

SEGUNDA PARTE: DEL PROCESO

En esta parte del documento describiré paso a paso el proceso de realización de mi proyecto, desde la formación del guión hasta la edición. Fue un largo proceso de un año en el cual el proyecto fue evolucionando poco a poco tomando en cuenta la carencia de recursos, un factor determinante en la rapidez de cualquier proceso. A continuación desglosaré el proceso dividiéndolo en tres segmentos: guión, diseño de producción y montaje.

GUIÓN

La danza, al ser un arte regido por el cuerpo, presenta grandes problemas de textualización ya que no existe una nomenclatura universal (entendida por todos) para poder describirla o escribirla. Al comenzar a elaborar el guión literario para este proyecto me enfrenté con la dificultad de trasladar al papel (de forma comprensible para los demás) lo que se encontraba en mi cuerpo y mente como creadora.

A partir de que consideré fragmentos de mi vida diaria, se facilitó la tarea de crear una historia. La idea principal fue tomada de un sueño que tuve, en el cual despertaba a causa de un fuerte ruido, entonces salía a ver lo que pasaba encontrándome con la Luna en mi jardín, que se había caído del cielo.

La historia se inspira en partes de este sueño y también en la siguiente frase:

“Es imposible que se sienta solo cuando no hay un día que deje de pensar en él”

La frase surgió por experiencias personales y a partir de ella decidí basar el tema del video, en un estudio sobre las relaciones humanas y la soledad. De aquí que el concepto del video es la exploración del movimiento con el sentimiento de soledad como condición.

La idea inicial fue narrar un día en un pueblo de solitarios en el cual los habitantes compensan la falta del lenguaje verbal con el lenguaje corporal. La falta de lenguaje verbal fue lo que dio inicio a la soledad de estos habitantes; gente que no tiene tiempo, ganas o habilidades para hablar con las demás personas. El lenguaje verbal no es omitido del todo, se usa sólo cuando es necesario. La gente de este pueblo sufrió mutaciones por el sentimiento de soledad. Dentro de la historia existen dos personajes principales cuya relación desarrollé bajo una catástrofe detonante que fue la caída de la Luna.

Al principio mi intención era no usar diálogos, pero al momento de escribir el guión resultó que eran necesarios para que la historia tomara el rumbo correcto en la mente del espectador. Mi intención hacia el espectador era crear una historia con la que de alguna manera se pudiera identificar, tomando conceptos de la vida diaria pero contrarrestándolos con imágenes fantosias, creando un ambiente el cual lo entretuviera pero al mismo tiempo afectara sus emociones.

Busqué crear diálogos mínimos que sirvieran únicamente para complementar la danza y aportar a la historia lo que la danza no hacía.

Durante el proceso de creación de este guión, en mi cabeza surgieron decisiones coreográficas las cuales quería agregar. Sin embargo, la complejidad de volverlas textuales me impidió hacerlo, ya que para ser entendidas se tienen que investigar y describir a través del cuerpo junto con el

tiempo y el espacio. Estos pensamientos se volvieron notas coreográficas que sólo fueron usadas por mí para poder recordar los movimientos, los cuales se explican más adelante en el apartado de coreografía.

Considero que la narrativa de mi historia tiene una estructura circular ya que cuenta con un elemento central (la Luna) que es el parte aguas para la resolución de la historia, la cual cuenta con un desenlace abierto.¹

Personajes y actuación

Este proyecto estuvo muy enfocado en el desarrollo de personajes por lo que desde el principio busqué gente comprometida y con experiencia o habilidades actorales.

Cada uno de los personajes tiene distintos tipos de soledad en su vida, para desarrollar estas características hubo un trabajo actoral individual para explorar y apropiarse del personaje. Al momento de trabajar con los actores se dejó muy en claro el tipo de actuación que se requería, nunca se permitió utilizar vivencias personales dentro del papel como se hace con el método Stanislavsky de actuación. El método que se utilizó fue un proceso de neurolingüística en el que se manejó el cuerpo como botón de acceso a sentimientos.

Las primeras sesiones de trabajo actoral estuvieron enfocadas a conocer el personaje, y en ellas se trabajó con las siguientes preguntas, las cuales ayudaron a definir a cada personaje:

¿De dónde vengo?

¹ Anexo 1

¿En dónde estoy?

¿A dónde voy?

Para crear lazos entre cada personaje se confrontaron las parejas principales con preguntas como ¿qué es lo que me gusta? ¿lo que no me gusta? ¿cuáles son mis defectos y mis atributos? Finalmente se hizo un trabajo grupal en el cual se proponían situaciones de la vida diaria como un cumpleaños, una visita o un encuentro casual por la calle.

Todos estos ejercicios fueron la base para crear el ambiente en el cual los personajes se desarrollaban. Se definieron movimientos corporales únicos como gestos, acciones y formas de reaccionar a distintas situaciones. De esta manera se logró dar vida a cada personaje.⁴

A continuación se describe cada uno de los personajes:

Cucaracha

La cucaracha es el personaje principal, es la persona más sola de esta historia. Este personaje creó un caparazón tan grande que resultó en una mutación de su fisiología, hasta convertirse en un ser antropomórfico. Tiene cara de cucaracha y cuerpo de humano, el personaje es torpe y sus movimientos son tiesos. Su relación con el duende es ambigua, no le cae bien pero tampoco puede vivir sin ella. El duende le proporciona a su vida un poco de introspección pero cuando logra escucharse prefiere callar y seguir con su vida de solitario. Niega todo sentimiento y huye cada vez que algo nuevo se le

⁴ Anexo 4

presenta. Tiene instinto de supervivencia como toda cucaracha que se aferra a la vida hasta las últimas consecuencias.

Duende

Este personaje se está convirtiendo en duende, su proceso de mutación no está terminado, tiene sólo una oreja. Desde mi punto de vista los duendes son seres mágicos que aún y cuando son solitarios nunca pueden estar solos; tomé las características de estos no por los atributos mágicos sino por lo que para mí representan en cuanto a la soledad.

El duende se considera el complemento de la cucaracha. Le gusta pensar en un millón de cosas antes de pensar que se encuentra sola, si se llega a sentir de esta manera se distrae muy fácilmente. Sus movimientos son muy etéreos, flotados; siempre se encuentra de puntitas, sin embargo cuando se enoja se vuelve muy terrenal, arrastra los pies. Es muy energética y encuentra movimiento en todo su alrededor, desde el pasto hasta las antenas de alta tensión.

El "histérico"

Es el estereotipo del "macho". Tiene una relación de pareja con la Sirena. No muestra ningún signo de mutación porque aún y cuando está solo, no piensa en esas "tonterías". Lo incluí para ejemplificar a una persona que está tan inmersa en ella misma que no considera los sentimientos como algo importante, entonces prefiere exteriorizarlos de la manera más primitiva, con violencia. También incluí un personaje de esta índole para aterrizar la historia a

un contexto más real. Su relación con la sirena se basa en la vulnerabilidad de ella y se vuelve una relación del tipo cazador-presa.

Sirena

Tiene una relación de pareja con el “histérico”. Su soledad se debe a que extraña su pasado. Sus movimientos son lentos y miedosos. Le gusta estar maquillada y bien vestida, es su forma de no sentirse sola. Es el único personaje del que podemos observar su mutación en cámara, la cual surge en reacción a una pelea con su pareja. Su cabello crece cuando lo cepilla y adquiere cualidades de sirena basadas en la mitología griega y la literatura árabe (Las mil y una noches). Al convertirse en sirena, llama la atención del personaje principal.

Storyboard

El *storyboard* es un guión gráfico que sirve como orientación en el momento de la grabación. En el proyecto fue trabajado como un guión técnico (por ser el medio conocido) y como herramienta de apoyo al guión literario, es decir un *storyboard* con características de guión técnico y con señalamientos coreográficos. Se le añadieron las coreografías con acotaciones técnicas sobre dónde se coloca la cámara y el tipo de tomas que se realizarían más adelante en la grabación.¹

Las tomas que existen en el *storyboard* fueron en algunos casos mejoradas y en otros omitidas, de acuerdo a la situación que se presentó en el momento de la grabación. Hubo tomas que eran demasiado abiertas y al

¹ Anexo 2

grabar se volvieron más cerradas, no siempre lo que está en el papel es lo que se verá en la pantalla.

Al no existir un patrón a seguir para diseñar coreografía en un *storyboard*, en este proyecto la coreografía fue plasmada de una manera muy libre basándome en íconos de flechas para indicar movimiento, lo cual fue muy funcional ya que esta etapa al ser una de las primeras, las coreografías no estaban completamente definidas.

Coreografía

Teniendo el primer boceto del guión literario empecé a pensar en las coreografías que conformarían este proyecto. Ya que una de mis ideas del comienzo era que los personajes se comunicaran por medio de movimiento corporal, la mayoría de los movimientos fueron creados con una intención dancística.

A pesar de esto, también quise crear cinco piezas de mayor carácter coreográfico. Estas son las escenas de mayor importancia en la historia, donde los personajes demuestran la mayor cantidad de sentimientos y la historia fluye.

En esta etapa, apareció la pregunta ¿qué hacer primero, la toma o la coreografía?, en el caso de este proceso, la coreografía vino primero, basándome en el guión literario. Una vez hechas las coreografías, fueron pensadas las tomas y en el momento de grabar se hacían tomas complementarias desde distintos ángulos para tener material extra en el montaje.

Considero que mi conocimiento en cuanto al manejo de la cámara era muy escaso por lo que utilicé la experimentación como medio de aprendizaje. Hubo un trabajo entre bailarín/actor con el camarógrafo en el cual se intercambiaban papeles para así poder conocer las intenciones de cada elemento. Estos ejercicios de improvisación fueron aprendidos durante el *Tercer Foro de Danza y Artes en Movimiento, Performática 2009* durante del taller de la artista Jennifer Keller y con apoyo de los ejercicios del libro *Making Video dance* de Katrina McPherson. Después de la experimentación antes mencionada se logró tener una conexión más fuerte entre la cámara y la coreografía porque se entendieron y se complementaron. Estos ejercicios fueron realizados principalmente porque el camarógrafo no es bailarín, y resultaba necesario que conociera las necesidades del cuerpo y su espacio en el encuadre. A pesar de que ya se había trabajado anteriormente con esta persona me pareció importante tener una mejor unión del cuerpo con la cámara y viceversa.

Antes de crear la coreografía se pensó en los movimientos cotidianos que tendrían los personajes, un tipo de coreografía de movimientos rutinarios, movimientos los cuales eran ajenos a los intérpretes y por ende tenían que ser aprendidos y repetidos continuamente para darle una caracterización más efectiva al personaje. En su inicio todos estos movimientos (así como la coreografía) fueron creados basándome como primera instancia en el concepto de soledad aterrizado en cada personaje. Especificando a cada uno de estos, podemos ver que el duende intenta llamar la atención con sus extremidades, la cucaracha tiene movimientos tiesos y torpes, el histérico tiene movimientos

muy directos y firmes, y la sirena ocupa movimientos suaves y concientes intentando no cometer errores.

Después de tener en claro todas las características de los personajes, se pensó en las partes de mayor carácter coreográfico que tendría el video, estas fueron divididas en cinco coreografías principales las cuales fueron creadas tomando como punto de partida accidentes dentro del guión literario. A continuación veremos cada una de ellas:

La primera coreografía creada fue un momento que el duende y la cucaracha comparten. Esta especie de dueto fue titulado en mis notas como “Maquinitas” por la locación donde es llevada a cabo. En esta parte del guión el “accidente” que hace bailar a los personajes es el inicio de música de arcadia. A partir de este suceso se comenzó a investigar el movimiento como si los cuerpos estuvieran dentro de los juegos de video.

La segunda coreografía fue la del “pelo”, es decir la parte en que le crece el cabello a la sirena. Un solo donde se exploran las posibilidades de bailar con un tipo de prótesis y sentir la incomodidad y extrañeza de este objeto. La investigación del movimiento inició con una peluca y un espejo, la mayoría de los movimientos fueron reacciones al cabello atorado de alguna forma, jalones y caídas.

La tercera coreografía fue la del “martillo”. Esta coreografía se sujetó a la herramienta de la improvisación. Se investigó el movimiento a partir de cambiar el punto de gravedad a un objeto extraño al cuerpo (martillo) a partir de los sentimientos de estrés, desesperación y agresividad.

Las últimas dos coreografías tienen como base los mismos movimientos pero llevados a distintos contextos. Son dos duetos más entre la cucaracha y el

duende y suceden en la parte del clímax del video. Pensé la coreografía a partir de los sentimientos de enojo, el duende agrede constantemente a la cucaracha, lo intenta ahorcar y se abalanza hacia él. Los movimientos fueron investigados a partir de diferentes tipos de deporte de contacto como lucha libre y tai-chi.

Entonces ¿En qué manera el movimiento es el fundamento de la obra?. El movimiento se manifiesta en cada momento, los personajes son un flujo cíclico de movimiento a través del cual se crea una historia, es un círculo que se retroalimenta a través de acciones y se cierra y vuelve a abrir cada vez que la gente baila, los bailes son la oportunidad de entrar a un momento de fantasía dentro de una vida cotidiana la cual al mismo tiempo también es danzada, todo movimiento es danza, toda acción es danza, si le pones música a una cadena de acciones repetidas cambia completamente el contexto de la acción y se puede ver como una danza, por ejemplo si vas por la calle con tu reproductor de música y ves que el viento mueve los árboles se puede ver como una danza. Entonces el enfoque que le quise dar al video fue que a través de movimientos cotidianos los personajes bailaran todo el tiempo con la ayuda de cortes y música a través de la cámara para darle fluidez y continuidad a la historia.

Todos los movimientos de cámara y de cuerpo fueron creados para llevar al espectador de la mano y así mostrarles la historia, es decir la cámara con la danza lleva al espectador a través de la historia y muestra diferentes ángulos para crear un sentimiento en el público.

Lo más importante dentro de esta obra fue la intención que se le dio a los dos medios, todas las tomas están en movimiento, llevan un ritmo y una

cadencia, en el momento en que la toma se vuelve estática (tomas abiertas) el movimiento se da en los cuerpos, es decir cuando estos no se mueven la cámara es la que proporciona el movimiento y cuando la cámara está estática los cuerpos son los que crean el movimiento. La idea es que, ya sea en la cámara o los cuerpos, siempre hay movimiento presente.

Nomenclatura de mi coreografía

Como ya se mencionó anteriormente la danza es un proceso difícil de transcribir al papel, al ser una disciplina netamente corporal es complejo mantener un registro escrito de los pasos. Aún así los bailarines y coreógrafos intentan registrarlos a través de diferentes medios como video o estilos personales de escritura codificada que funcionan para registrar el proceso creativo del movimiento. En mi caso el medio que utilicé fue el de describir los pasos por medio de palabras, dándoles nombres fáciles de recordar a los pasos y así tener ese registro de las coreografías deseadas.

Un ejemplo de esto sería:

Cae para atrás, la avienta a un lado, queda recargada en su espalda.
Caminan como elefantes, se desfasan...²

Este es el medio que he utilizado a lo largo de mis estudios y me ha resultado funcional, ya que de esta manera no olvido las coreografías ya montadas.

² Anexo 3

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Dirección de arte

En cuanto a la dirección de arte, tomé dos perspectivas e influencias para darle un ambiente y definir el estilo de este proyecto.

Por un lado las pinturas de George Tooker como muestra de la imagen y ambiente deseados, tomando su gama cromática, sus expresiones y su temática sobre alineación en una sociedad definida.

Tooker es un artista americano de la década de los cincuentas. La temática de la mayoría de su obra se basa en una alineación del ser humano en la sociedad contemporánea. Su uso de una paleta de colores pálidos y fríos conlleva el sentimiento de soledad el cual es visible en las expresiones faciales de sus objetos de estudio, los cuales siempre son plasmados con la mirada dirigida fuera de cuadro como si estuvieran intentando evitar la mirada del espectador.

Por otro lado, una gran influencia fue el trabajo realizado por el director Michel Gondry en sus películas, en las cuales predominan el uso de la perspectiva y los efectos especiales hechos en escena (sin computadora). Lleno de trucos visuales va desencadenando viajes simples y emotivos debido a las texturas mediante las cuales la exploración de la imagen pura (colores, tamaños y forma) va saltando entre lo real y lo irreal, entre cuentos, historias, sueños, ilusiones y trucos casi artesanales que le dan la forma de cotidianidad u objetividad a la fantasía. Gondry, al manipular imágenes, logra un montaje tan sencillo que recupera lo novedoso del cine de antes, a veces cayendo en formas retro con efectos simples, como un mago acostumbrado a hacer trucos

tan predecibles que desembocan en una ilusión más grande sorprendiendo al espectador a base de la manipulación de la lógica y las sensaciones.

Locación

Se buscó un lugar de acuerdo a las características de la comunidad que los personajes crean; es decir, solitario y alejado de la sociedad, un pueblo de solitarios. Busqué a las afueras de la ciudad de Puebla, porque necesitaba un lugar que no tuviera muchas casas o edificios. Además quería que fuera un lugar polvoso y rocoso, de tipo desértico. La locación elegida es un ejido al costado del Periférico, cerca de la cárcel de Puebla. En este lugar, al estar rodeado de antenas de alta tensión, se emite un zumbido constante, el cual para mí y para los demás involucrados en el proyecto ayudó a crear una atmósfera de aislamiento.

Además la imagen inhóspita y desértica de los alrededores era algo que estaba buscando para complementar los sentimientos y también se ajustaba a la paleta de color usada en el video.³

Vestuario

Para el vestuario la estética que busqué fue ropa de oficina que no se viera extraña en el campo. No quise robar atención de los personajes con su ropa, me preocupé más por la gama de colores para que se viera contrastante e interesante en la pantalla.

Al elegir los vestuarios también tomé en cuenta las influencias con las que contábamos para entonces tomar parte del mundo colorido y onírico de

³ Anexo 4

Michel Gondry y a la vez cortes y telas las cuales quedarían perfectas en una pintura pálida y sobria de George Tooker. ⁴

Utilería

La utilería fue utilizada como una extensión de los sentimientos. Fue fabricada con un artista plástico llamado Israel Carreto, excepto por el cabello, que fue elaborado por mi.

Se hicieron cuatro objetos de utilería:

- Máscara de cucaracha
- Oreja de duende
- Luna
- Cabello de sirena

La máscara de cucaracha fue hecha de fibra de vidrio, se le hizo un hueco en la parte de la boca para dar movimiento al actor. Se hizo a la medida del intérprete. Lo único que se le pidió al artista fue que los ojos los hiciera muy grandes, ya que la máscara iba a disminuir la expresión facial y de esta forma se le permitiría un poco más de expresión al personaje.⁵

La oreja de duende fue fabricada con látex, también a la medida e igualando el color de la piel de la intérprete caracterizada de duende.⁶

La luna fue elaborada con un tipo de unicel y su diseño está inspirado en la luna de la película Viaje a la luna de Georges Méliès.⁷

⁴ Anexo 5

⁵ Anexo 6

⁶ Anexo 7

⁷ Anexo 8

El cabello de la sirena lo hice con cabello sintético, doce trenzas cocidas a manera de extensiones para cabello, fue una forma fácil y barata de simular un cabello tan largo.

Fotografía

Los movimientos de la cámara fueron *travelings* que buscaban simular el movimiento natural del ojo, acentuando las partes que guían la atención de la escena. Juntando el *traveling*, la cámara al hombro y tomas estáticas, se logra el ambiente del lugar y la historia deseados.

Los ángulos fueron basados en la perspectiva del ojo promedio y se fue cambiando de acuerdo a las perspectivas de los personajes. Los pocos *close ups* se utilizaron para acentuar objetos más como *tight shots* que *close ups*.

De la colaboración

En un principio pensé que iba a dirigir todo el video yo sola, pero llegó un momento en el que decidí que quería salir en las tomas, que quería participar como personaje (esto se dio en el momento de buscar actores para los personajes) así que le pedí a un amigo en el cual confío creativamente y le pedí que me ayudara con el proyecto, él sería camarógrafo/coreógrafo

Él al tener más experiencia en el campo de video fue una gran ayuda para lograr definir las tomas que quería y de qué manera iba a estructurar lo que quería ver, con su ayuda el *storyboard* estuvo terminado y así tuve una idea más general de lo que iba a pasar durante la grabación.

Iluminación, textura y color

Debido al bajo presupuesto del proyecto fue necesario utilizar luz natural y en interiores ocupar luz de relleno con las pocas lámparas que teníamos, pero esto nos dio la oportunidad de alcanzar la textura granulada de la poca luz y de observar un crechendo de intensidad luminosa en los exteriores así como la opacidad en los interiores. Al mismo tiempo pudimos jugar con la temperatura del color saltando entre azules y amarillos.

PLAN DE PRODUCCIÓN

Fecha de grabación. Sábado 6 de junio, 2009.

Locación. Ejido a un costado del Periférico, Puebla.

Escenografía. Casa de ladrillo. Auto con cofre abollado.

Puesta de luz. Natural.

Intérpretes. Miguel Ángel Guzmán.

Equipo técnico. Cámara.

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo.

Fecha de grabación. Sábado 6 de junio, 2009.

Locación. Platón #163, Col. Valle del Sol, Puebla.

Escenografía. Interior casa, sala, platos, revista.

Puesta de luz. 2 lámparas. 2 tripiés. 2 focos de 1000 watts. 2 soft boxes. 2 cables a corriente.

Intérpretes. Miguel Angel Guzmán, Cecilia Cuesta.

Equipo técnico. Cámara

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo, gaffer.

Fecha de grabación. Domingo 14 de junio, 2009.

Locación. Lázaro Cárdenas #3, Santa Cruz Buenavista, Cholula, Puebla.

Escenografía. Interior casa, recámara, cama, tocador.

Puesta de luz. 2 lámparas. 2 tripiés. 2 focos de 1000 watts. 2 soft boxes. 2 cables a corriente.

Intérpretes. Cecilia Cuesta.

Equipo técnico. Cámara.

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo.

Fecha de grabación. Martes 14 de julio, 2009.

Locación.

Escenografía. 3 máquinas de arcadia.

Puesta de luz. 2 lámparas. 2 tripiés. 2 focos de 1000 watts. 2 soft boxes. 2 cables a corriente.

Intérpretes. Alejandro, Diana Morales.

Equipo técnico. Cámara.

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo, gaffer.

Fecha de grabación. Domingo 26 de julio, 2009.

Locación. 10 oriente #25, San Andrés Cholula.

Escenografía. Interior casa, recámara, cama, espejo, escaleras, cocina, garrafón.

Puesta de luz. 2 lámparas. 2 tripiés. 2 focos de 1000 watts. 2 soft boxes. 2 cables a corriente.

Intérpretes. Alejandro, Diana Morales.

Equipo técnico. Cámara.

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo, gaffer.

Fecha de grabación. Martes 4 de agosto, 2009.

Locación. Ejido a un costado del Periférico, Puebla.

Escenografía. Auto con cofre abollado, Luna, arbusto.

Puesta de luz. Natural.

Intérpretes. Alejandro, Diana Morales.

Equipo técnico. Cámara.

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo.

Fecha de grabación. Sábado 7 de noviembre, 2009.

Locación. Ejido a un costado de Periférico, Puebla.

Escenografía. Un tendedero, sábana amarilla.

Puesta de luz. Natural.

Intérpretes. Alejandro, Diana Morales, Alexis Rivera.

Equipo técnico. Cámara, dos escaleras de triángulo.

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo, 2 ayudantes.

Fecha de grabación. Lunes 23 de noviembre, 2009.

Locación. Ejido a un costado de Periférico, Puebla.

Escenografía. Auto con cofre abollado, Luna, conejos.

Puesta de luz. Natural.

Intérpretes. Alejandro, Diana Morales.

Equipo técnico. Cámara.

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo, 1 ayudante.

Fecha de grabación. Jueves 4 y jueves 25 de marzo, 2009.

Locación. Ejido a un costado de Periférico, Puebla.

Escenografía. Un tendedero, sábana amarilla, cazuelas.

Puesta de luz. Natural.

Intérpretes. Alejandro, Diana Morales, Alexis Rivera, Manuel Márquez.

Equipo técnico. Cámara, alambre para detener cabello de Sirena.

Equipo de producción. Camarógrafo, coreógrafo.

EDICIÓN

Existen 4 horas de grabación, de las cuales se eligieron dos horas que correspondían a las mejores escenas tomadas. En un principio se consideró que el video durara entre 15 y 20 minutos, al final de la edición quedaron 28 minutos

La edición fue realizada con el programa Final Cut Pro.

El proceso de edición consistió en 3 etapas:

- Selección de escenas
- Edición
- Corrección de color

El acomodo de las tomas fue de manera intercalada de tomas abiertas con cerradas para dar una sensación de espacio abierto, llevando una continuidad de lo que tiene que ver el espectador y ubicándolo en el espacio.

Problemáticas y soluciones

Durante este proceso el único problema que surgió fue el audio ya que al grabar en exteriores se cuelan todos los sonidos de alrededor como los automóviles, el viento y los animales. La manera de solucionar este inconveniente fue emparejando audio, copiando audio de otras escenas, cambiando niveles de audio y al final emparejando todo con un sonido constante de alarma de auto con la oportunidad que nos dio el montaje.