There are no translations available.
Con la aparición de Celtx, la creación de un proyecto audiovisual resultará mucho más sencilla...

Tradicionalmente, la creación y planificación de un proyecto audiovisual ha sido una tarea complicada. Desde la aparición de una idea hasta que ésta se plasma en imágenes se pasa por varios procesos que van perfilando poco a poco el aspecto que, posteriormente, tendrá en pantalla.

La escritura del guión, la descripción de los personajes, la planificación mediante *storyboards*, la elección de localizaciones y música o la organización del rodaje han sido siempre procesos independientes y difíciles de compaginar.

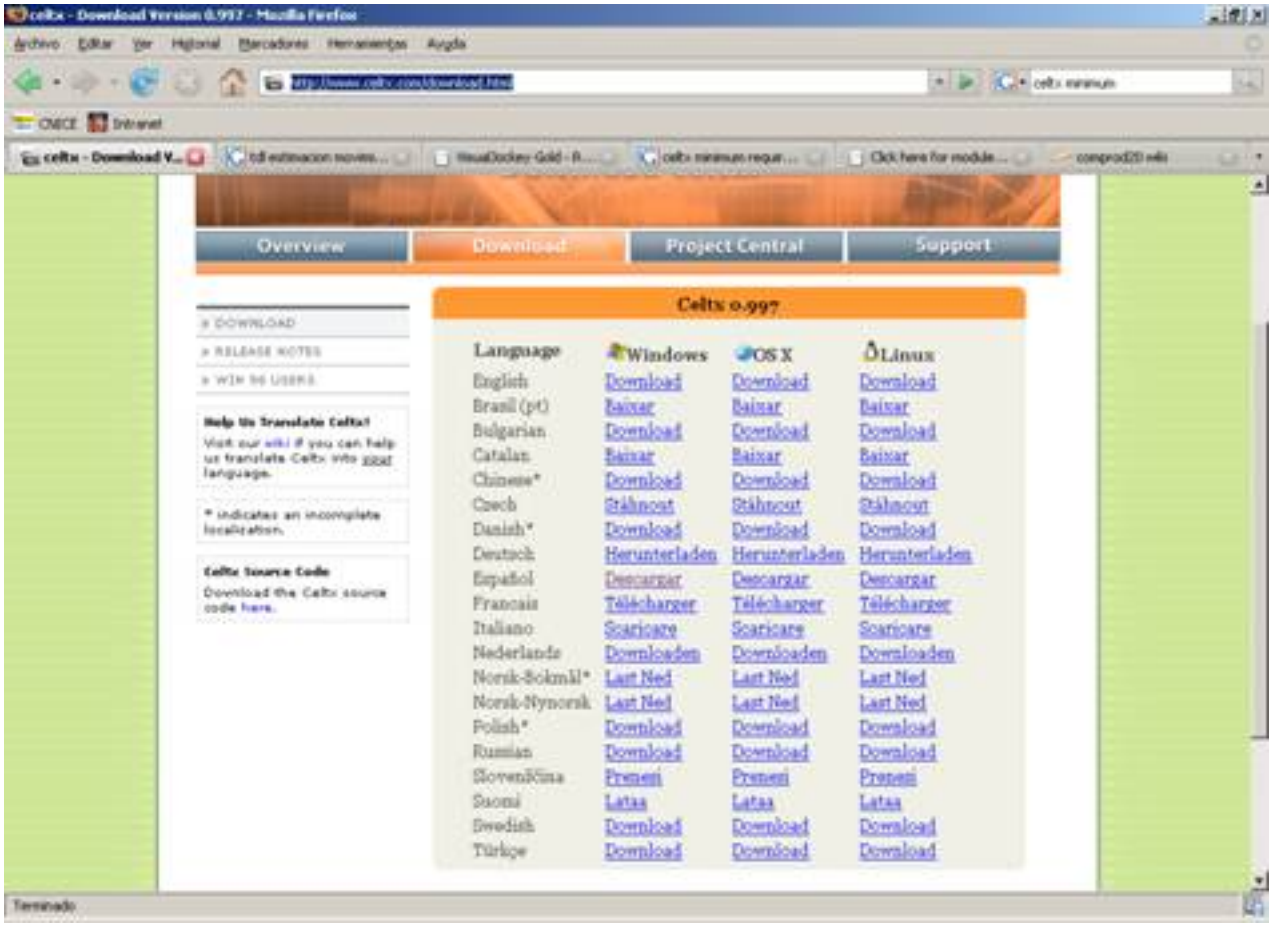
A partir de ahora, con la aparición de **Celtx**, la creación de un proyecto audiovisual resultará mucho más sencilla. El presente artículo describe de manera sencilla y clara las posibilidades del programa, y los pasos requeridos para llevar a buen puerto nuestras ideas cinematográficas.

Introducción

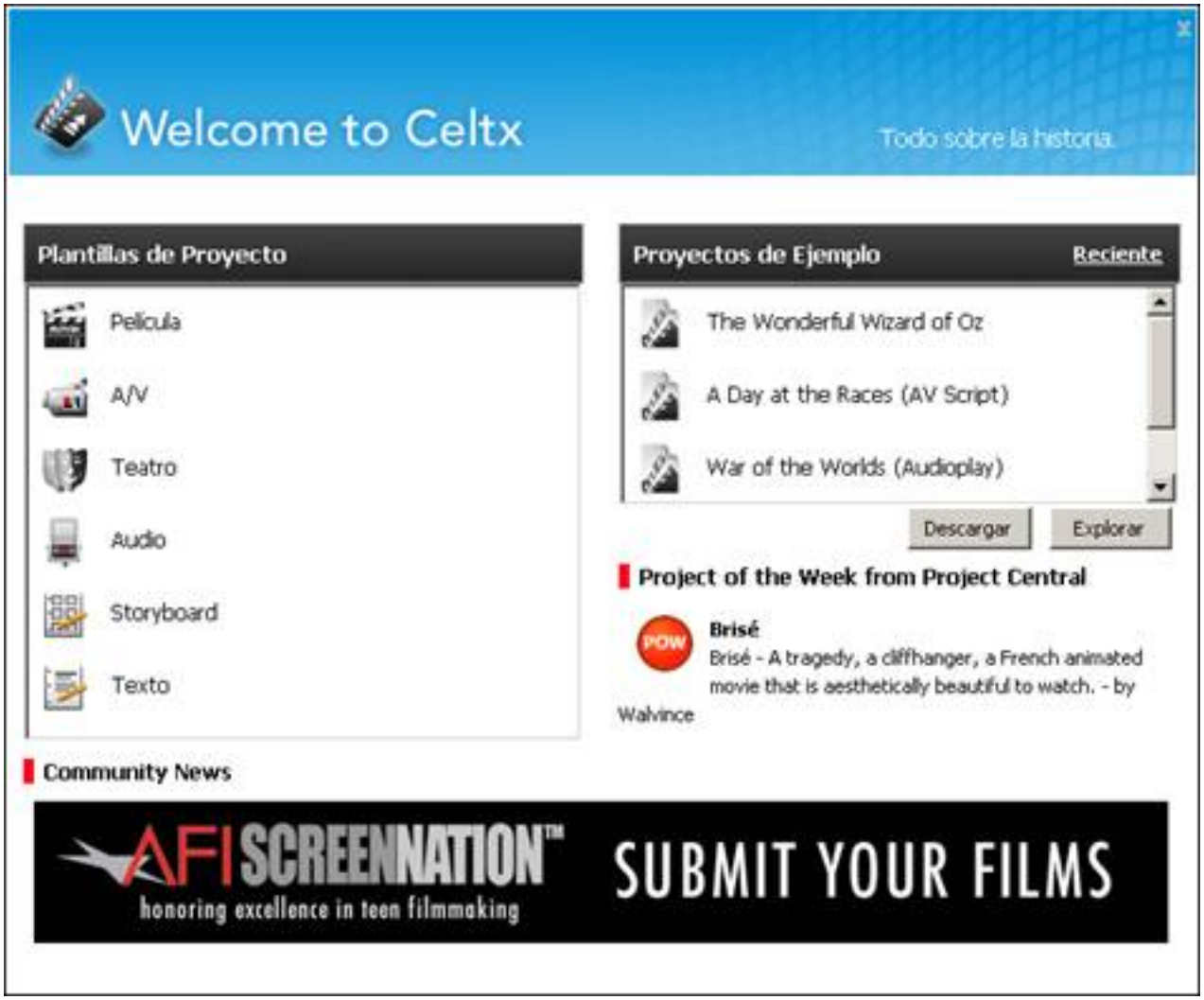
El proceso de creación de un proyecto audiovisual puede resumirse mediante el siguiente diagrama de bloques:

[redacted]ra Windo[redacted] http://www.celtx.com/download.html [redacted]

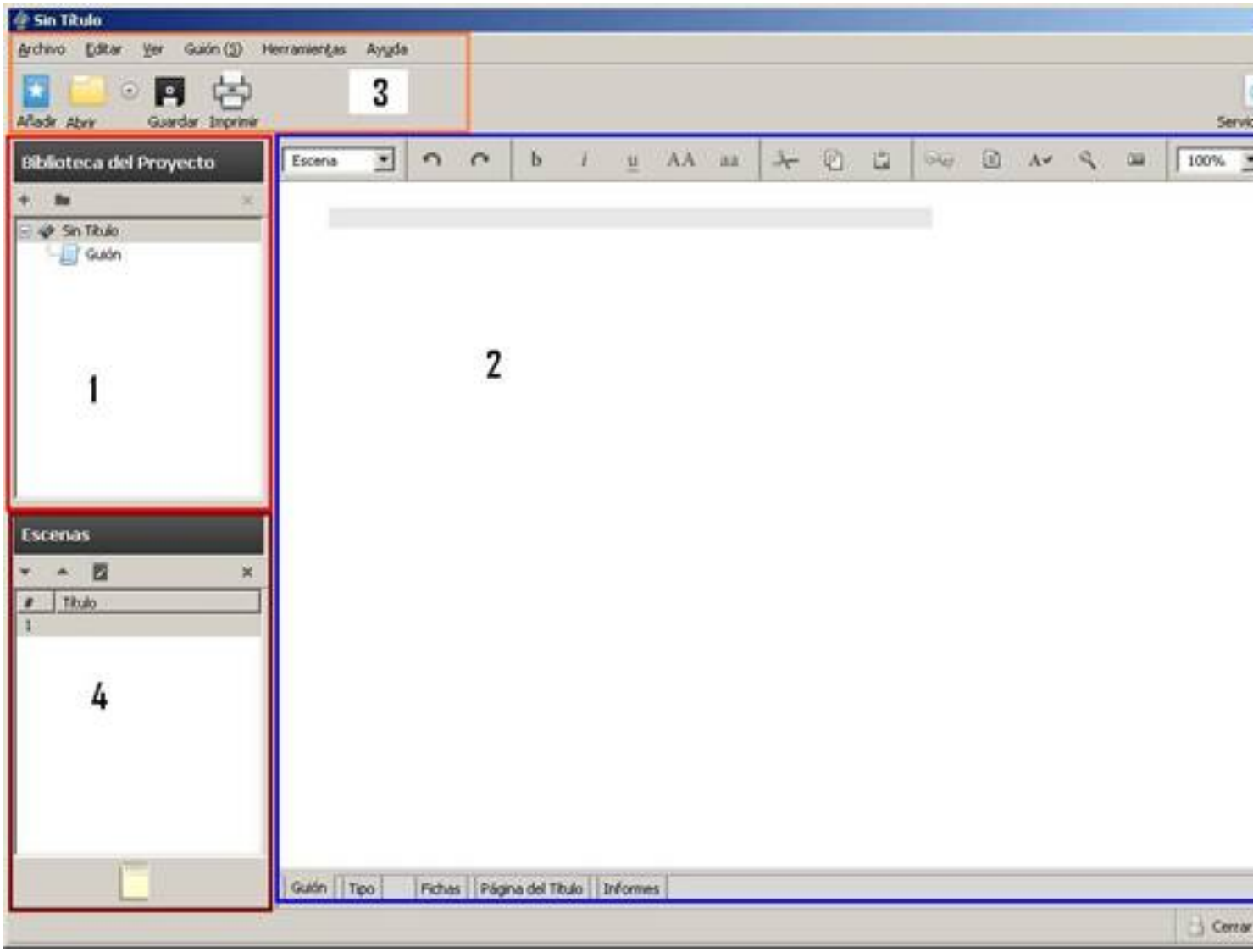
Existen versiones en múltiples idiomas, incluido el castellano, como muestra la siguiente captura de pantalla. La versión que bajaremos será la 0.997 de Windows en castellano, que se instala como cualquier programa genérico de Windows.



La primera pantalla que veremos al iniciar Celtx permite elegir entre varias plantillas de proyecto o abrir algunos proyectos de ejemplo. Para ver las posibilidades del programa resulta conveniente abrir algún archivo de ejemplo y tratar de modificarlo. Nosotros, sin embargo, comenzaremos a crear el proyecto desde cero. Las opciones de plantilla que ofrece el programa son las siguientes: Película, A/V, Teatro, Audio,
Storyboard
y texto.



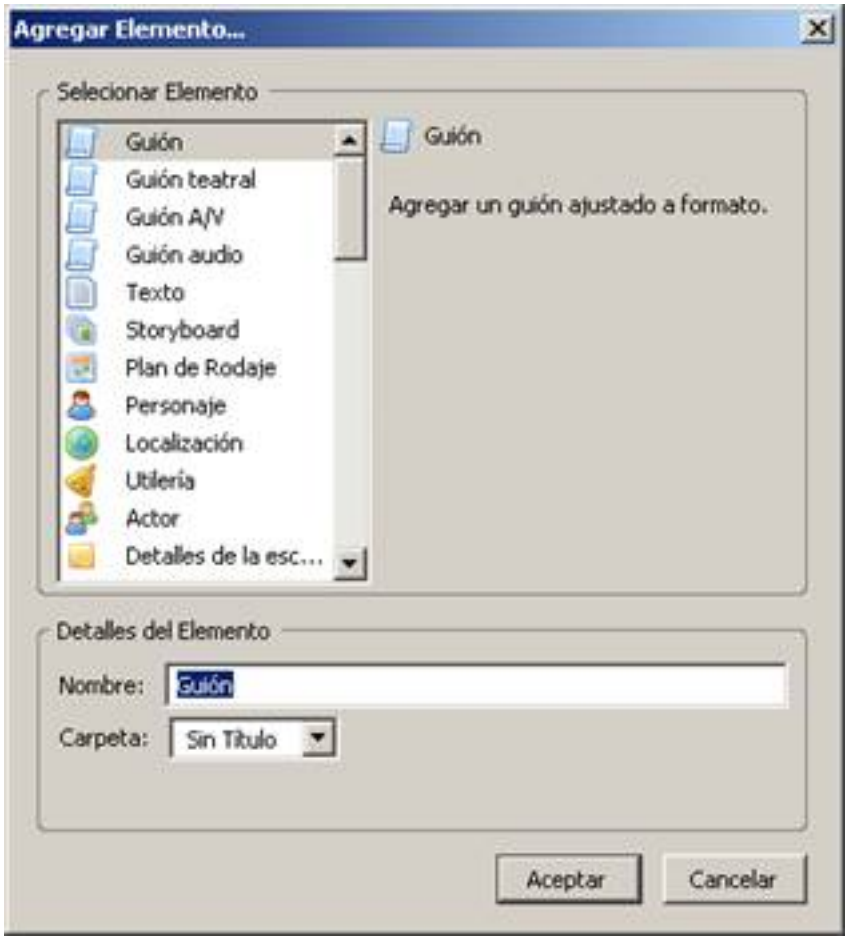
En función de las características de nuestro proyecto deberemos abrir uno u otro. En nuestro caso, puesto que el tutorial pretende ser lo más completo posible, abriremos la opción de ***"Pelí cula"***
.



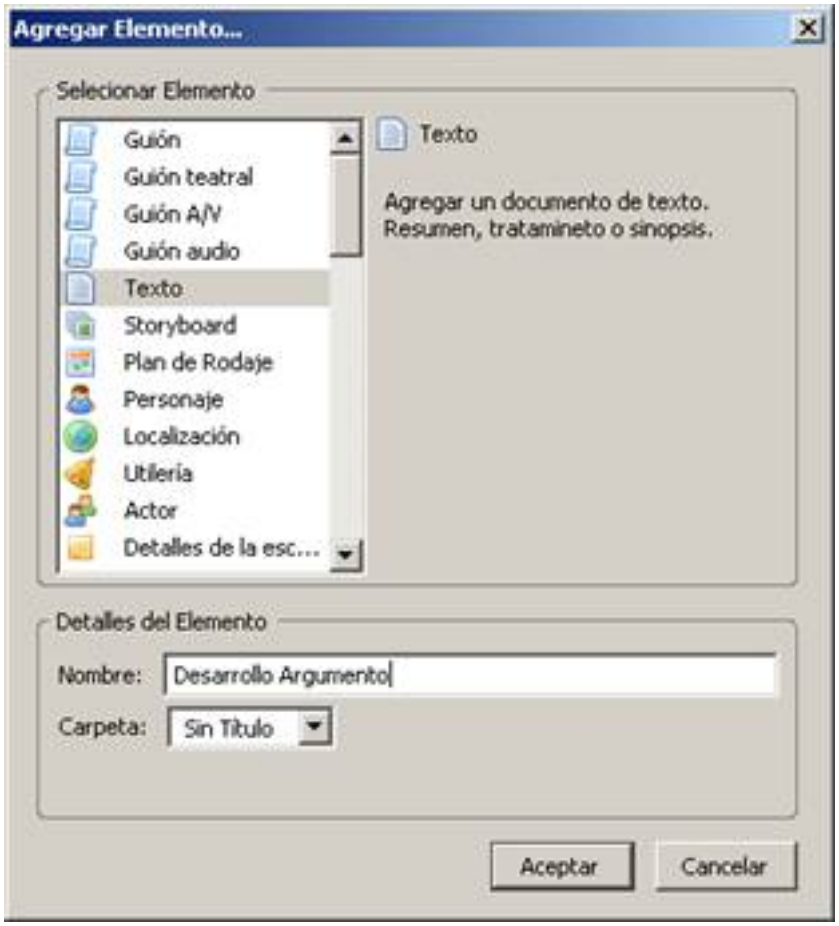
La interfaz del programa es bastante sencilla e intuitiva: en la parte izquierda de la pantalla se encuentra la ***Biblioteca del Proyecto*** **(1)**, donde iremos creando los distintos módulos de nuestro proyecto. Por defecto, sólo la opción de guión se abre al iniciar el proyecto *Película*. En la parte central de la pantalla se muestran los controles para el módulo abierto en cada momento **(2)**, mientras la parte superior es una barra de herramientas básica que permite controlar las opciones básicas del programa **(3)**. Por último, la herramienta ***Escenas***

(4)
permite movernos entre las distintas escenas creadas.

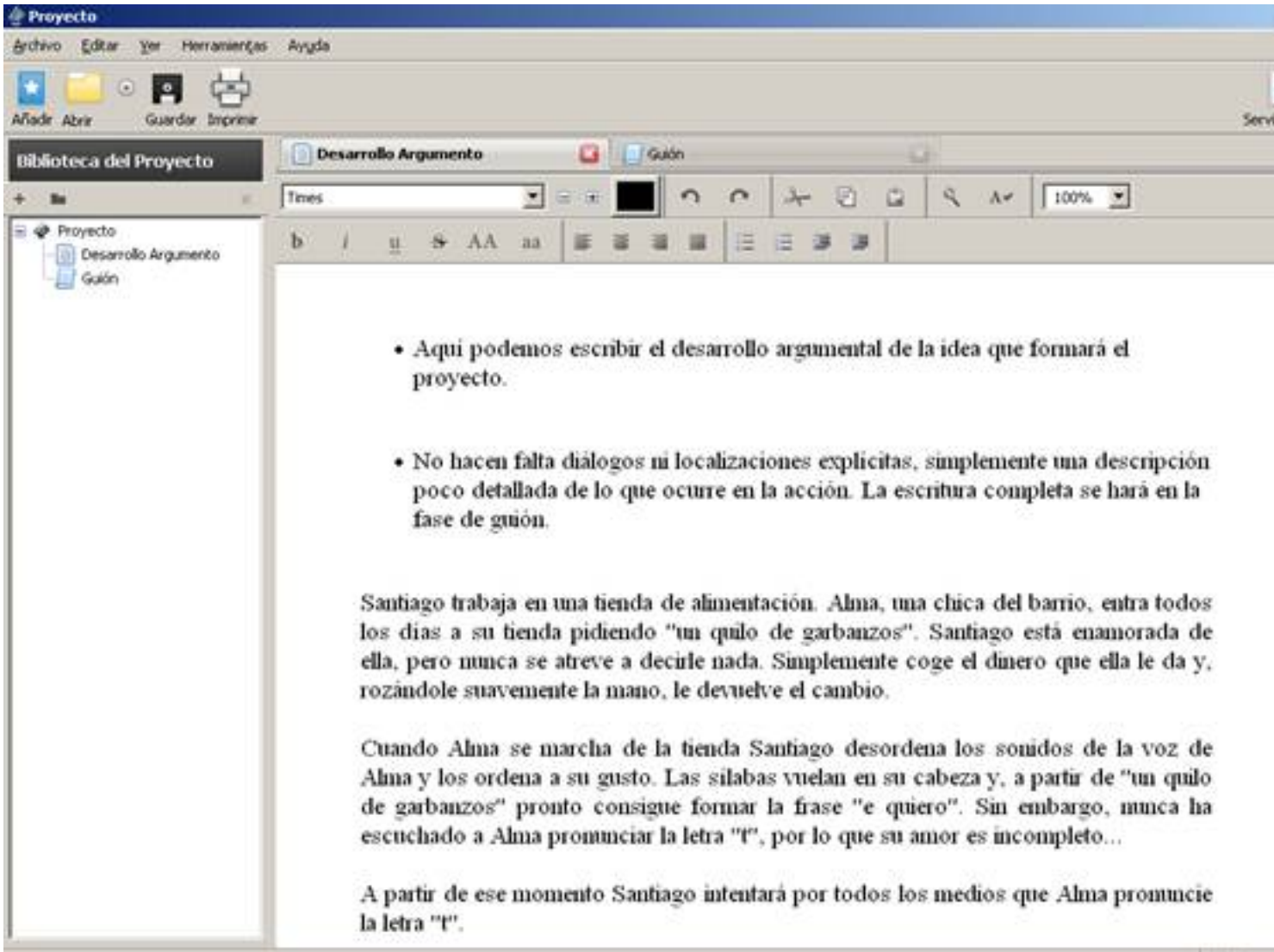
Para ampliar el proyecto con un nuevo módulo, simplemente hay que pulsar sobre la opción ***Añ adir***
situada en la parte superior izquierda de la pantalla. Aparecerá entonces un cuadro de diálogo con todas las opciones de creación que ofrece el programa. Además, si hacemos clic con el ratón sobre cada uno de los elementos, el programa muestra una ayuda explicativa en la parte derecha de la pantalla.

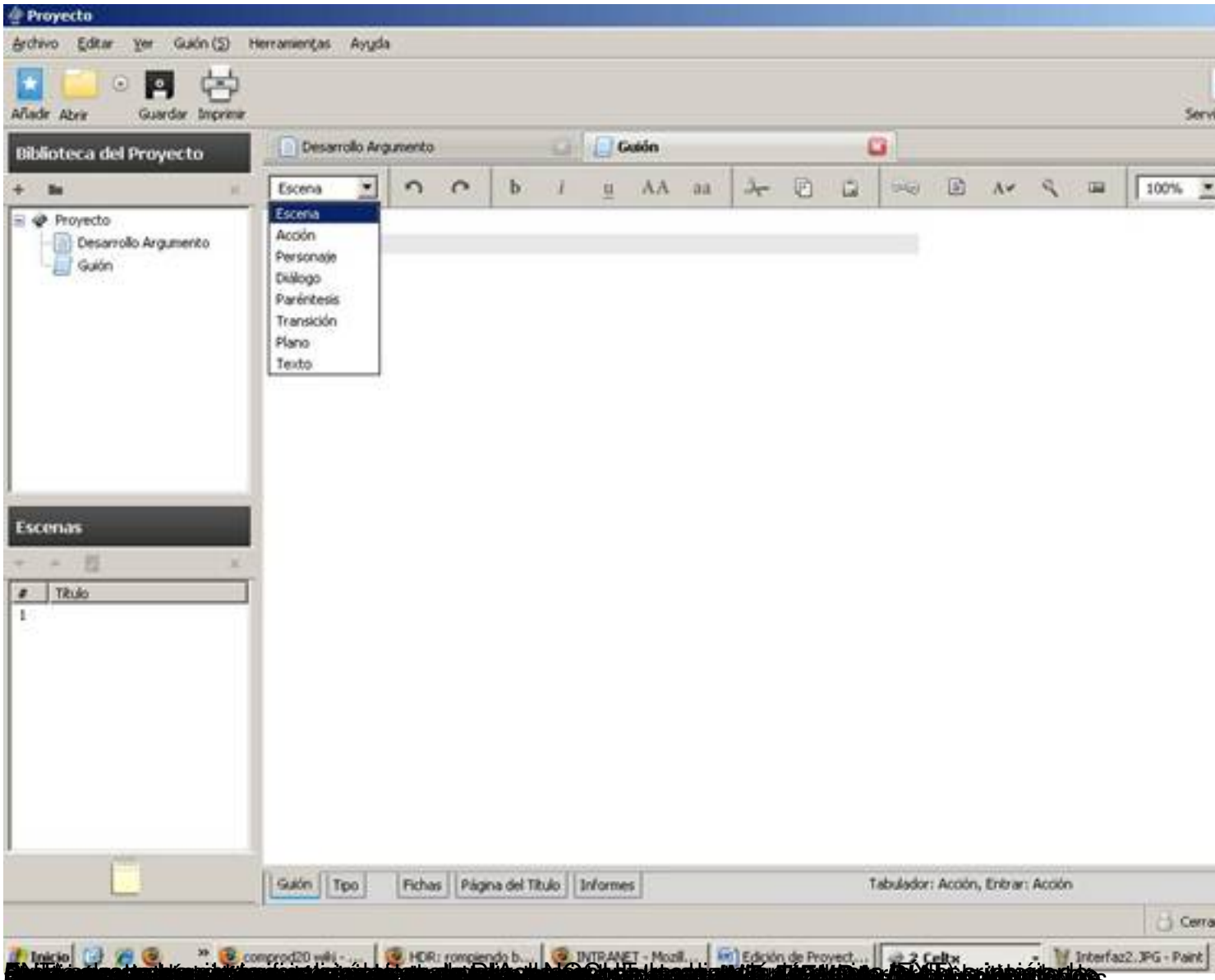


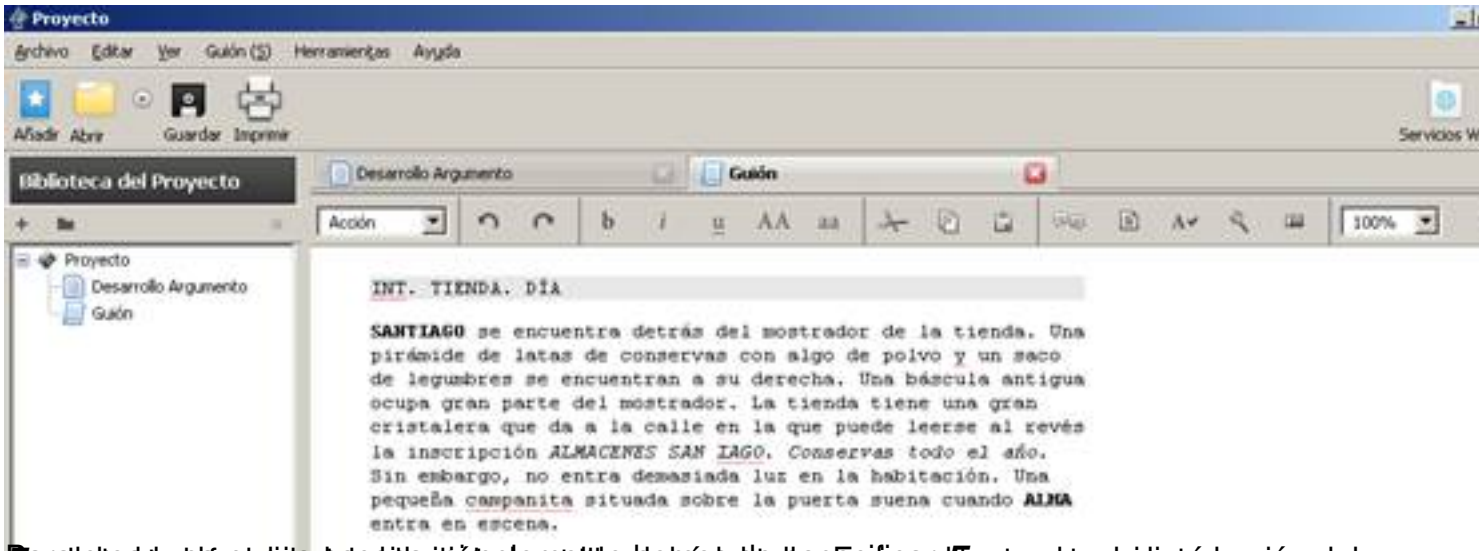
La mayoría de los proyectos no se abordan directamente con la escritura del guión, sino que comienzan con un desarrollo argumental a partir de una idea. Para escribir este desarrollo podemos pulsar sobre el elemento ***Texto*** en el cuadro de diálogo anterior. En los detalles del elemento podemos especificar el nombre y la carpeta donde se creará:

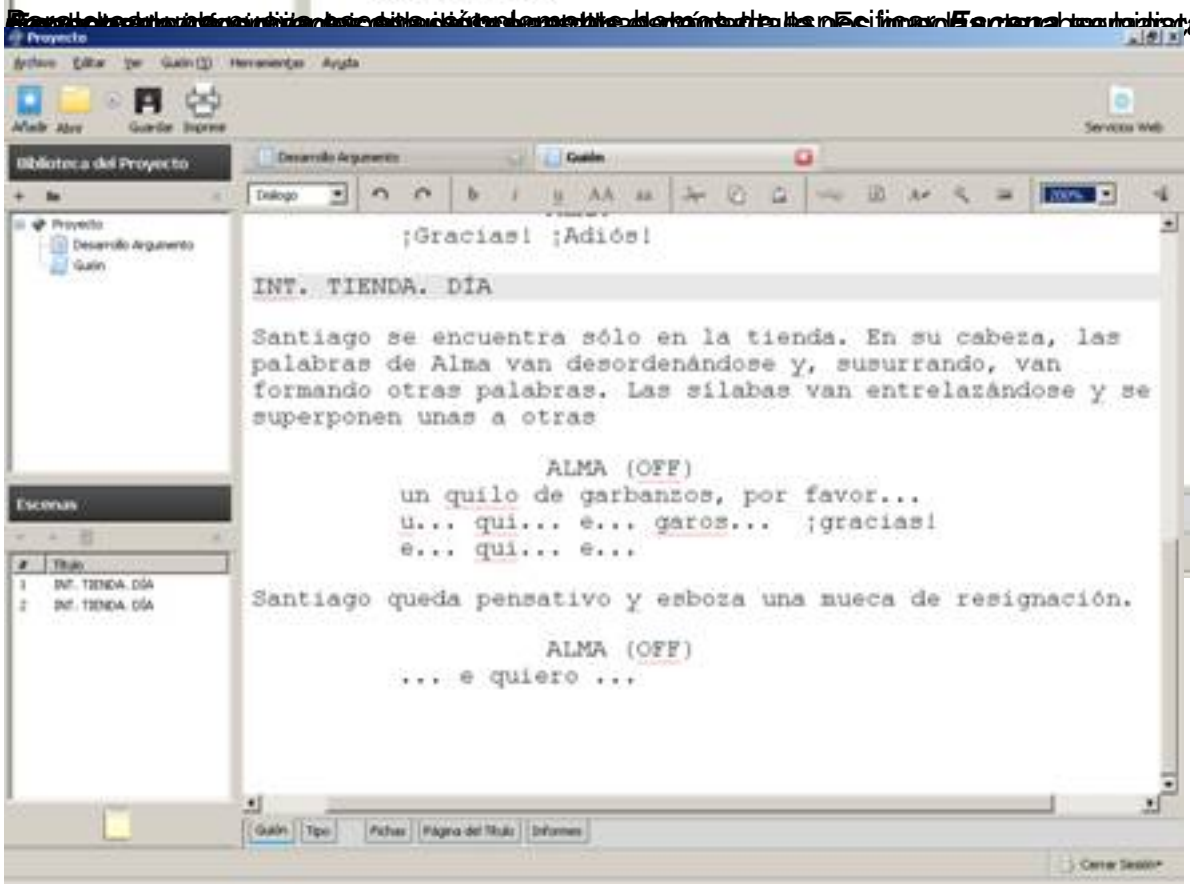


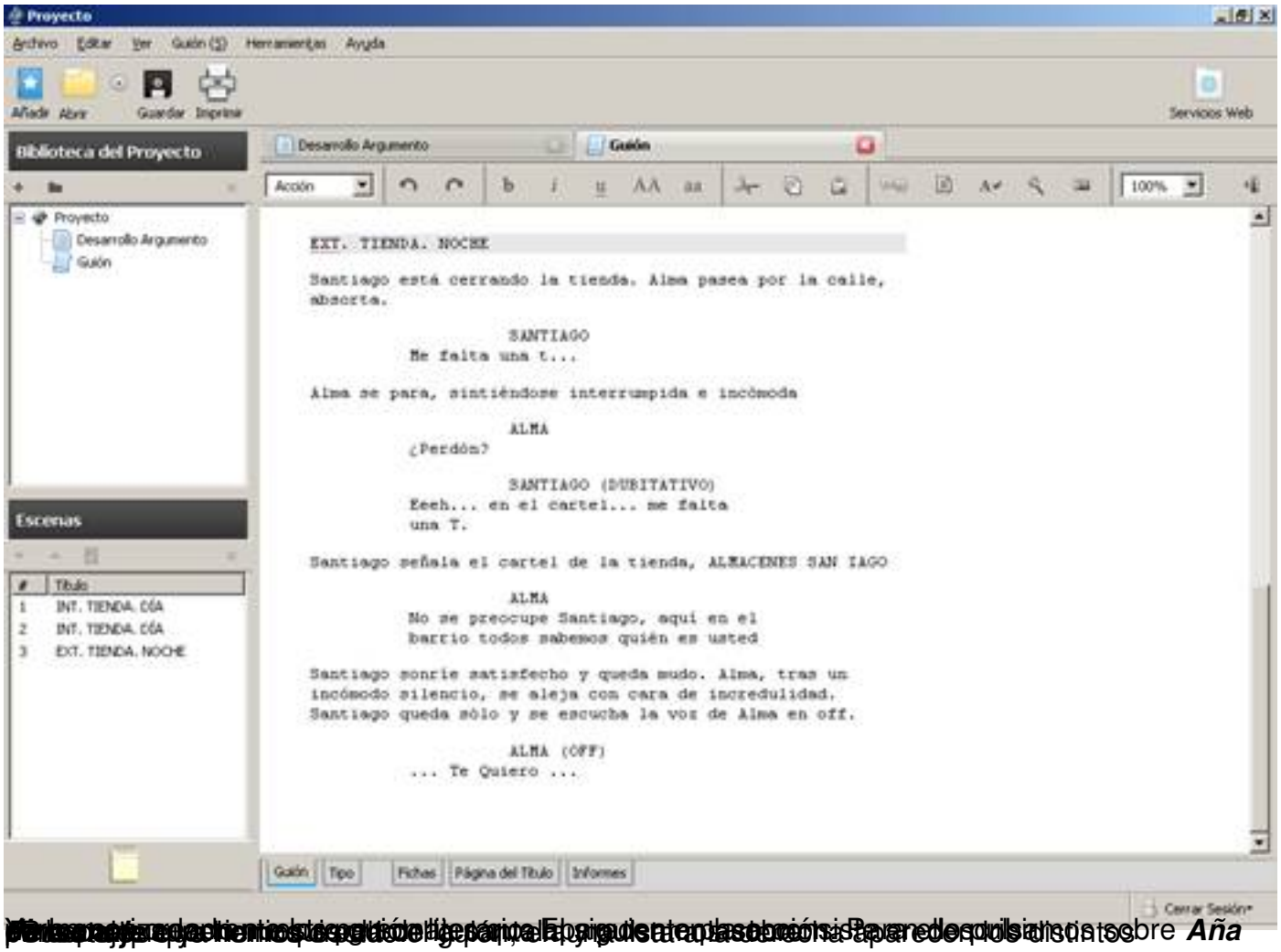
En la pantalla principal del módulo aparece un editor de textos sencillo que permite que describamos el desarrollo argumental de la acción que queremos que se convierta en proyecto:


Proyecto
Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Biblioteca del Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
Times
100%
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
• Aquí podemos escribir el desarrollo argumental de la idea que formará el proyecto.
• No hacen falta diálogos ni localizaciones explícitas, simplemente una descripción poco detallada de lo que ocurre en la acción. La escritura completa se hará en la fase de guión.
Santiago trabaja en una tienda de alimentación. Alma, una chica del barrio, entra todos los días a su tienda pidiendo "un quilo de garbanzos". Santiago está enamorada de ella, pero nunca se atreve a decirle nada. Simplemente coge el dinero que ella le da y, rozándole suavemente la mano, le devuelve el cambio.
Cuando Alma se marcha de la tienda Santiago desordena los sonidos de la voz de Alma y los ordena a su gusto. Las sílabas vuelan en su cabeza y, a partir de "un quilo de garbanzos" pronto consigue formar la frase "e quiero". Sin embargo, nunca ha escuchado a Alma pronunciar la letra "t", por lo que su amor es incompleto...
A partir de ese momento Santiago intentará por todos los medios que Alma pronuncie la letra "t".

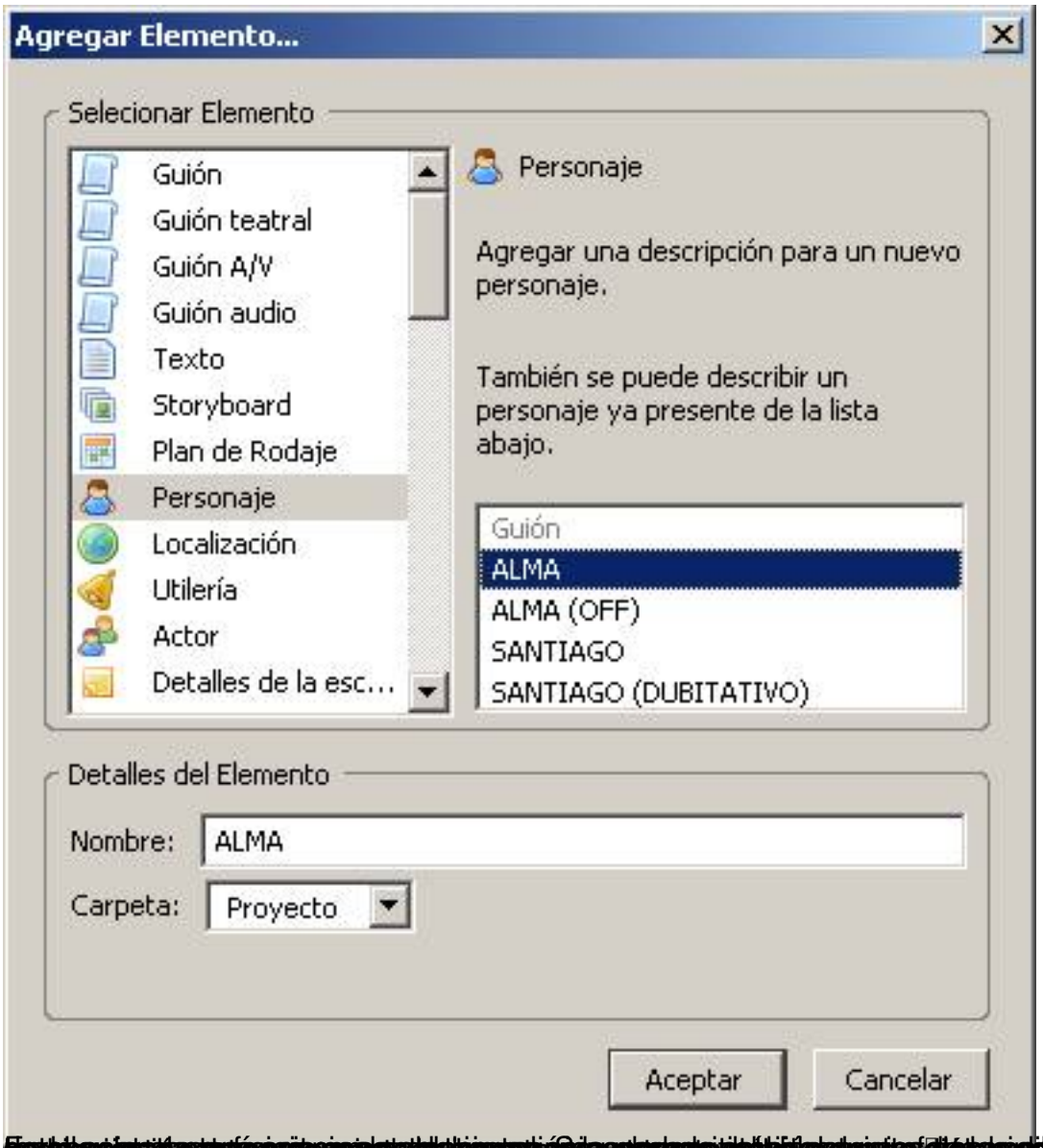

Proyecto
Archivo Editar Ver Guión (S) Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Biblioteca del Proyecto
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
Escenas
Título
1
Desarrollo Argumento
Guión
Escena
Acción
Personaje
Diálogo
Paréntesis
Transición
Plano
Texto
100%
Guión Tipo Fichas Página del Título Informes
Tabulador: Acción, Entrar: Acción
Inicio
Edición de Proyect...
Interfaz2.JPG - Paint

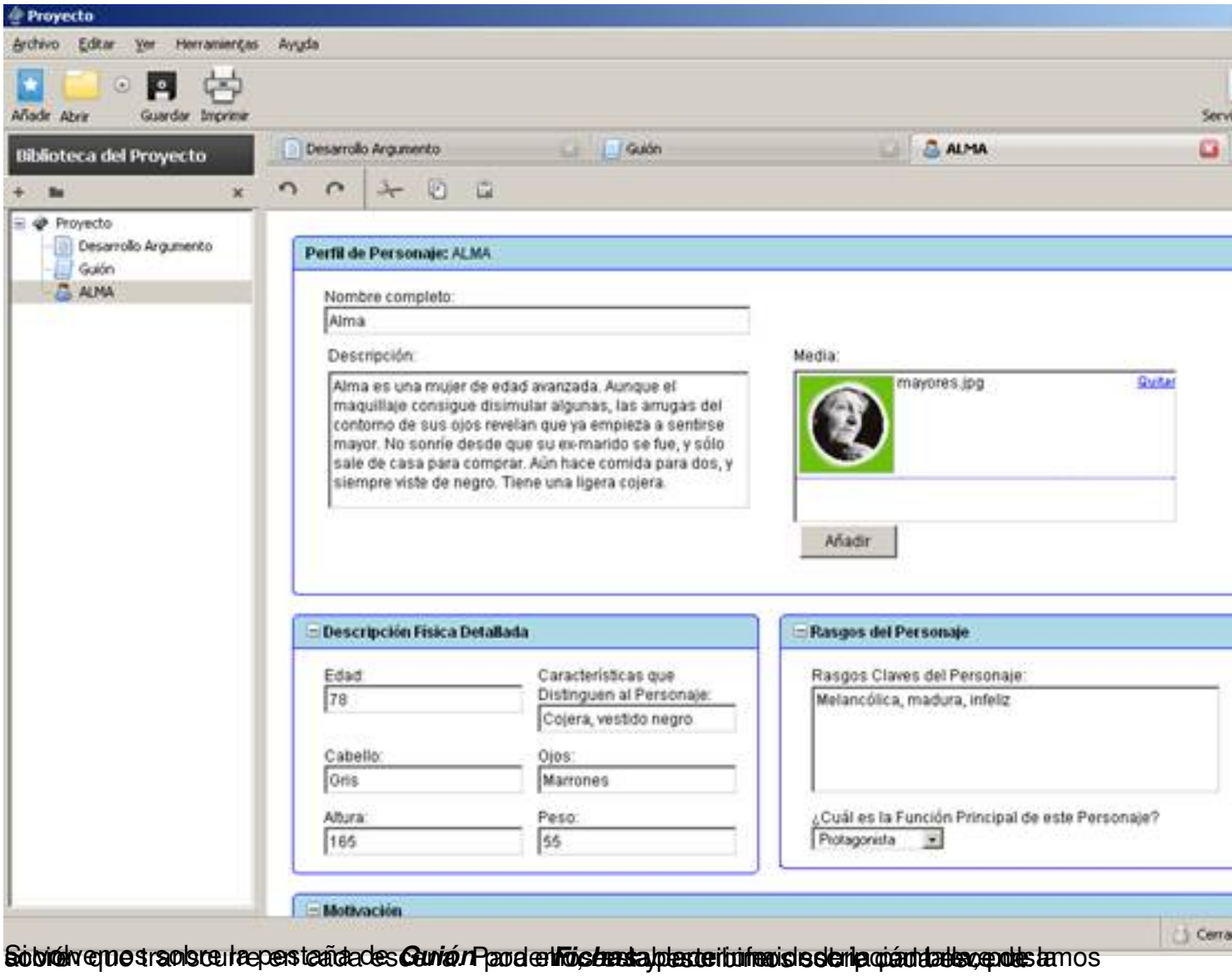

Proyecto
Archivo Editar Ver Guión (S) Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Servicios W
Biblioteca del Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
Acción
100%
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
INT. TIENDA. DÍA
SANTIAGO se encuentra detrás del mostrador de la tienda. Una pirámide de latas de conservas con algo de polvo y un saco de legumbres se encuentran a su derecha. Una báscula antigua ocupa gran parte del mostrador. La tienda tiene una gran cristalera que da a la calle en la que puede leerse al revés la inscripción ALMACENES SAN IAGO. Conservas todo el año. Sin embargo, no entra demasiada luz en la habitación. Una pequeña campanita situada sobre la puerta suena cuando ALMA entra en escena.


Proyecto
Biblioteca del Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
Diálogo
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
Escenas
Título
1 INT. TIENDA. DÍA
2 INT. TIENDA. DÍA
¡Gracias! ¡Adiós!
INT. TIENDA. DÍA
Santiago se encuentra sólo en la tienda. En su cabeza, las palabras de Alma van desordenándose y, susurrando, van formando otras palabras. Las sílabas van entrelazándose y se superponen unas a otras
ALMA (OFF)
un quilo de garbanzos, por favor...
u... qui... e... garos... ¡gracias!
e... qui... e...
Santiago queda pensativo y esboza una mueca de resignación.
ALMA (OFF)
... e quiero ...
Guión Tipo Fichas Página del Título Informes
Cerrar Sesión

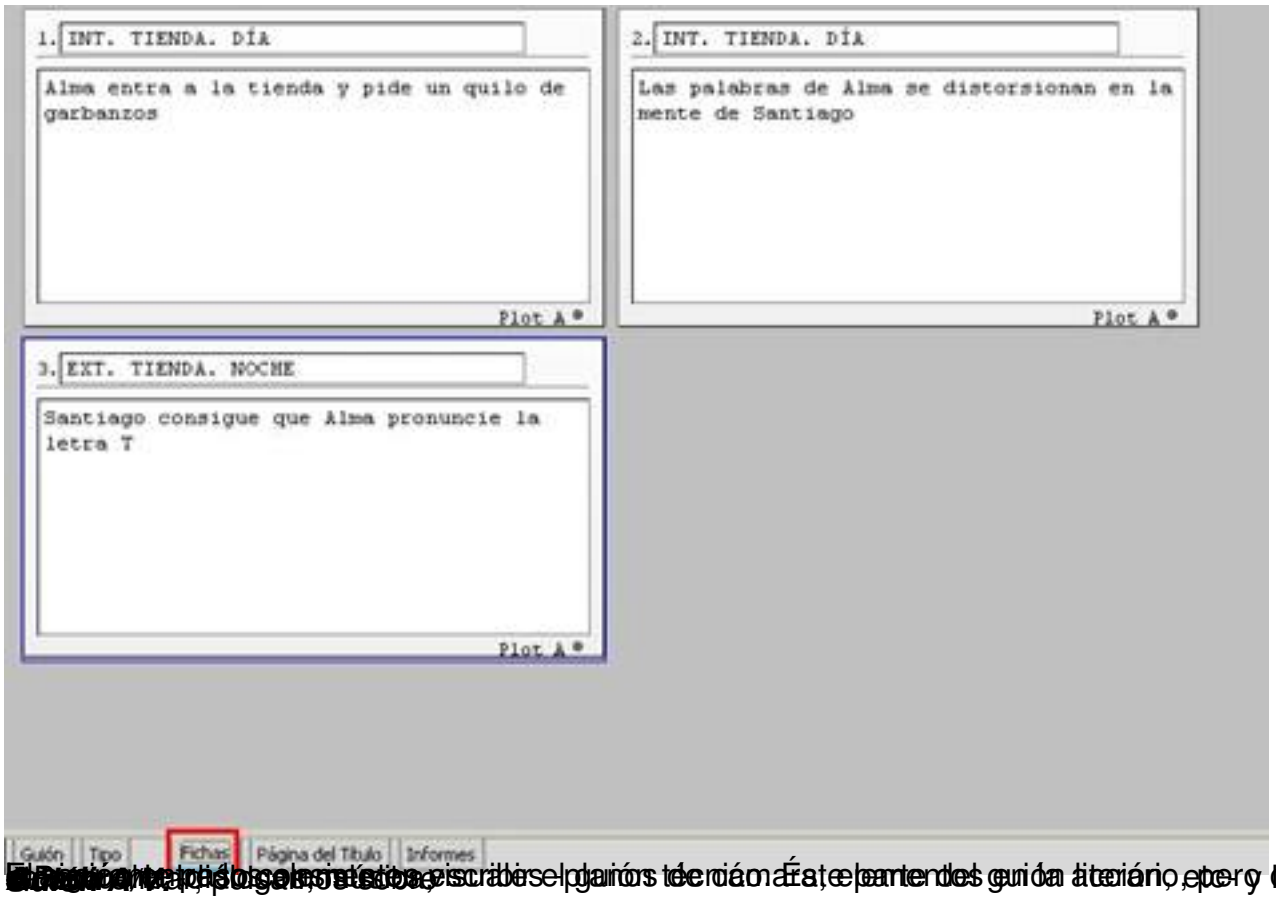

Proyecto
Archivo Editar Ver Guión (S) Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Servicios Web
Biblioteca del Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
Acción
100%
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
EXT. TIENDA. NOCHE
Santiago está cerrando la tienda. Alma pasea por la calle, absorta.
SANTIAGO
Me falta una t...
Alma se para, sintiéndose interrumpida e incómoda
ALMA
¿Perdón?
SANTIAGO (DUBITATIVO)
Eeeh... en el cartel... me falta una T.
Santiago señala el cartel de la tienda, ALMACENES SAN IAGO
ALMA
No se preocupe Santiago, aquí en el barrio todos sabemos quién es usted
Santiago sonríe satisfecho y queda mudo. Alma, tras un incómodo silencio, se aleja con cara de incredulidad. Santiago queda sólo y se escucha la voz de Alma en off.
ALMA (OFF)
... Te Quiero ...
Escenas
Título
1 INT. TIENDA. CÓA
2 INT. TIENDA. CÓA
3 EXT. TIENDA. NOCHE
Guión Tipo Fichas Página del Título Informes
Cerrar Sesión

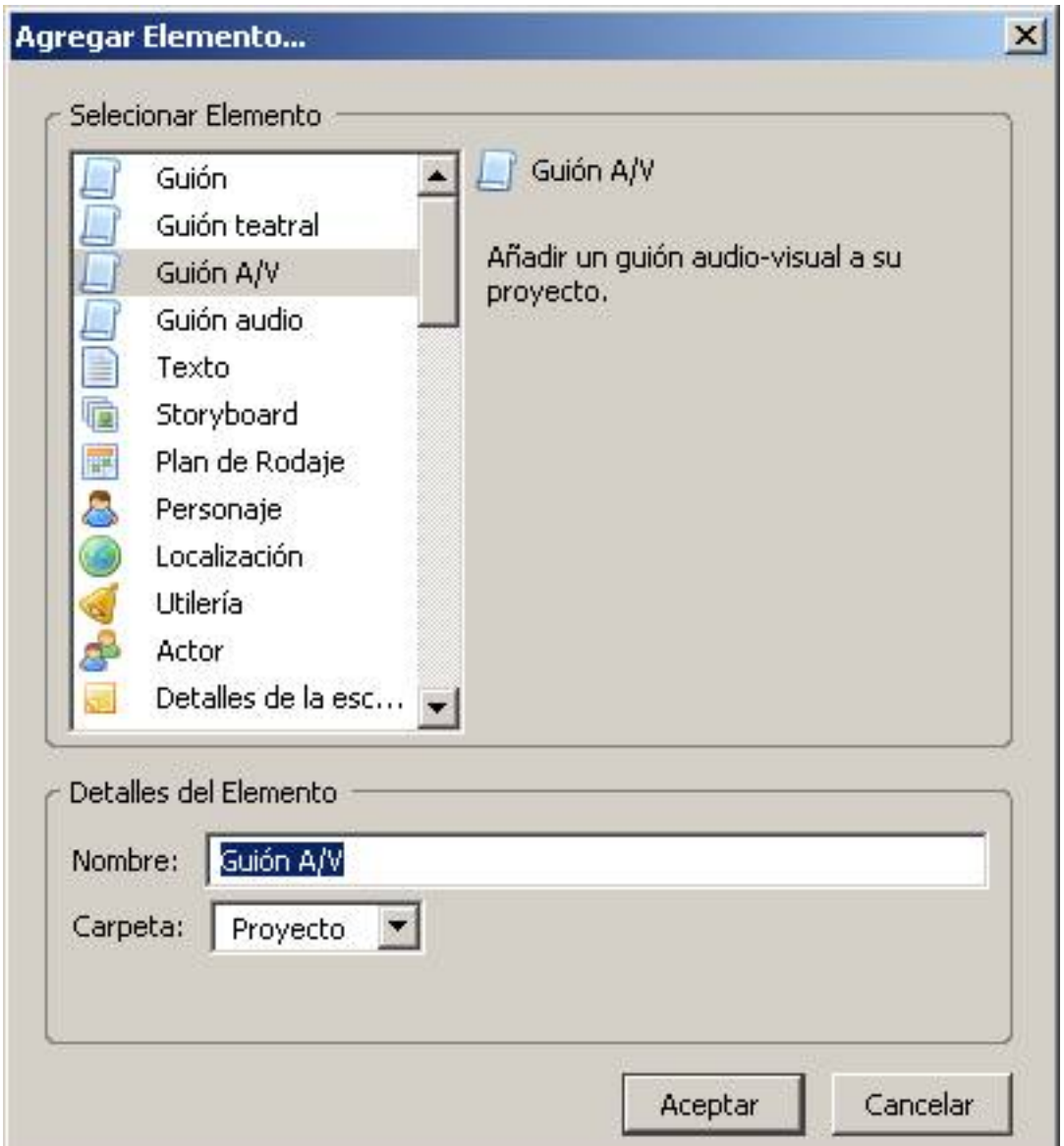
[illegible] sobre ***Aña***


Agregar Elemento...
Selecionar Elemento
Guión
Guión teatral
Guión A/V
Guión audio
Texto
Storyboard
Plan de Rodaje
Personaje
Localización
Utilería
Actor
Detalles de la esc...
Personaje
Agregar una descripción para un nuevo personaje.
También se puede describir un personaje ya presente de la lista abajo.
Guión
ALMA
ALMA (OFF)
SANTIAGO
SANTIAGO (DUBITATIVO)
Detalles del Elemento
Nombre:
ALMA
Carpeta:
Proyecto
Aceptar
Cancelar

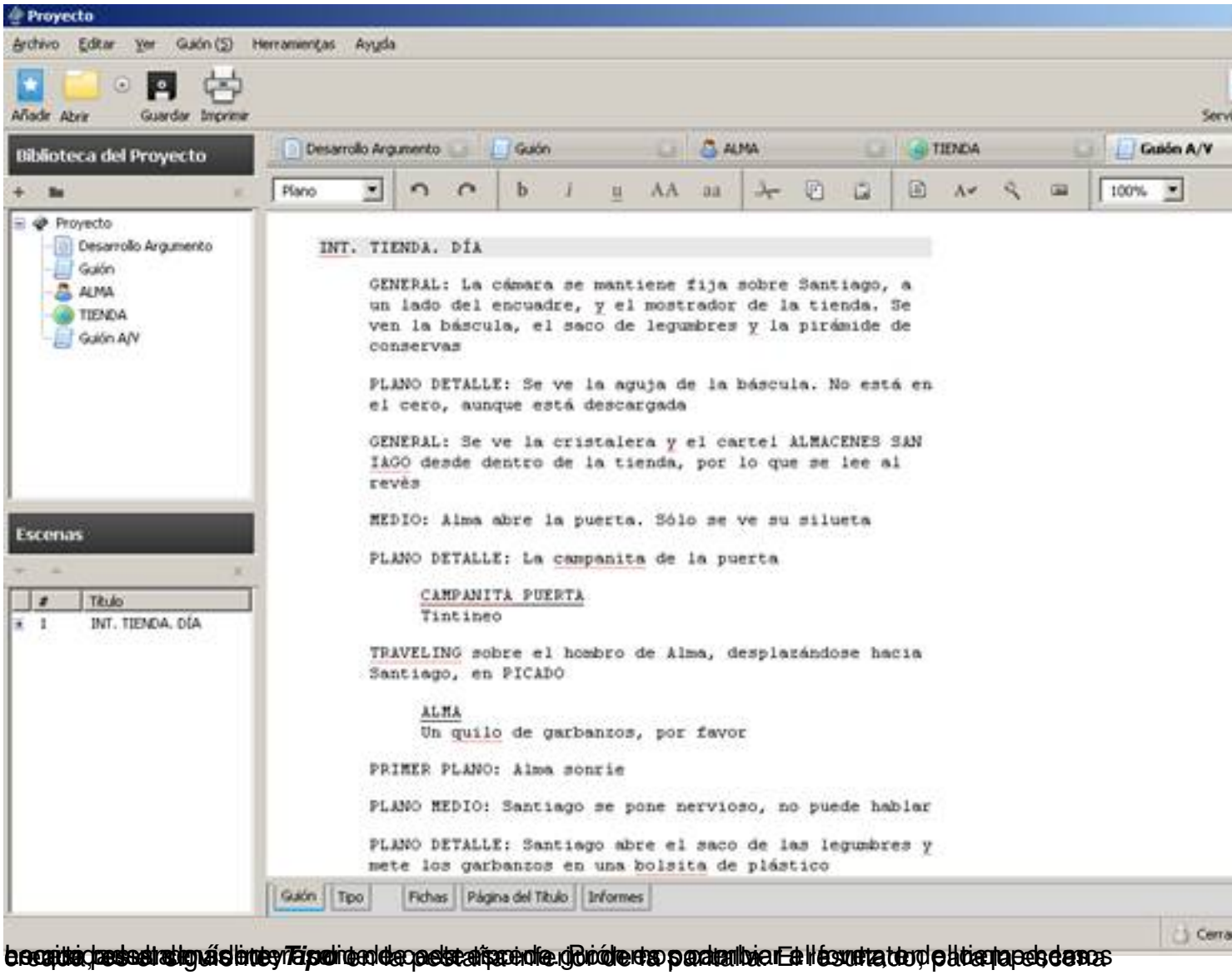


Si nos fijamos sobre la pestaña de ***Guión*** podemos observar que aparecen dos ***Fichas*** que corresponden a la ficha de la película y a la ficha de la escena que hemos creado.


1. INT. TIENDA. DÍA
Alma entra a la tienda y pide un quilo de garbanzos
Plot A
2. INT. TIENDA. DÍA
Las palabras de Alma se distorsionan en la mente de Santiago
Plot A
3. EXT. TIENDA. NOCHE
Santiago consigue que Alma pronuncie la letra T
Plot A
Guión
Tipo
Fichas
Página del Título
Informes



[illegible] proyecto [illegible] detallándose [illegible]


Proyecto
Archivo Editar Ver Guión (S) Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Biblioteca del Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
ALMA
TIENDA
Guión A/V
Plano
100%
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
ALMA
TIENDA
Guión A/V
Escenas
Título
1 INT. TIENDA. DÍA
INT. TIENDA. DÍA
GENERAL: La cámara se mantiene fija sobre Santiago, a un lado del encuadre, y el mostrador de la tienda. Se ven la báscula, el saco de legumbres y la pirámide de conservas
PLANO DETALLE: Se ve la aguja de la báscula. No está en el cero, aunque está descargada
GENERAL: Se ve la cristalera y el cartel ALMACENES SAN IAGO desde dentro de la tienda, por lo que se lee al revés
MEDIO: Alma abre la puerta. Sólo se ve su silueta
PLANO DETALLE: La campanita de la puerta
CAMPANITA PUERTA
Tintineo
TRAVELING sobre el hombro de Alma, desplazándose hacia Santiago, en PICADO
ALMA
Un quilo de garbanzos, por favor
PRIMER PLANO: Alma sonrie
PLANO MEDIO: Santiago se pone nervioso, no puede hablar
PLANO DETALLE: Santiago abre el saco de las legumbres y mete los garbanzos en una bolsita de plástico
Guión Tipo Fichas Página del Título Informes

1

VIDEO	AUDIO
GENERAL: La cámara se mantiene fija sobre Santiago, a un lado del encuadre, y el mostrador de la tienda. Se ven la báscula, el saco de legumbres y la pirámide de conservas **PLANO DETALLE:** Se ve la aguja de la báscula. No está en el cero, aunque está descargada **GENERAL:** Se ve la cristalera y el cartel ALMACENES SAN IAGO desde dentro de la tienda, por lo que se lee al revés	
MEDIO: Alma abre la puerta. Sólo se ve su silueta **PLANO DETALLE:** La campanita de la puerta	CAMPANITA PUERTA Tintineo
TRAVELING sobre el hombro de Alma, desplazándose hacia Santiago, en PICADO	ALMA Un quilo de garbanzos, por favor
PRIMER PLANO: Alma sonrie	
PLANO MEDIO: Santiago se pone nervioso, no puede hablar **PLANO DETALLE:** Santiago abre el saco de las legumbres y	

Guión | Tipo | Fichas | Página del Título | Informes

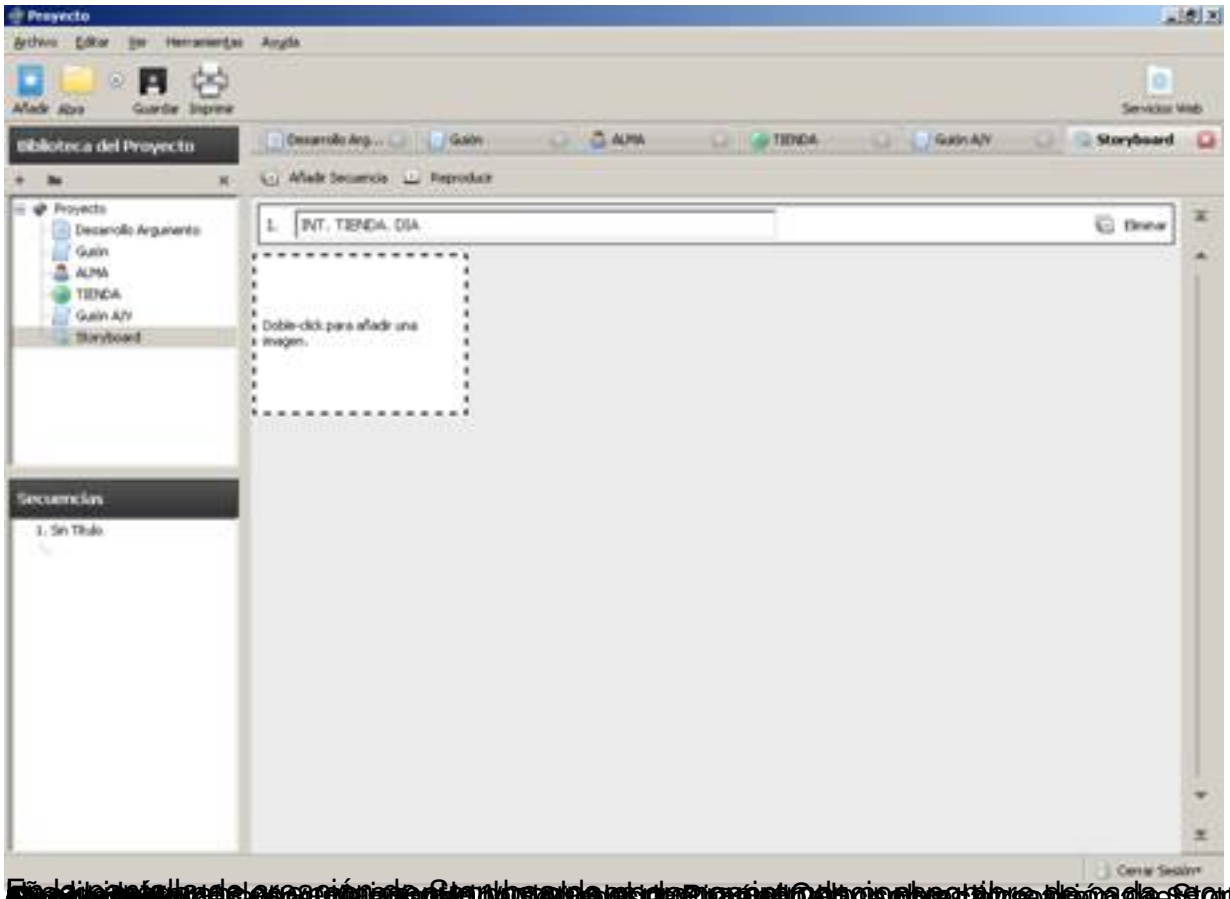
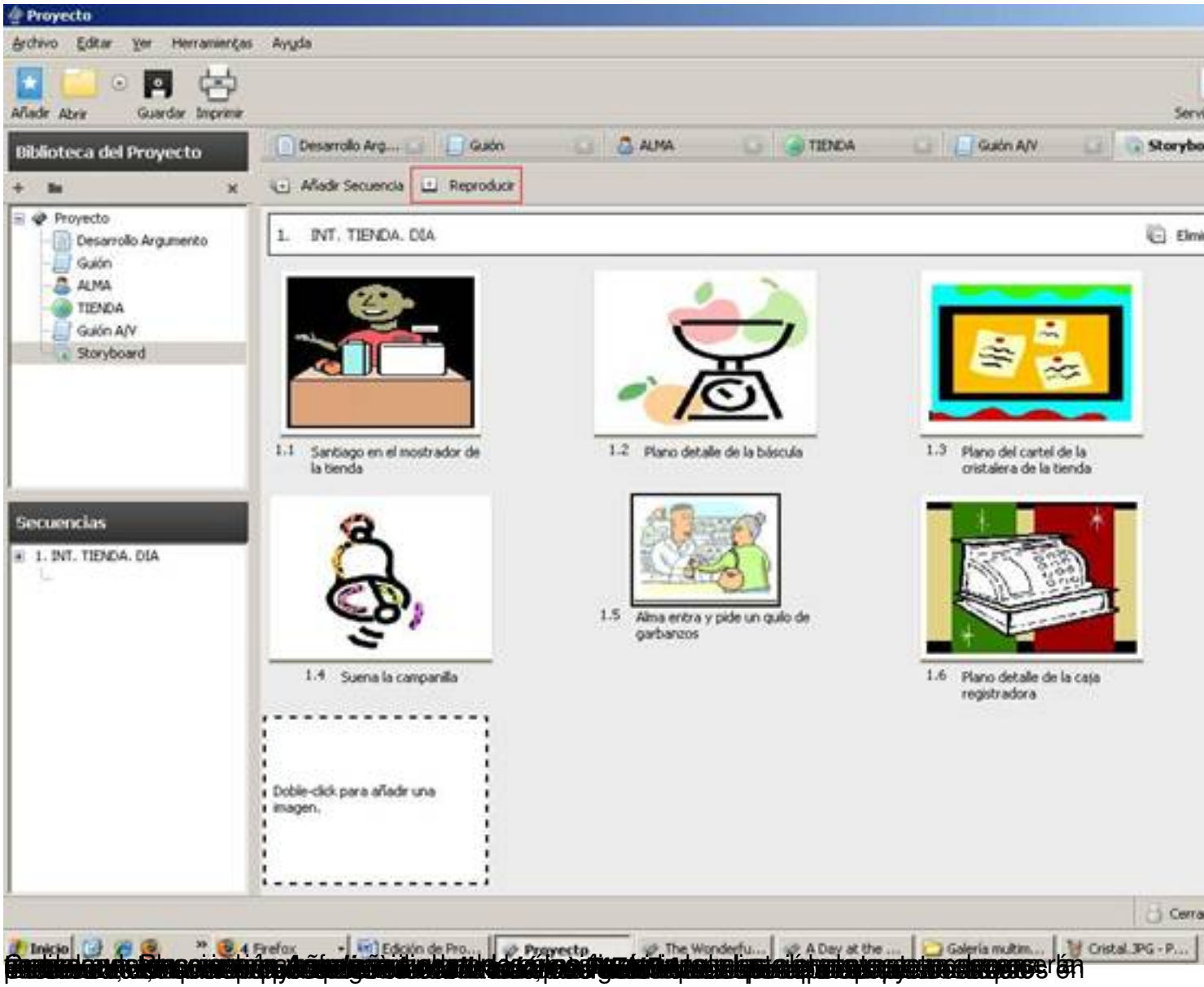
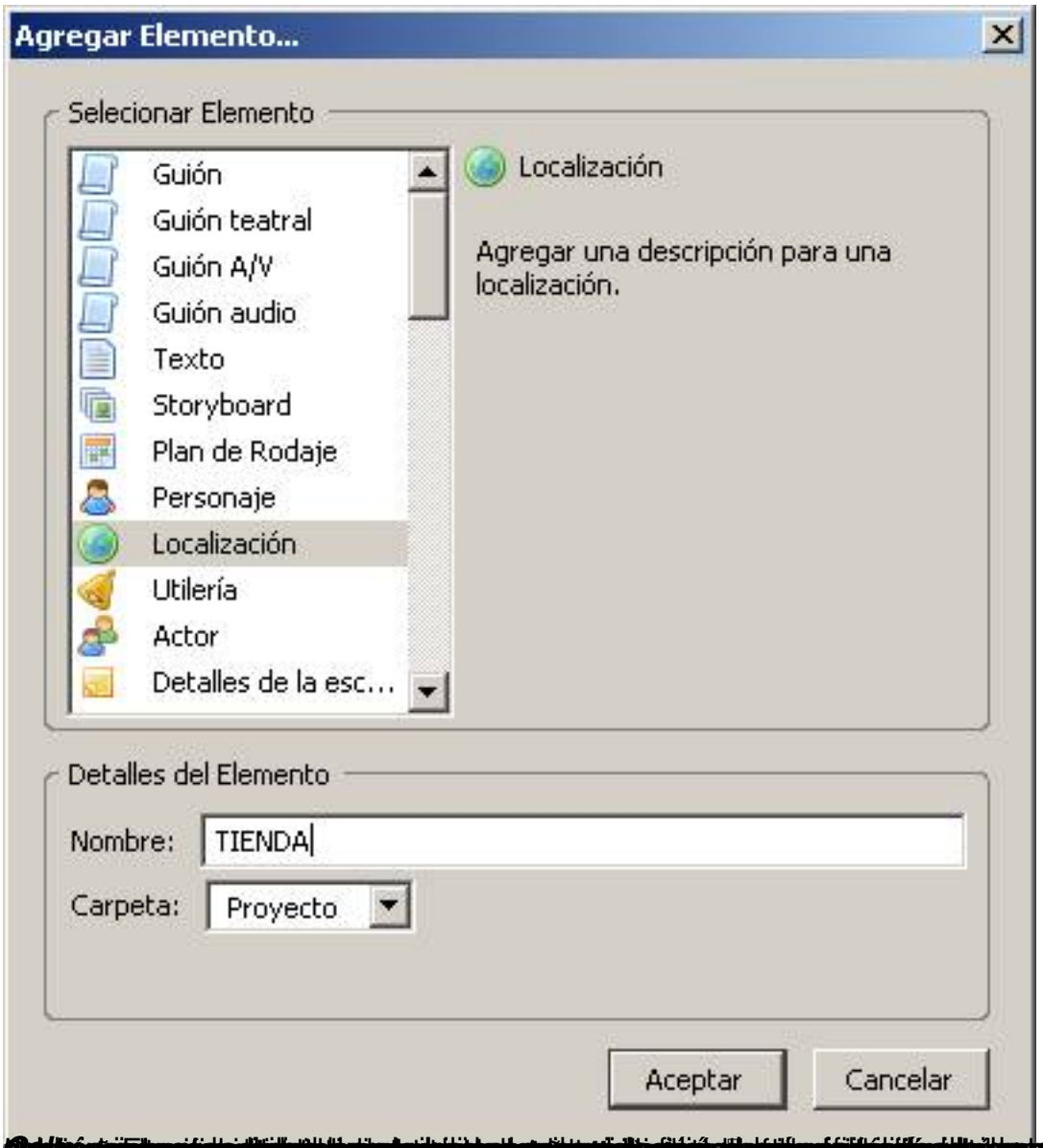
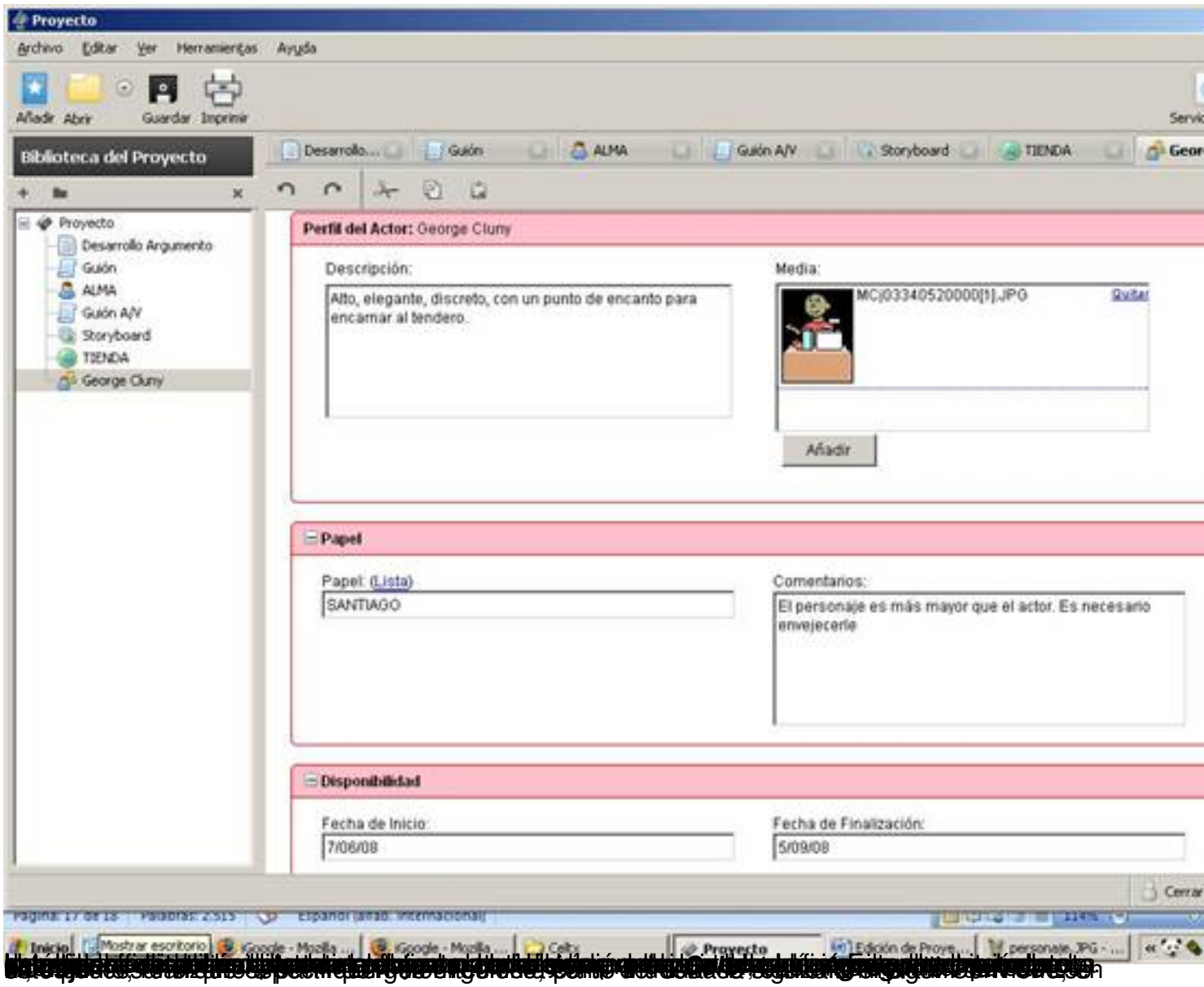


Fig. 1: Vista de creación de Storyboards en Celtx. Obsérvese la área de Secuencias y

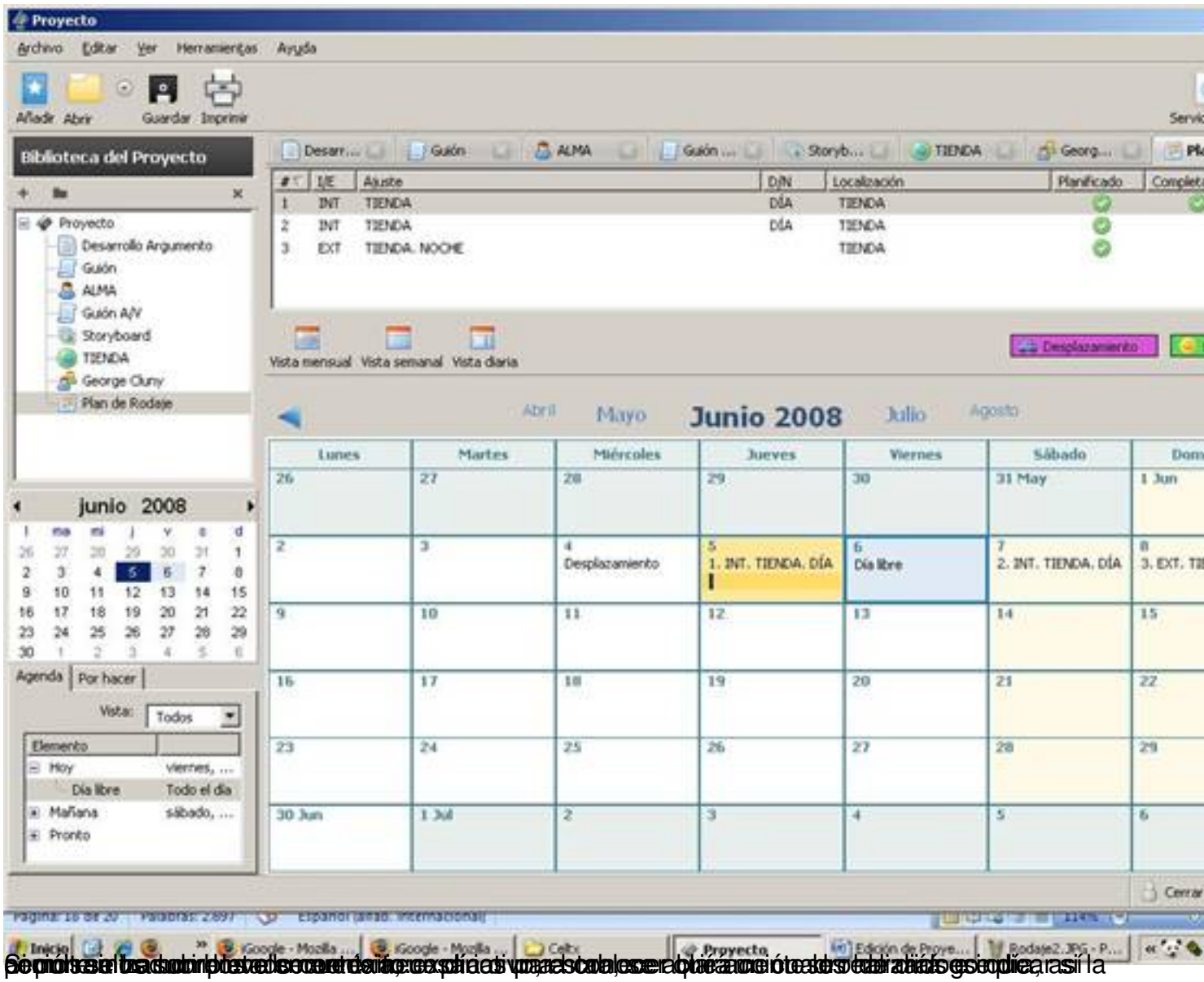

Proyecto
Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Biblioteca del Proyecto
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
ALMA
TIENDA
Guión A/V
Storyboard
Secuencias
1. INT. TIENDA. DIA
Desarrollo Arg...
Guión
ALMA
TIENDA
Guión A/V
Añadir Secuencia
Reproducir
1. INT. TIENDA. DIA
1.1 Santiago en el mostrador de la tienda
1.2 Plano detalle de la báscula
1.3 Plano del cartel de la cristalera de la tienda
1.4 Suena la campanilla
1.5 Alma entra y pide un quilo de garbanzos
1.6 Plano detalle de la caja registradora
Doble-click para añadir una imagen.


Agregar Elemento...
Selecionar Elemento
Guión
Guión teatral
Guión A/V
Guión audio
Texto
Storyboard
Plan de Rodaje
Personaje
Localización
Utilería
Actor
Detalles de la esc...
Localización
Agregar una descripción para una localización.
Detalles del Elemento
Nombre:
TIENDA
Carpeta:
Proyecto
Aceptar
Cancelar

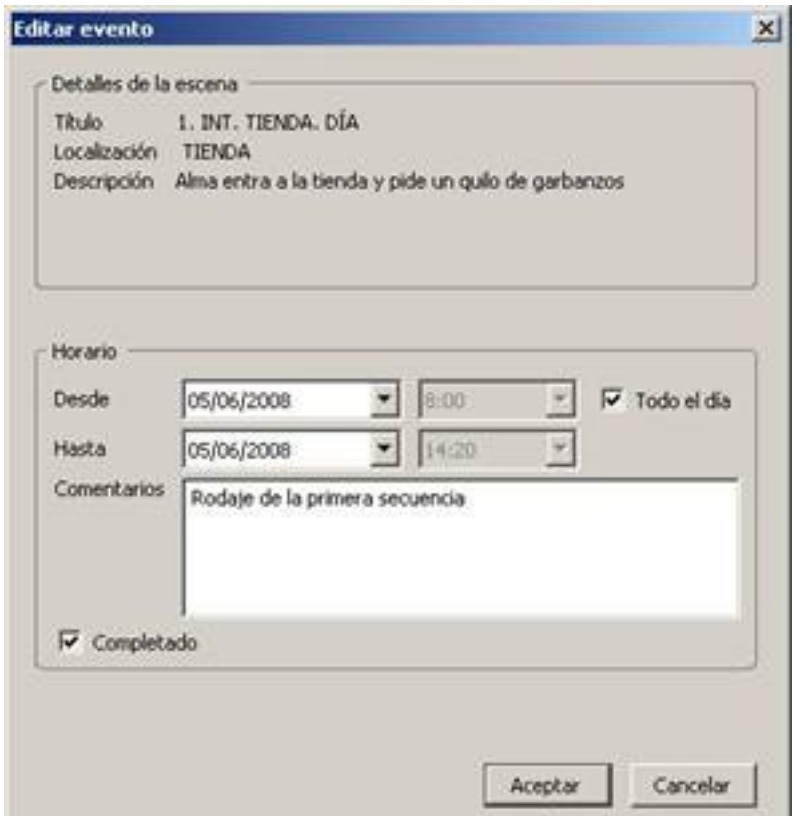
Agregar Elemento...
Selecionar Elemento
Guión
Guión teatral
Guión A/V
Guión audio
Texto
Storyboard
Plan de Rodaje
Personaje
Localización
Utilería
Actor
Detalles de la esc...
Actor
Agregar una descripción para un actor.
Detalles del Elemento
Nombre:
George Cluny
Carpeta:
Proyecto
Aceptar
Cancelar


Proyecto
Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Biblioteca del Proyecto
Desarrollo... Guión ALMA Guión A/V Storyboard TIENDA
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
ALMA
Guión A/V
Storyboard
TIENDA
George Cluny
Perfil del Actor: George Cluny
Descripción:
Alto, elegante, discreto, con un punto de encanto para encarnar al tendero.
Media:
MC|03340520000[1].JPG
Quitar
Añadir
Papel
Papel: (Lista)
SANTIAGO
Comentarios:
El personaje es más mayor que el actor. Es necesario envejecerle
Disponibilidad
Fecha de Inicio:
7/06/08
Fecha de Finalización:
5/09/08
Cerrar

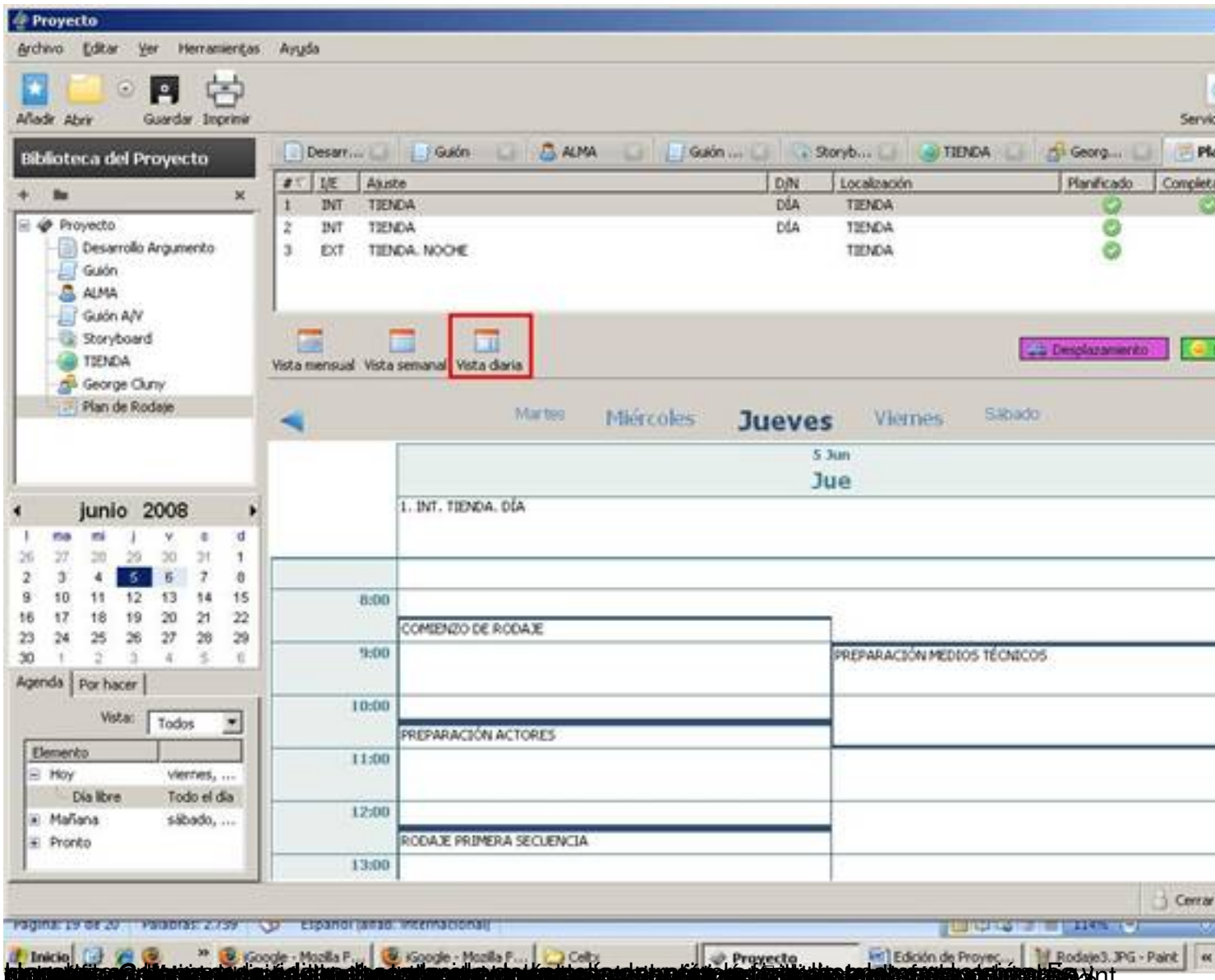
Agregar Elemento...
Selecionar Elemento
Guión
Guión teatral
Guión A/V
Guión audio
Texto
Storyboard
Plan de Rodaje
Personaje
Localización
Utilería
Actor
Detalles de la esc...
Plan de Rodaje
Añadir un plan de rodaje para el guión.
Detalles del Elemento
Nombre:
Plan de Rodaje
Carpeta:
Proyecto
Guión:
Ningún Guión Seleccionado
Ningún Guión Seleccionado
Guión
Guión A/V



Se pueden tener todos los elementos que se precisen para la producción de un proyecto audiovisual, así la

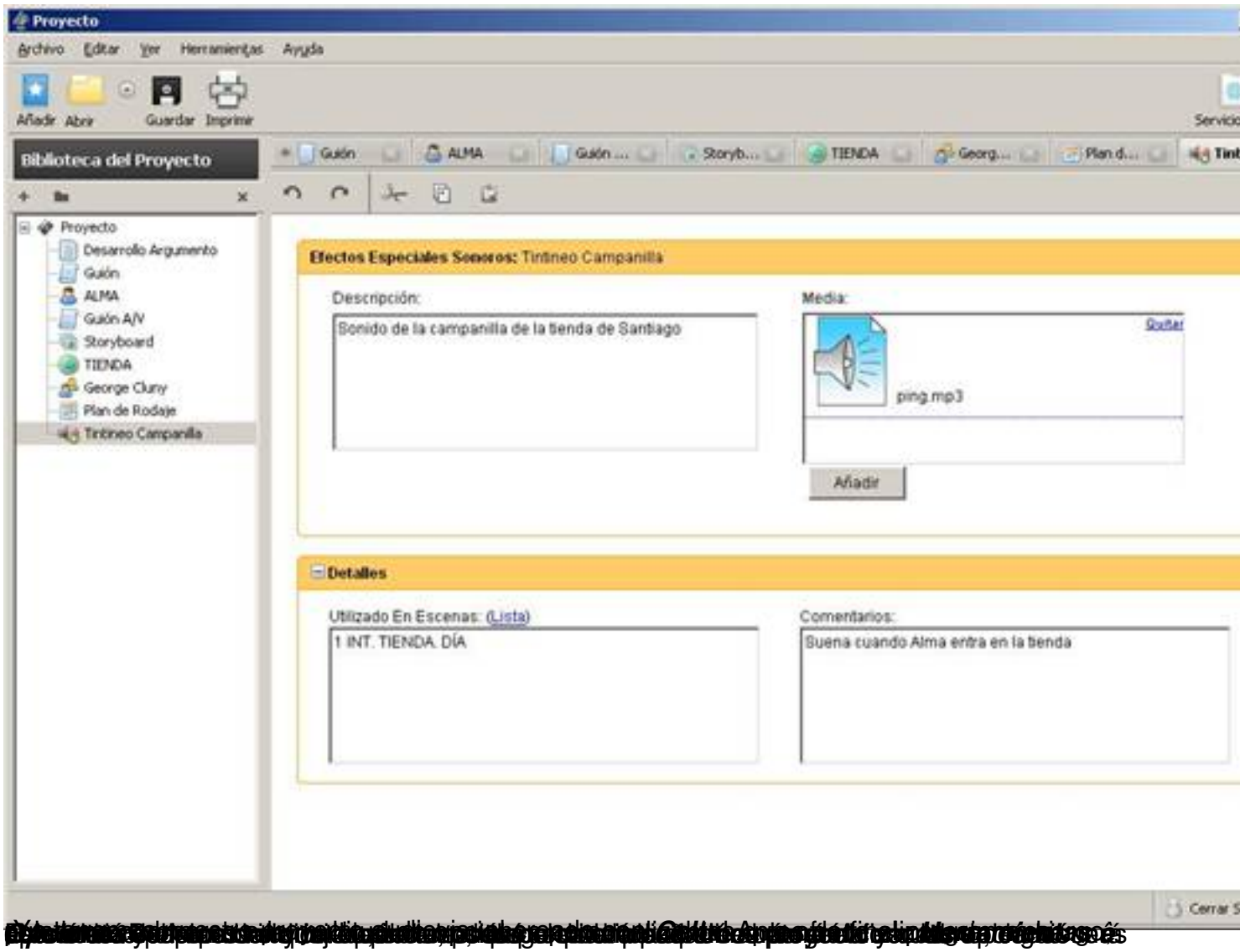


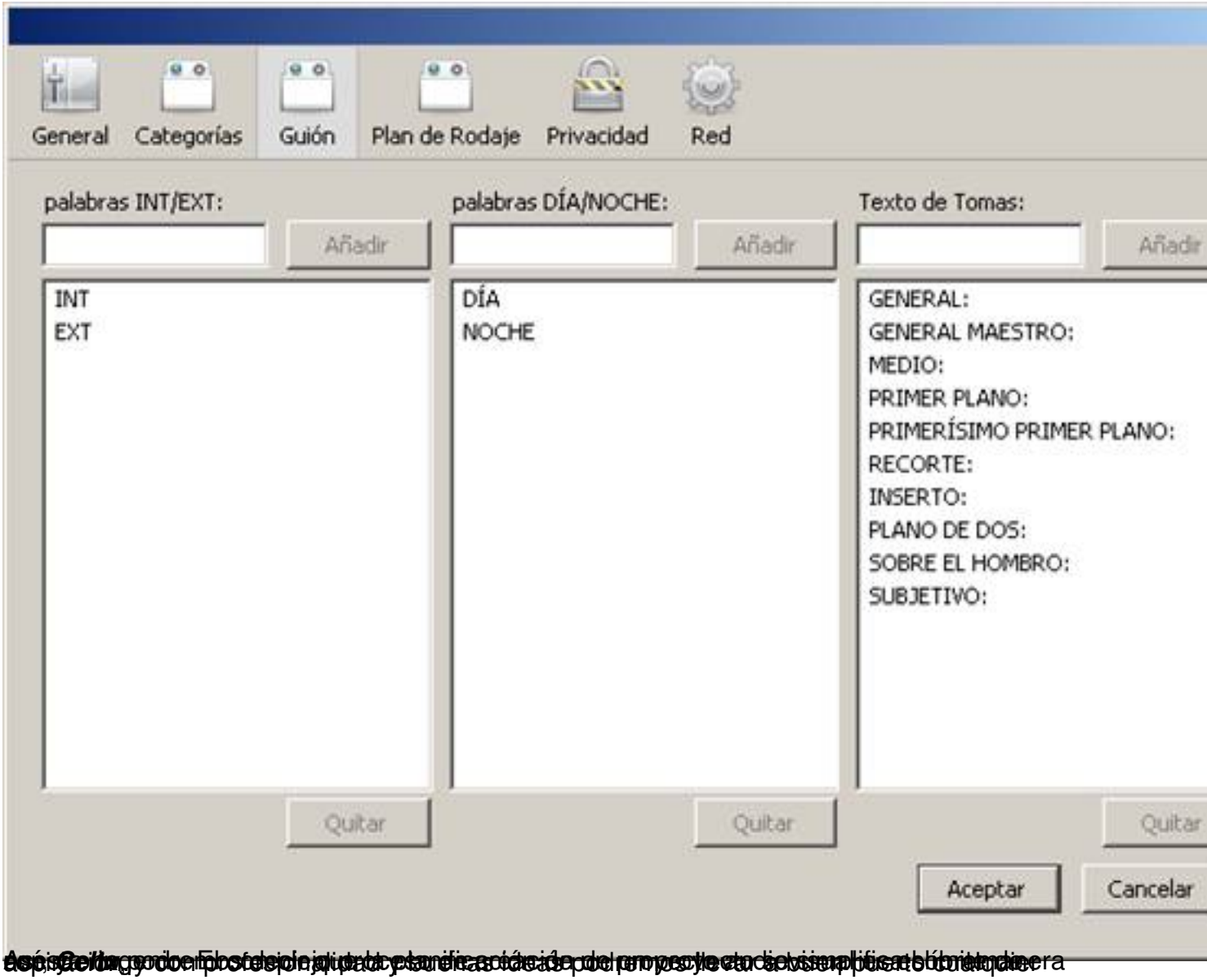
Para cada día de trabajo, podemos especificar "Vista Diaria" que se trata de una página de calendario, indicando los horarios de cada día de trabajo y especificar los detalles de la jornada, como por ejemplo, cambiando la vista


Proyecto
Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Biblioteca del Proyecto
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
ALMA
Guión A/V
Storyboard
TIENDA
George Cluny
Plan de Rodaje
Desar... Guión ALMA Guión ... Storyb... TIENDA Georg...
I/E Ajuste D/N Localización Planificado
1 INT TIENDA DÍA TIENDA
2 INT TIENDA DÍA TIENDA
3 EXT TIENDA. NOCHE TIENDA
Vista mensual Vista semanal Vista diaria
Desplazamiento
Martes Miércoles Jueves Viernes Sábado
5 Jun
Jue
1. INT. TIENDA. DÍA
8:00
COMIENZO DE RODAJE
9:00
PREPARACIÓN MEDIOS TÉCNICOS
10:00
PREPARACIÓN ACTORES
11:00
12:00
RODAJE PRIMERA SECUENCIA
13:00
junio 2008
Agenda Por hacer
Vista: Todos
Elemento
Hoy viernes, ...
Día libre Todo el día
Mañana sábado, ...
Pronto
Cerrar

Como indicamos, podemos describir cómo será el efecto, incluso comentarlo a nuestro colaborador.

Si no sabemos describirlo, podemos buscar en la web o en nuestro archivo multimedia.


Proyecto
Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda
Añadir Abrir Guardar Imprimir
Biblioteca del Proyecto
Guión
ALMA
Guión ...
Storyb...
TIENDA
Georg...
Plan d...
Proyecto
Desarrollo Argumento
Guión
ALMA
Guión A/V
Storyboard
TIENDA
George Cluny
Plan de Rodaje
Tintineo Campanilla
Efectos Especiales Sonoros: Tintineo Campanilla
Descripción:
Sonido de la campanilla de la tienda de Santiago
Media:
Quitar
ping.mp3
Añadir
Detalles
Utilizado En Escenas: (Lista)
1 INT. TIENDA. DÍA
Comentarios:
Suena cuando Alma entra en la tienda
Cerrar S



Así, Celtx es un programa que nos ayuda a la planificación de un proyecto audiovisual, facilitándonos la tarea