la historia; dándole un trágico giro al final; pero marcándonos un mensaje que hoy en día es muy importante. ¿Cómo estás educando a tus hijos?

Gráfica



- Flashback
- Flashforward
- Frase
- Créditos

Detonante: La trama se desenvuelve cuando vemos la persecución del policía con el criminal.

Clímax: El punto más alto es cuando el criminal le dispara en el pecho al policía.

1er. Plot point: El fin del primer acto y el inicio del segundo, se ven marcados con el fin de la segunda secuencia. Cuando el policía grita: -Párate o disparo.

2do. Plot point: El fin del segundo acto e inicio del tercero, se marcan con la captura de Javier.

Personajes

Miguel adulto

Descripción Física: Hombre de aproximadamente 30 años, cuerpo atlético. Inspira confianza y seguridad en su voz.

Descripción Psicológica:

- REALIDAD: Es un hombre que lucha por sus convicciones. Creció con un padre policía, lo cual hace de Miguel un hombre justo.

- SENTIMIENTOS: Principalmente amor por su trabajo. Perseverancia para tener un mundo mejor
- VIRTUD CARDINAL: Justicia
- VIRTUD SOCIAL: Amistad

Javier adulto

Descripción Física: Hombre, de aspecto temible de aproximadamente 26 años y de actitud misteriosa y alterada.

Descripción Psicológica:

- REALIDAD: Es un hombre que creció desprotegido por su familia. En busca de atención, se metió a la delincuencia sin saber lo que esto pudiera repararle.
- SENTIMIENTOS: Frustración, ira y desdén por su vida.
- VIRTUD CARDINAL: Templanza
- VIRTUD SOCIAL: Amistad

Miguel niño

Descripción Física: Niño de 12 años, parecido físicamente al actor adulto y de actitud extrovertida.

Descripción Psicológica:

- REALIDAD: Es un niño en desarrollo. Es ahora cuando aprenderá todos los valores que lo formarán como adulto. Su familia es unida.
- SENTIMIENTOS: Admiración por su padre, amor por las cosas que hace, como jugar con sus amigos.
- VIRTUD CARDINAL: Justicia
- VIRTUD SOCIAL: Amistad

Javier

Descripción Física: Niño de 8 años, parecido físicamente al actor adulto y extrovertido.

Descripción Psicológica:

- REALIDAD: Es un niño pequeño que requiere atención, cariño y educación. Sus padres hasta ahora no le han brindado mucho y se refugia en los juegos con sus amigos.
- SENTIMIENTOS: Alegría al estar con sus amigos pero miedo al estar con sus padres.
- VIRTUD CARDINAL: Fortaleza
- VIRTUD SOCIAL: Amistad

Papá de Miguel

Descripción Física: Hombre de 40 años amable y amoroso.

Descripción Psicológica:

- REALIDAD: Lucha por darle lo mejor a su familia, él sabe que no requieren de lujos pero si de una buena educación para sus hijos; esa es la mejor herencia que puede dejarles.
- SENTIMIENTOS: Amor por su familia y por su profesión
- VIRTUD CARDINAL: Justicia
- VIRTUD SOCIAL: Amistad y respeto

Mamá de Javier

Descripción Física: Mujer de 40 severa y de aspecto superficial.

Descripción Psicológica:

- REALIDAD: Es una mujer preocupada por ella misma, no le importa nada a su alrededor, mucho menos sus hijos.
- SENTIMIENTOS: Frustración por no tener el nivel económico que quisiera y desinterés por todo que no sea ella misma.
- VIRTUD CARDINAL: Templanza.
- VIRTUD SOCIAL: Amor (sólo por ella misma)

GUIÓN

SECUENCIA 1

EXT. DÍA PARQUE

MIGUEL(10) y JAVIER(6) aparecen sonriendo de pie, uno frente al otro. Juegan piedra, papel o tijera.

JAVIER

¡Gané, pido ser ladrón!

MIGUEL

¿Y qué? Yo quería ser policía

MIGUEL se tapa los ojos y comienza a contar, JAVIER agarra su pistola de juguete y sale corriendo.

SECUENCIA 2

FLASHFORWARD

EXT. DIA CALLE

LADRÓN (26) mete un paquete de cocaína a una mochila mientras corre a toda velocidad

POLICIA (30) entra corriendo a cuadro, se detiene buscando. Toma el radio de su bolsa y habla

POLICIA

10-45 Solicito refuerzos en la 286, cambio.

VOZ

Refuerzos en camino.

POLICIA ve a LADRON correr a la distancia, saca su pistola y apunta. PLANO MEDIO.

POLICIA

¡NO TE MUEVAS CABRON!

SECUENCIA 3

FLASHBACK

PLANO MEDIO a MIGUEL: En su rostro se refleja la alegría e inocencia de un niño divirtiéndose.

MIGUEL:

Párate o disparo!! (Piu piu piu!)

MIGUEL finge disparos con su pistola de juguete y se echa a correr.

JAVIER se esconde detrás de un árbol. Agitado, se asoma y no ve a nadie. MIGUEL aparece junto a él con un disparo. Se asusta

MIGUEL

Jaja te gane!

JAVIER

No se vale!

MIGUEL

(Poniéndose las manos en la cintura)

Claro que sí! Como dice mi papá, la justicia siempre gana!!!

SECUENCIA 4

FLASHFORWARD

Entra LADRON corriendo se esconde de rás de un coche. Agitado se asoma en busca de POLICIA pero no lo ve. Se escucha un corte de cartucho.

POLICIA

Ya valiste madres! Suelta la mochila!

LADRON tira la mochila que en cámara lenta cae al piso mientras saca una pistola del pantalón le dispara a POLICIA La bala vuela hasta el hombro de POLICIA que cae hacia atrás PAUSA LADRON se acerca a darle el tiro de gracia POLICIA observa la mano del LADRON con el arma y ve una pulsera que cuelga de su muñeca

FLASHBACK al momento en que MIGUEL, el policía le regala la pulsera a JAVIER.

POLICIA

(Respirando con dificultad)

¿Javier?

LADRON

(incrédulo, mira fijamente al policía...)¿Miguel?

JAVIER es interrumpido por el frenón de un auto y el sonido de una sirena.

VOZ

¡SUELTA EL ARMA! ¡TE TENEMOS RODEADO!

JAVIER voltea lentamente y levanta las manos.

SECUENCIA 5

FLASHBACK

Los niños se despiden. MIGUEL corre a los brazos de su padre un policía que lo abraza cariñosamente.

JAVIER camina hacia su madre que discute por teléfono al verle la ropa sucia lo reaña ambos niños caminan en direcciones opuestas voltean a verse a lo lejos MIGUEL se despide haciendo una señal JAVIER la repite pero es interrumpido a la mitad por su madre que agresivamente lo toma de la mano y se lo lleva.

MIGUEL

Compañeros para siempre!

FIN.

Guión Técnico

Shooting list

1. FULL SHOT/ TWO SHOT
Javier y Miguel niños jugando piedra, papel o tijera.
2. INSERT
Manos de los niños.
3. OVER SHOULDER
Javier niño ganando el piedra, papel o tijera.
4. PERSPECTIVA
A Miguel niño disponiéndose a contar.
5. FULL SHOT/ TWO SHOT
Miguel niño contando. Javier niño sale de cuadro.
6. FULL SHOT
Javier adulto entra a cuadro corriendo.
7. INSERT
Paquete de cocaína cayendo al suelo.
8. FULL SHOT
Javier adulto recoge el paquete y sigue corriendo.
9. MEDIUM SHOT
Miguel adulto entra a cuadro y pide refuerzos por radio.
10. PERSPECTIVA
Miguel adulto viendo a Javier adulto corriendo para escapar de él.
11. FULL SHOT
Miguel adulto arrodillándose para apuntarle a Javier adulto.
12. MEDIUM SHOT
Miguel adulto apuntando a Javier adulto.
13. MEDIUM SHOT
Miguel niño apuntando a Javier niño.
14. MEDIUM SHOT
Javier niño corriendo y escondiéndose.

15. MEDIUM SHOT
Miguel niño fingiendo disparar con su pistola de plástico.
16. MEDIUM SHOT
Javier niño está escondido mientras vemos a Miguel niño acercándose a él.
17. OVER SHOULDER (Miguel)
Miguel niño acercándose más a Javier niño.
18. OVER SHOULDER (Javier)
Miguel niño celebra la victoria del juego.
19. OVER SHOULDER (Miguel)
Javier niño grita: ¡No se vale!
20. OVER SHOULDER (Javier)
Miguel niño: ¡Como dice mi papá, la justicia siempre gana!
21. FULL SHOT
Javier adulto entra a cuadro corriendo.
22. CLOSE UP
Javier adulto agitado.
23. FULL SHOT/ TWO SHOT
Miguel adulto apunta con su arma a Javier adulto.
24. CLOSE UP
Reacción de Javier adulto al ser atrapado.
25. FULL SHOT/ TWO SHOT
Miguel adulto sigue apuntando. Javier adulto suelta la mochila.
26. INSERT
Mochila cayendo al suelo.
27. CLOSE UP
Miguel adulto apuntando.
28. INSERT
Javier adulto sacando una pistola de su cintura
29. MEDIUM SHOT
Javier adulto disparando el arma.

30. PANEO 180
Bala viajando e impacta a Miguel adulto
31. CONTRAPICADA
Javier adulto corta cartucho.
32. PICADA
Miguel adulto herido de bala.
33. INSERT
Pulsera que Javier adulto lleva puesta.
34. MEDIUM SHOT
Miguel niño regalando la misma pulsera a Javier niño.
35. PICADA
Miguel adulto herido de bala reconoce a Javier adulto.
36. CONTRAPICADA
Javier adulto reconoce a Miguel adulto. Levanta las manos.
37. FULL SHOT/ TWO SHOT
Javier y Miguel niño juegan en un parque
38. MEDIUM SHOT
Mamá de Javier hablando por teléfono
39. FULL SHOT/ TWO SHOT
Javier niño llega con su mamá.
40. MEDIUM SHHOT
Papá de Miguel
41. FULL SHOT/ TWO SHOT
Miguel niño llega y se abraza con su papá.
42. MEDIUM SHOT
Miguel niño haciendo una seña para despedirse de Javier niño.
43. MEDIUM SHOT
Javier niño intentando hacer la misma seña a Miguel niño, pero su mamá lo jala.
44. FULL SHOT
Miguel niño y su papá se alejan

45. FULL SHOT

Javier niño y su mamá salen de cuadro.

Requerimientos Técnicos

Fotografía

- 2 cámaras Canon HD/SLR de la serie EOS.
- 1 lente zoom Canon 28-135mm.
- 1 lente zoom Canon 18-135mm.
- 2 Paneles reflectores de luz.
- 2 Tripíes Manfrotto.
- 1 Monopie Manfrotto.
- 1 Exposímetro de luz continua SEIKOM
- 1 View Finder para cámara HD/SLR
- 4 baterías para cámaras canon
- 8 Baterías recargables AAA
- 8 Baterías recargables AA

Sonido

- 1 Grabadora de Audio TASCAM DR100.
- 1 Audífonos SONY.
- 1 Micrófono para montura en cámara RODE

Edición y Efectos Especiales

- Adobe Premier Pro CS5.5
- Adobe After Effects CS5.5

Esquema de Financiamiento y Presupuesto

Los costos de producción y realización del cortometraje correrán por cuenta de la productora Silvercraft, integrada por Stephanie Barquet, Ulises Martínez, Marco Gutiérrez y José Enrique Lanzguerrero. Silver Craft absorberá los costos de desarrollo creativo, producción y post producción hasta la entrega final del producto audiovisual. El equipo para grabación lo obtendremos a préstamo de parte del estudio fotográfico WAjiros. La Universidad Panamericana facilitará las salas de edición para post producción, así como asesoría creativa para el desarrollo del cortometraje.

JUEGO DE NIÑOS			
Gastos de Producción			
Gastos de Producción			
Cantidad		Cantidad	
Días	Jueves 28 de noviembre del 2013	Domingo 1 de diciembre del 2013	
4 paquetes de harina	\$60	Alimentos	\$200
Transporte	\$300	Pistolas de juguete	\$150
Electricidad	\$100	Electricidad	\$100
Tiempo Aire	\$400	Tiempo aire	\$400
Costo Total	\$1'710		

Crew

Dirección: Stephanie Barquet Nemer

Guión: Marco Gutiérrez

Fotografía e Iluminación: Ulises Martínez y Mario Fouilloux

Sonido: José Enrique Lanzguerrero

Producción: Silvercraft

Asistente de Dirección: Marco Gutiérrez

Edición y Montaje: Stephanie Barquet Nemer

Mezcla de Sonido: Marco Gutiérrez

Música Original: Jorge E. Hernández

Casting

Para la selección de los personajes y decidimos no hacer cast y enfocarnos a encontrar un reparto que se pareciera físicamente a los personajes en sus etapas de niño y adulto. Se invitó a actores que ya conocíamos y que cumplían con el perfil para que hicieran el papel.

Miguel adulto

Nombre: Néstor Torres

Edad: 35 años



Javier adulto

Nombre: José Enrique Lanzguerrerro

Edad: 26 años



Miguel niño

Nombre: Alfonso Robles

Edad: 12 años



Javier niño

Nombre: Franco Lanz

Edad: 4 años



Mamá de Javier

Nombre: Irma Nemer Manzur

Edad: 45 años



Papá de Miguel

Nombre: Francisco Lanz

Edad: 43 años



* Voces: Marco Gutierrez y Karim Barquet.

Scouting y Locaciones

Las locaciones necesarias son:

1. Un parque, con árboles, áreas verdes, y buena iluminación natural. Elegimos el atrio de la iglesia por la buena iluminación, el permiso que obtuvimos para grabar, la situación de calma, entre otras condiciones idóneas:



2. Calle con poco tránsito donde sea posible grabar sin afectar a los transeúntes, donde haya buena iluminación natural y espacio para correr:



Fotografía

La fotografía tiene que ser muy limpia. Se grabará en exterior y en la mañana por lo que no se necesita luz artificial. La luz exterior se manipulará con reflectores, que nos ayudaran a matar sombras no deseadas o que quiten información. En nuestros personajes se usaran muchos encuadres cerrados, ya que habrán gestos o detalles que nos darán información específica. En cuanto a la cámara buscaremos crear estabilidad cuando el personaje en pantalla sea el policía, con ayuda de un tripie y con un encuadre en contra picada buscaremos crear una atmosfera de autoridad. Cuando el que esté a cuadro sea el ladrón se hará con cámara en mano, haciendo que el movimiento provoque la inestabilidad que el personaje representa.

La paleta de colores dependerá de la acción que se este realizando, las escenas que muestran a los niños jugando tendrán una paleta de colores cálida, de tonos saturados y alegres, a medida que el tiempo avanza la paleta empleada para las escenas de los niños irá cambiando hasta llegar prácticamente al blanco y negro; esto reforzará la idea del flashback y el sentimiento que se quiere transmitir al espectador.

Para las escenas de los adultos, la paleta de colores será en tonos fríos y desaturados. Este cambio de colores entre las escenas de los niños y los

adultos ayudará a marcar la diferencia de tiempos, además de transmitir sentimientos distintos, pues los niños representan momentos alegres y tranquilos mientras los adultos representan momentos de estrés y conflicto.

Ejemplos:



Dirección de Arte

Fue llevada a cabo principalmente por la directora y el fotógrafo. Se buscó principalmente generar un ambiente de ingenuidad y armonía, de amistad, durante las secuencias de los niños. Por eso el lugar de juego es un parque. En contraste, durante la escena entre el policía y el delincuente, el ambiente buscado es de alteración, de una combinación de suspenso con acción.

Montaje

El montaje está estructurado en dos tiempos: *flash back* y *live action*. Aunque estos dos se enlazan por una elipsis de tiempo, ambos presentan un montaje con base a planos cerrados, para dar continuidad y buscar cortes que establezcan la misma.

Edición

Para la edición de este cortometraje se utilizaron dos programas principalmente: Adobe Premiere Pro para la edición principal y Adobe After Effects para los efectos especiales y corrección de color.

El trabajo de post producción en este cortometraje fue lo más complicado debido a que llevaba un efecto especial difícil de lograr, el recorrido de la bala en cámara lenta, el cual consumió una gran parte del tiempo de edición.

El objetivo principal de la edición, es mostrar poco a poco el parecido entre ambos mundos, dejando que el espectador descubra mientras avanza a historia, que los niños que juegan a policías y ladrones son al final el policía y el ladrón que se vuelven a encontrar. Esto se logra a través de cambios de escena con disolvencias o cortes directos en las que el personaje tiene la misma pose de niño y de adulto o sigue una misma trayectoria.

Algunos ejemplos de esto se muestran a continuación:



*Disolvencia para el cambio de escena con los actores en la misma pose.



*Continuidad de recorrido por corte directo entre una escena y otra.

Música

El objetivo de la música para este cortometraje es reforzar lo que se está viendo en la pantalla, resaltando el contraste entre los adultos y los niños con el tono y el ritmo de la misma.

Al inicio la música que acompaña a los niños es alegre y calmada, para transformarse posteriormente en una música rápida y tensa. También se utiliza el silencio como herramienta para causar tensión en el momento principal, que es cuando el ladrón es atrapado por el policía. Los latidos del corazón en el ladrón acompañan los cortes aumentando la tensión hasta el momento en el que saca su pistola y dispara. La música regresa con el flashback de los niños en el momento en que se regalan la pulsera y se torna cada vez más melancólica a medida que se acerca el final.

Breakdown y Cronograma de Producción

SECUENCIA		1	2	3	4	5	13	14
INT./EXT.		EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT
LOCACIÓN		PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE
DÍA/NOCHE		D	D	D	D	D	D	D
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA		Miguel y Javier siempre usan la misma ropa. Sin extras. Props: pistolas de plástico						
TALENTO:								
MIGUEL NIÑO		x	x	x	x	x	x	
JAVIER NIÑO		x	x	x		x		x
MIGUEL ADULTO								
JAVIER ADULTO								
MAMÁ DE JAVIER								
PAPÁ DE MIGUEL								

DÍA 1 (28 de noviembre de 2013)

SECUENCIA	DÍA 1 (28 de noviembre de 2013)	15	16	17	18	19	20	34	37	
INT./EXT.		EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT
LOCACIÓN		PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE
DÍA/NOCHE		D	D	D	D	D	D	D	D	D
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA		Miguel y Javier siempre usan la misma ropa. Sin extras. Props: pistolas de plástico								
TALENTO:										
MIGUEL NIÑO		x	x	x	x	x	x	x	x	x
JAVIER NIÑO			x	x	x	x	x	x	x	x
MIGUEL ADULTO										
JAVIER ADULTO										
MAMÁ DE JAVIER										
PAPÁ DE MIGUEL										

SECUENCIA	DÍA 1 (28 de noviembre de 2013)	38	39	40	41	42	43	44	45	
INT./EXT.		EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT
LOCACIÓN		PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE	PARQUE
DÍA/NOCHE		D	D	D	D	D	D	D	D	D
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA		Miguel y Javier siempre usan la misma ropa. Sin extras. Props: pistolas de plástico								
TALENTO:										
MIGUEL NIÑO					x	x		x		
JAVIER NIÑO			x				x			x
MIGUEL ADULTO										
JAVIER ADULTO										
MAMÁ DE JAVIER	x	x				x			x	
PAPÁ DE MIGUEL			x	x	x		x			

SECUENCIA	DÍA 2 (1 de diciembre de 2013)	6	7	8	9	10	11	12	
INT./EXT.		EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT
LOCACIÓN		CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE
DÍA/NOCHE		D	D	D	D	D	D	D	D
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA		Miguel y Javier siempre usan la misma ropa. Sin extras. Props: Mochila, una pistola para c/u, paquete de cocaína							
TALENTO:									
MIGUEL NIÑO									
JAVIER NIÑO									
MIGUEL ADULTO					X		X	X	
JAVIER ADULTO	X	X	X			X			
MAMÁ DE JAVIER									
PAPÁ DE MIGUEL									

SECUENCIA	DÍA 2 (1 de diciembre de 2013)	21	22	23	24	25	26	27	
INT./EXT.		EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT
LOCACIÓN		CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE
DÍA/NOCHE		D	D	D	D	D	D	D	D
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA		Miguel y Javier siempre usan la misma ropa. Sin extras. Props: Mochila, una pistola para c/u, paquete de cocaína							
TALENTO:									
MIGUEL NIÑO									
JAVIER NIÑO									
MIGUEL ADULTO				X		X		X	
JAVIER ADULTO	X	X	X	X	X	X	X		
MAMÁ DE JAVIER									
PAPÁ DE MIGUEL									

SECUENCIA	DÍA 2 (1 de diciembre de 2013)	28	29	30	31	32	33	35	36	
INT./EXT.		EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT
LOCACIÓN		CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE
DÍA/NOCHE		D	D	D	D	D	D	D	D	D
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA		Miguel y Javier siempre usan la misma ropa. Sin extras. Props: Mochila, una pistola para c/u, paquete de cocaína								
TALENTO:										
MIGUEL NIÑO										
JAVIER NIÑO										
MIGUEL ADULTO				X		X		X		
JAVIER ADULTO		X	X	X	X		X		X	
MAMÁ DE JAVIER										
PAPÁ DE MIGUEL										

Distribución del corto

Una de las cuestiones más complicadas al realizar cortometrajes y largometrajes, es la distribución de estos productos.

Primeramente, buscaremos el apoyo de pequeñas distribuidoras locales como:

1. Videocineproducción
2. Coyoacán Films
3. Artecinema
4. Distrimax
5. Zima

Para vender nuestro producto, presentaremos esta carpeta de producción, añadiendo una presentación verbal de los beneficios que podemos otorgarles; busca la relación de negocios Gana-gana (incluir un product placement o aparición en los créditos).

Aunado a esto, el cortometraje se va a inscribir en los siguientes festivales:

1. FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE ESTUDIANTIL.- Realizado en la ciudad de México entre Marzo y Abril.
2. AMBULANTE, GIRA DE DOCUMENTALES.- Es una gira organizada por Diego Luna y Gael García. Se muestran diferentes documentales y cortometrajes en diferentes ciudades del país.
3. DIVERCINE.- Debido a que nuestro corto trata temas de educación infantil, entra dentro de los criterios de este festival, el cual, tiene 7 días de duración.
4. FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE MORELIA
5. FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE GUADALAJARA.

Ya que nuestro principal objetivo no es la obtención de una ganancia monetaria, sino dejar un mensaje para el país, el corto se subiría (una pequeña temporada después de los primeros 2 festivales), a las redes sociales; dándole movimiento orgánico con las cuentas oficiales de todos los colaboradores que hicieron posible “Juego de niños”.

Conclusiones Generales

Con base en todo lo desarrollado a lo largo de esta carpeta de producción se puede concluir que para crear cualquier tipo de producto audiovisual se requiere de 3 fases distintas: pre producción, producción o rodaje y post producción.

Aunque cada una de estas etapas es importante, la pre producción juega un papel crucial dentro de la realización de un cortometraje, pues es el primer paso a desarrollar y abarca desde el momento en que nace la idea hasta que inicia la grabación.

Una producción exitosa no se puede realizar sin tener primero la pre producción perfectamente detallada y organizada, ya que en esta fase se define todo lo necesario para grabar: el guión, el guión técnico, el cronograma de producción, las locaciones, los actores y el equipo técnico necesario, etc.

Un ejemplo de la importancia de la pre producción es la planeación del guión técnico o shooting list, el cual contiene todas las indicaciones necesarias para

que se pueda realizar el proyecto y se distribuye a todas las personas involucradas en la producción. Si no existiera el guión técnico, el director tendría que estar decidiendo en el momento de la grabación cómo se van a hacer las tomas. La cantidad de tiempo perdido sería enorme al igual que la pérdida económica, pues se debe pagar a los actores, el crew, la locación, entre otras cosas. Tener todo preparado con anterioridad, permite al director y a todos los involucrados en el proceso darse una idea general de cómo se va a llevar a cabo la filmación, ahorrando mucho tiempo y dinero.

La producción o grabación también es una fase muy importante, ya que los problemas que surgen ahí y no se resuelven, deben solucionarse en la postproducción. En nuestro caso, el principal problema fue la grabación del audio ya que, como se menciona en la introducción, el jardín de la iglesia que utilizamos como locación tuvo misa, la cual se escuchaba a través de bocinas colocadas por todos lados. Este es un problema que se pudo solucionar desde la pre producción, ya que debimos preguntar si el día de la grabación iba a haber algún evento especial y de ser así, cambiar el día. Sin embargo, al no resolverlo en la pre producción tuvimos que hacerlo en post producción.

En la post producción se deben resolver todos los problemas de pre producción y producción para obtener el producto final, sin embargo, puede ser la fase más larga y costosa de las tres si no se hicieron con cuidado la producción y la pre producción.

Finalmente, se puede concluir que cada una de estas fases que conlleva el proceso de producción están ligadas, si un problema no se resuelve en una, se debe resolver en otra de las fases, sin embargo, mientras más avanzada esté la producción, más difícil es solucionar los problemas. Por eso la pre producción juega un papel tan importante, ya que es la que menos presupuesto ocupa y la que más puede ayudar a ahorrar dinero y problemas al final.

Conclusiones personales

Marco Gutiérrez.

Este trabajo ha sido uno de los más difíciles, pero a la vez, de los más emocionantes, satisfactorios y productivos que he realizado. Fue difícil desde sentarnos a escribir un guión, juntarte con los compañeros para hacer la adaptación y posteriormente, producción y postproducción.

Con anterioridad había trabajado con niños para proyectos de radio por internet, pero llevar actores en un cortometraje de esta envergadura fue una experiencia única; a pesar de ser profesionales y apasionados por este trabajo, son niños: la inquietud corre por sus venas. Lograr que llegaran a lo que queríamos fue un reto para todo el equipo de producción.

Uno de los procesos más laboriosos que tuvimos para producir este corto, sin duda, fue la edición y diseño de efectos especiales. Nuestra directora, compañera y amiga Stephanie, realizó un trabajo extenuante para lograr ese paneo, travelling y spin de la bala; simplemente fue excelso.

Una vez más confirmamos lo difícil que es realizar un contenido audiovisual; y una vez más, nos enamoramos más de nuestra hermosa profesión.

Stephanie Barquet

Este proyecto de titulación ha representado uno de los más grandes retos de mi carrera de principio a fin.

Es un cortometraje que inició con muchos problemas de pre producción, los cuales después se complicaron en producción y finalmente se resolvieron con mucho trabajo en post producción.

Sin embargo, a pesar de las dificultades en el proceso, este es un cortometraje que me apasionó de principio a fin, por el cual luché y trabajé arduamente. Sobrepasé los límites de mi propia capacidad y me pude dar cuenta de lo que puedo realizar como directora, editora y creadora de efectos visuales.

Es un trabajo del cual me llevo un muy buen sabor de boca, un gran aprendizaje y excelentes recuerdos.

Estoy muy orgullosa de mi equipo por este trabajo y aunque no es una película de PIXAR, es el primer paso en la dirección correcta para cumplir nuestros sueños, es la culminación de nuestros esfuerzos como maestros en narrativa y producción digital.