

TESIS
COS 2006
057



Universidad Católica Andrés Bello.
Facultad de Humanidades y Educación.
Escuela de Comunicación Social.
Cátedra de Seminario de Trabajos de Grado.

COMPAÑEROS DE APARTAMENTO

Producir un seriado animado de corte humorístico para transmisión en línea (Internet) partiendo de las herramientas de composición del lenguaje audiovisual.

Código de Tesis: AA – 74

Tesista: Jesús E. Oliveros P. C.I: 16.164.322

E-mail: jeoliverosp@ucab.edu.ve; jeoliverosp@gmail.com

Tutor: Freddy Ramírez

Caracas, 2006

ÍNDICE GENERAL.

- ÍNDICE DE FIGURAS	vii
- INTRODUCCIÓN	9
1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	11
1.1.- Descripción del problema.	11
1.2.- Formulación.	11
1.3.- Delimitación.	12
1.4.- Justificación.	12
1.5.- Recursos disponibles y factibilidad.	13
1.5.1.- Recursos disponibles.	13
1.5.2.- Factibilidad.	15
1.6.- Cronograma Tentativo de Actividades.	16
2.- MARCO REFERENCIAL.	17
2.1.- El Mundo de La Animación.	17
2.1.1.- Primeros Pasos.	17
2.1.2.- Modernidad.	18
2.1.3.- Animación, actualidad y rumbo al futuro.	19
2.1.4.- Algunos Animados en la Web.	20
2.1.5.- Construcción de elementos para animados	20
2.1.5.1.- La cabeza.	21
2.1.5.2.- El Cuerpo.	22
2.1.5.3.- El Dialogo.	23
2.1.5.4.- Creación de fondos para animados.	25
2.1.6.- Del Seriado animado de TV. Al seriado Animado para Internet.	26
2.2.- Multimedia, un mundo de vínculos.	27
2.3.- Conectados por la Internet.	28
2.3.1.- Diagramación de contenido para Internet.	30
2.3.1.1.- Planificación de contenido para Internet.	31
2.4.- Elementos Enfáticos del Lenguaje Audiovisual.	32
2.4.1.- Montaje.	33

Índice General

2.4.2.-Composición.	33
2.4.3.- Creación de Atmósferas.	34
2.4.4.- Guión, Estructura y Trama.	35
3.- MARCO METODOLÓGICO.	37
3.1.- Establecimiento de los objetivos.	37
3.1.1.- Objetivo General.	37
3.1.2.- Objetivos específicos.	37
3.2.- Hipótesis y/o preguntas de la investigación.	37
3.2.1.- Pregunta de la investigación.	37
3.3.- Estrategia General.	37
3.3.1.- Preproducción.	38
3.3.2.- Producción.	38
3.3.3.- Postproducción.	38
3.3.4.- Guión.	39
3.3.5.- Diseño de Sitio Web.	40
3.4.- . Libro de Producción.	41
3.4.1.- Preproducción	41
3.4.1.1.- Nombre del Seriado.	41
3.4.1.2.- Formato del Seriado.	41
3.4.1.3.- Idea central.	41
3.4.1.4.- Tratamiento.	41
3.4.1.5.- Sinopsis por capítulo.	41
3.4.1.5.1.-Capítulo I “No Confíes en la Internet”.	42
3.4.1.5.2.-Capítulo II: Buscando un Techo Medianamente Seguro.	42
3.4.1.5.3.- Capítulo III: ¿Quién se ha llevado mi pedazo de pastel?	42
3.4.1.5.4.- Capítulo IV: Un Mundo Paralelo.	43
3.4.1.5.5.- Capítulo V: ¡La campaña de Arnoldo!	44
3.4.1.5.6.- Capítulo VI: El Cambio de Arnoldo.	45
3.4.1.6. Escaletas.	45
3.4.1.6.1.- Capítulo I: No Confíes en la Internet.	45

Índice General

3.4.1.6.2.-Capítulo II: Buscando un Techo.	46
Medianamente Seguro.	
3.4.1.6.3.- Capítulo III: ¿Quién se ha llevado mi pedazo de pastel?	47
3.4.1.6.4.- Capítulo IV: Un Mundo Paralelo.	48
3.4.1.6.5.- Capítulo V: ¡La campaña de Arnoldo!	50
3.4.1.6.6.- Capítulo VI: El Cambio de Arnoldo.	51
3.4.1.7.- Perfil de Personajes.	52
3.4.1.7.1.- Personajes Principales.	52
3.4.1.7.1.1.- Juan.	52
3.4.1.7.1.2.- Arnoldo.	53
3.4.1.7.1.3.- Diego.	54
3.4.1.7.2.- Personajes Secundarios.	55
3.4.1.7.2.1- Ejecutiva de Ventas.	55
3.4.1.7.2.2.- Ejecutivo de Ventas.	55
3.4.1.7.2.3.- Madre de Arnoldo.	55
3.4.1.7.2.4.- Padre de Arnoldo.	55
3.4.1.7.2.5.- Susana.	55
3.4.1.7.2.6.- Francesca.	56
3.4.1.7.2.7.- Matilde.	56
3.4.1.7.2.8.- Niña del Parque.	56
3.4.1.7.2.9.- María.	56
3.4.1.7.2.10.- Chica Sensual.	56
3.4.1.7.2.11.- Hitch.	57
3.4.1.7.2.12.- Lupe.	57
3.4.1.8.- Propuesta Audiovisual.	57
3.4.1.8.1.- Propuesta Visual.	57
3.4.1.8.1.1- Bocetos de los Personajes.	58
3.4.1.8.1.2.- Propuesta de Fondos.	66
3.4.1.8.2.-Propuesta de Audio.	73
3.4.1.9. Guiones.	73
3.4.1.9.1.- Guiones Literarios.	73

Índice General

3.4.1.9.2.- Guiones técnicos.	115
3.4.1.9.3.- Guiones Gráficos	140
3.4.1.10.-Casting.	173
3.4.1.10.1.- Necesidades Actorales.	173
3.4.1.10.2.- Participantes del Casting.	174
3.4.1.10.3.- Participantes elegidos.	175
3.4.1.11.- Necesidades de Producción.	176
3.4.1.11.1.- Necesidades técnicas.	176
3.4.1.11.2.- Pregira Permisos y Solicitud de otros Equipos.	176
3.4.2. Producción.	177
3.4.2.1.- Equipo de Producción.	177
3.4.2.2.- Plan de Trabajo.	177
3.4.2.2.1. - Plan de Grabación de Voces.	178
3.4.2.2.1.1. - Plan de trabajo de Diseño.	178
3.4.2.2.1.2. – Hojas de Llamado.	178
3.4.2.3.- Presupuesto.	181
3.4.3.- Post-Producción.	182
3.4.3.1.- Reportes de Audio.	182
3.4.3.2.- Reportes de Video.	183
CONCLUSIÓN	184
RECOMENDACIONES	185
BIBLIOGRAFÍA.	186
ANEXOS.	191

Índice de Figuras

Figura 1. Cronograma de actividades tentativo.	16
Figura 2. Estructura Facial según Blitz	22
Figura 3. Estructura Corporal según Blitz	23
Figura 4. Código de Seis Bocas según Cámara.	24
Figura 5. Descripción de los fonemas bucales según Cámara.	24
Figura 6. Representación Gráfica de los fonemas según Cámara.	25
Figura 7. Estructura Elemental de la trama de una obra según Hillard.	35
Figura 8. Modelo de Personajes (Arnoldo).	58
Figura 9. Modelo de Personajes (Diego).	59
Figura 10. Modelo de Personajes (Juancho)	59
Figura 11. Modelo de Personajes (Madre de Arnoldo)	60
Figura 12. Modelo de Personajes (Padre de Arnoldo)	60
Figura 13. Modelo de Personajes (Ejecutivo de ventas de Tu Apartaco.com)	61
Figura 14. Modelo de Personajes (Ejecutiva de Tu Apartaco.com)	61
Figura 15. Modelo de Personajes (Francesca)	62
Figura 16. Modelo de Personajes (Matilde)	62
Figura 17. Modelo de Personajes (Susana)	63
Figura 18. Modelo de Personajes (Perro)	63
Figura 19. Modelo de Personajes (Niña del Parque)	64
Figura 20. Modelo de Personajes (María)	64
Figura 21. Modelo de Personajes (Chica de la disco)	65
Figura 22. Modelo de Personajes (Hitch)	65
Figura 23. Modelo de Personajes (Lupe)	66
Figura 24. Modelo de Fondos (Casa de Arnoldo)	66
Figura 25. Modelo de Fondos (Interior Apartamento 1)	67
Figura 26. Modelo de Fondos (Carro de Arnoldo)	67
Figura 27. Modelo de Fondos (Exterior Apartamento 2)	68
Figura 28. Modelo de Fondos (Interior Apartamento 2)	68
Figura 29. Modelo de Fondos (Parque)	69
Figura 30. Modelo de Fondos (Baño Apartamento 2)	69

Índice de Figuras

Figura 31. Modelo de Fondos (Tienda del centro comercial)	70
Figura 32. Modelo de Fondos (Habitación de Arnoldo)	70
Figura 33. Modelo de Fondos (Biblioteca).	71
Figura 34. Modelo de Fondos (Discoteca)	71
Figura 35. Modelo de Fondos (Parque).	72
Figura 36. Modelo de Fondos (Vestidores)	72
Figura 37. Modelo de Fondos (Oficina Hitch)	73
Figura 38. Participantes en la gestión de casting.	174
Figura 39. Plan de Grabaciones de voces para “Compañeros de Apartamento”	177
Figura 40. Presupuesto General de “Compañeros de Apartamento” y relación con los de costos del mercado.	181
Figura 41. Presupuesto computador adaptado a las necesidades de producción.	191
Figura 42. Afiche promocional del Casting.	192
Figura 43. Muestra de bocetos iniciales de los modelos de Fondos.	193

INTRODUCCIÓN

La animación es un arte único, bajo la pluma de sus creadores, los dibujos de cualquier forma: naturalmente animados o no, cobran vida y parecen tener alma propia. Los animadores a través de la caricaturización de las expresiones de los personajes animados, brindan a los mismos toda una personalidad llena de matices, hasta tal punto que el espectador cree que se trata de personas de carne y hueso.

La creación de un proyecto de animación es quizás una de las tareas más multifacéticas cuando se habla del quehacer artístico, ésta incluye varias facetas como lo son: la escritura o adaptación de una historia, la actuación que será representada por actores que brindan su talento vocal a personajes, un trabajo visual compuesto de dibujos, adecuados a un montaje narrativo y un trabajo de sonido conformado por efectos, diálogos y música. Toda esta lista de tareas y algunas más engloban las pautas de un equipo creativo y colaborativo, cuyos integrantes funcionan como piezas bien ajustadas de una maquinaria de trabajo.

(Cámara, 2006) Hace algunos años era casi imposible ver a un principiante cerca de una producción animada, a menos que tuviese una extraordinaria habilidad artística y comprendiese las formulas de los dibujos animados, esto se debe a que se por los grandes presupuestos que exige la cuidadosa elección del personal artístico. La televisión luego hace este campo más accesible para todos, dado a que, la producción en masas exigida para una programación semanal o diaria requería de mucha más gente.

Gracias a las nuevas tecnologías es posible que aún más personas se involucren en este arte multifacético. Los nuevos softwares multimedia disminuyen los costos de producción y hacen posible ver un gran equipo de trabajo reducido a uno pequeño, incluso a una persona que en la comodidad del hogar, frente a un computador, ejecutando muchas de las tareas antes vistas inalcanzables por muchos.

Introducción

El Avance del mundo informático no sólo brinda la posibilidad de reducir costos, si no también, al número de personas que conforman el equipo de trabajo. Con la nueva tecnología, ahora es posible cubrir una gran variedad de historias puesto que muchas más personas están dispuestas a reflejar sus ideas, sus vivencias y opiniones a través de animados, recogiendo la frase de S. Culhane (1988) que expresa que “La animación es un reflejo de la sociedad”.

Si a los avances anteriormente expuestos, se suma la posibilidad de comunicarse con todo el mundo a través de enlaces hipertextuales que involucran medios visuales y sonoros, tendremos la posibilidad de tener un canal de distribución, formado por sitios Web que están a un clic de distancia del mundo entero, o por lo menos a uno 676 millones de usuarios, según las cifras emitidas para abril del 2.005 por E-Things Solution, empresa que se encarga de la medición de usuarios de Internet en el mundo y 2.784.700 personas para diciembre del 2004 a nivel nacional según estudios de Urban & Associates, inc. y Datanalisis, C.A., (2.004).

La Internet se supera cada vez más a si misma y aumentando el ancho de banda, razón por la cual permite que aún más gente se “conecte” a un mundo de contenidos. Por otro lado se borra una de las principales limitantes del mundo de la animación en multimedios digitales, dando la posibilidad de transmitir contenidos más pesados y cada vez más específicos que se traducen más calidad a los ojos del espectador.

El presente trabajo de grado es una muestra de “Compañeros de Apartamento”. La primera temporada de un seriado, donde podremos apreciar a un grupo de tres amigos que nos enseñan que “En la unión está la fuerza”. La función comienza a la vuelta de esta página, les espera un viaje lleno de emociones y aventuras, el cual espero disfruten.

1.3.- Definición.

El siguiente es el primer capítulo de un trabajo de grado que se divide en

de seis capítulos, con una introducción y un capítulo de conclusiones.

comprendidas entre los capítulos. El primer capítulo de este trabajo de grado

de archivos flash manteniendo la estructura de los capítulos de este trabajo de grado

creación de guiones, composición del storyboard, animación de personajes y

y efectos de sonido y música.

1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1.- Descripción del Problema.

Los cartones animados para Internet surgen como un nuevo paradigma que va más allá de las caricaturas que se transmiten por televisión, cine o las historietas impresas. Son una manera de hacer más accesible este formato con menor duración por capítulo, reducción de costos, diversidad de temas, calidad, posibilidades de ofrecer publicidad y retroalimentación del público más inmediata, manteniendo lo llamativo.

A pesar de los cambios, en su mayoría tecnológicos, este tipo de formato mantiene ciertas reglas básicas para tener éxito en cualquier comunicación audiovisual, tales como: la composición del cuadro, la estructuración de guiones y personajes con características físicas y psicológicas definidas, un trabajo de audio y un montaje narrativo.

Este trabajo de grado, básicamente, ejecutará lo antes mencionado. Una serie animada de corte humorístico para un público internauta: adolescente – adulto entre 12 y 30 años de edad, comprendiendo, que para la realización de la misma, es necesario seguir una estructura básica audiovisual.

1.2.- Formulación.

Producir un seriado animado de corte humorístico para transmisión en línea (Internet) partiendo de las herramientas de composición del lenguaje audiovisual.

1.3.- Delimitación.

El siguiente es un proyecto encargado de realizar un seriado de estilo cartón animado de seis capítulos, con una duración entre 3 y 5 minutos, de corte humorístico, para edades comprendidas entre los 12 y los 30 años de edad, para transmisión por Internet, en formato de archivos flash, manteniendo elementos de composición cinematográficas como son: creación de guiones, composición del encuadre, creación de atmósferas (iluminación, música y efectos de sonido) y montaje.

1.4.- Justificación.

Al momento de pensar en caricaturas o dibujos animados, no podemos dejar de pensar en Disney, Pixar estudios, Fox, Hanna Barbera, entre otros, que han desarrollado miles de largometrajes de lo que podremos llamar cine de animación. Sin embargo, paralelamente surgen nuevas maneras de plasmar nuestras ideas en cuanto a animación se trata. La animación por computadora a través de programas de movimientos vectoriales son algunas de esas nuevas opciones que llevan el gran mundo de la producción de los dibujos animados a las grandes masas de gente.

Este estilo de registro reduce costos como los de localizaciones, vestuarios, iluminación, efectos, decorados, entre muchos otros típicos del cine o el video y da más control al equipo de producción en cuanto a variables que generan imprevistos. Por otra parte el equipo técnico es mucho más accesible, por cuanto se necesita una computadora cuyo hardware y software amigable permitan que sea mucho más fácil el proceso de producción para cualquier persona.

Los dibujos animados representan de una manera icónica la realidad y por ello se puede ofrecer juegos de ambiente o creación de atmósferas, intenciones actorales y se debe mantener una estructuración de guiones pensando en imágenes, siempre teniendo en cuenta los esquemas de montaje, en resumen, la animación mantiene muchos elementos del lenguaje audiovisual.

El hecho de que se presente por Internet economiza el canal de distribución comprendiendo que más de 676 millones de usuarios que conforman esta red mundial podrían acceder a este seriado con tan sólo unos pocos clicks en su computador.

1.5.- Recursos disponibles y factibilidad.

1.5.1.- Recursos disponibles

Para la creación de este proyecto es indispensable la utilización de recursos tecnológicos y de registro audiovisual, así como también la asesoría de algunos profesionales; actualmente para la realización se cuenta con:

-Equipo disponible.

- Un computador de escritorio con las siguientes características:

- Cpu:
 - Tarjeta Madre AMD 3000 (3Ghz)
 - 512 Mb de memoria RAM.
 - Disco Duro de 80Gb.
 - Tarjeta de Video integrada de 32Mb Nvidia.
 - Tarjeta de sonido Nvidia.
 - Tarjeta de red.
 - 4 Puertos Usb.
 - Unidad de Disquetes de 3 ½.
 - Unidad Lectora de DVD 16x quemador de CD 32x.

- Periféricos:
 - Micrófonos.
 - Monitor VGA de 17 pulgadas Color.
 - 2 Cornetas.
 - Mouse Inalámbrico.
 - Tabla Digitalizadota de 8 x 6 Pulgadas.
 - Teclado.
 - Impresora.

- **Otros Varios:**

- Cables RCA puntas macho.
- Cables Mini plug puntas macho.
- Audifonos.
- Protector de electricidad de 1200 Avr.

- **Software Disponible con capacidad de manejo.**

- Macromedia Flash (Studio 8)
- Macromedia Fireworks.
- Macromedia Freehand
- Adobe After Effects 6.5
- Adobe Premiere Pro.
- Adobe Photoshop Cs.
- Adobe Ilustrador Cs.
- Adobe Audition.
- Corel Draw. 12.
- Fruity Loops Studio 4.
- Ms Power Point 2003.
- Paint for Windows.
- Pinnacle Studio 9.0
- Sony Acid 5.0 .
- Studio Max 3d.
- Swich Xp.
- Toom Boom Studio 2.5

- **Manejo de los Idiomas:**

- Ingles
- Castellano.

1.5.2.- Factibilidad:

Un Proyecto de este calibre requiere principalmente de tiempo para la ejecución del animado, tomando en cuenta que se ha desarrollando a lo largo de dos semestres académicos, donde está implícita la realización de otros proyectos como cortometrajes, documentales, proyectos multimedia, entre otros. Sin embargo, se estima que con una dedicación de un mínimo de dos horas de trabajo diarias de trabajo se puede concluir este proyecto dentro del lapso establecido para defensas de trabajos de grado. Algunas jornadas de trabajo requerirán de mayor tiempo, para ello se cuenta con un calendario de actividades que contempla petición de equipos al departamento de Audiovisuales de la universidad u otro ente.

Una vez organizada la lista de necesidades y recursos como la que se ha expuesto, se presume que el presente se puede llevar a cabo exitosamente.

1.6.- Cronogram de Actividades

Calendario de Actividades

Nº	Actividad	Inicio	Fin
1	Planificación del Animado	15/01/2010	15/02/2010
2	Selección de Equipo	15/02/2010	15/03/2010
3	Requisición del autor	15/03/2010	15/04/2010
4	Trabajo de tesis	15/04/2010	15/05/2010
5	Presentación de tesis	15/05/2010	15/06/2010
6	Revisión de tesis	15/06/2010	15/07/2010
7	Revisión de tesis	15/07/2010	15/08/2010
8	Conclusión de tesis	15/08/2010	15/09/2010
9	Revisión de tesis	15/09/2010	15/10/2010
10	Revisión de tesis	15/10/2010	15/11/2010
11	Revisión de tesis	15/11/2010	15/12/2010
12	Revisión de tesis	15/12/2010	15/01/2011
13	Revisión de tesis	15/01/2011	15/02/2011
14	Revisión de tesis	15/02/2011	15/03/2011
15	Revisión de tesis	15/03/2011	15/04/2011
16	Revisión de tesis	15/04/2011	15/05/2011
17	Revisión de tesis	15/05/2011	15/06/2011
18	Revisión de tesis	15/06/2011	15/07/2011
19	Revisión de tesis	15/07/2011	15/08/2011
20	Revisión de tesis	15/08/2011	15/09/2011
21	Revisión de tesis	15/09/2011	15/10/2011
22	Revisión de tesis	15/10/2011	15/11/2011
23	Revisión de tesis	15/11/2011	15/12/2011
24	Revisión de tesis	15/12/2011	15/01/2012
25	Revisión de tesis	15/01/2012	15/02/2012
26	Revisión de tesis	15/02/2012	15/03/2012
27	Revisión de tesis	15/03/2012	15/04/2012
28	Revisión de tesis	15/04/2012	15/05/2012
29	Revisión de tesis	15/05/2012	15/06/2012
30	Revisión de tesis	15/06/2012	15/07/2012
31	Revisión de tesis	15/07/2012	15/08/2012
32	Revisión de tesis	15/08/2012	15/09/2012
33	Revisión de tesis	15/09/2012	15/10/2012
34	Revisión de tesis	15/10/2012	15/11/2012
35	Revisión de tesis	15/11/2012	15/12/2012
36	Revisión de tesis	15/12/2012	15/01/2013
37	Revisión de tesis	15/01/2013	15/02/2013
38	Revisión de tesis	15/02/2013	15/03/2013
39	Revisión de tesis	15/03/2013	15/04/2013
40	Revisión de tesis	15/04/2013	15/05/2013
41	Revisión de tesis	15/05/2013	15/06/2013
42	Revisión de tesis	15/06/2013	15/07/2013
43	Revisión de tesis	15/07/2013	15/08/2013
44	Revisión de tesis	15/08/2013	15/09/2013
45	Revisión de tesis	15/09/2013	15/10/2013
46	Revisión de tesis	15/10/2013	15/11/2013
47	Revisión de tesis	15/11/2013	15/12/2013
48	Revisión de tesis	15/12/2013	15/01/2014
49	Revisión de tesis	15/01/2014	15/02/2014
50	Revisión de tesis	15/02/2014	15/03/2014
51	Revisión de tesis	15/03/2014	15/04/2014
52	Revisión de tesis	15/04/2014	15/05/2014
53	Revisión de tesis	15/05/2014	15/06/2014
54	Revisión de tesis	15/06/2014	15/07/2014
55	Revisión de tesis	15/07/2014	15/08/2014
56	Revisión de tesis	15/08/2014	15/09/2014
57	Revisión de tesis	15/09/2014	15/10/2014
58	Revisión de tesis	15/10/2014	15/11/2014
59	Revisión de tesis	15/11/2014	15/12/2014
60	Revisión de tesis	15/12/2014	15/01/2015

2. Marco Referencial

2.1.- El Mundo de la Animación.

2.1.1.- Primeros Pasos.

En la naturaleza hay movimiento, esto es una cualidad física que poseen muchos objetos. Entonces, la realidad perceptible por la visión del hombre ve objetos que van desde puntos iniciales a puntos finales (Sánchez, 1976) pero, ¿Cómo el hombre puede recrear y registrar en un soporte ese movimiento?

Las bases del cine y de la animación explican la pregunta anteriormente expuesta. Una serie de fotos o cuadros, en un soporte de papel o de triacetato de celulosa, etc., proyectados a una velocidad uniforme que al ser vistos por el ojo humano dan la ilusión de vida, esto es lo que Bourne (1979), da por conocido como el efecto de la persistencia retiniana o la ilusión del movimiento.

Según Chesire (1979) las formas chinescas muy usadas en la antigüedad ilustraban una idea de imágenes en movimiento, o más bien una secuencia de imágenes que suponían un movimiento, un ejemplo claro de esto son las secuencias proyectadas en telones al contraluz de las antiguas olimpiadas donde los atletas detrás de la tela proyectaban las diferentes disciplinas deportivas, pero, la utilización artística del efecto de la persistencia retiniana, donde se aprecia un real movimiento no es usado, si no hasta la creación del Traumatropos (Bourne,1979), un objeto sencillo formado por dos imágenes colocadas en las caras de las superficies de un círculo, que al ser sometido a movimientos sobre su eje da la ilusión de continuidad y animación entre de esas dos figuras, convirtiéndolas en una sola.

En 1829 Jhosep Plateau inventó el "Fenaquitoscopio" la primera máquina que da la ilusión sostenida de movimiento, de imagen animada. El Fenaquitoscopio, es un disco giratorio que tiene una serie de imágenes. Al ser accionado da la idea de movimiento animado. Esta es una de las primeras visiones del cuadro cinematográfico.

Con la llegada del Praxinoscopio (1877) y los Zootropos (1834), se refresca la idea del Fenaquitoscopio y se mejora. Ya se habla de intercambiar el disco giratorio por un cilindro giratorio en cuya parte interior son colocados los gráficos (Bourne: 1979). También se fija la velocidad a 33 ½ Revoluciones por minuto.

2.1.2.-Modernidad.

Por otra parte con la presencia de una gran cantidad de avances en el campo de la fotografía, el cine fue mejorando y consigo la concepción de la animación puesto que iban de la mano (Bourne, 1976). El soporte es lo que conocemos desde hace un tiempo como película (de triacetato de celulosa) y se maneja perfectamente la idea de una tira de cuadros con una cantidad de fotos que al ser rodado por un mecanismo de arrastre daba la idea de movimiento. La diferencia de este caso es que en vez de filmar la naturaleza, se filma una serie de cuadros dibujados que luego serán impresos en película. Es entonces cuando vemos las primeras caricaturas (Bourne y Chesire, 1979).

Mientras transcurría el tiempo, la tecnología cinematográfica fue mejorando y se lograron personajes muy famosos en la actualidad como: Mickey Mouse, Bugs Bunny, Donald Duck, etc... Cuya calidad de dibujo se fue perfeccionando con el tiempo hasta el producto que podemos apreciar ahora en colores, pero aún así se mantiene la idea del dibujo en secuencia hecho a mano (Culhane, 1978), sin embargo pronto llegaron los días de los sensores digitales en los años noventa, de la animación tridimensional, que logró un importante avance. Los sensores están colocados en personas y sus movimientos son capturados por computadores con "Sensores de Aguja" y proyectados en los personajes animados, dando como consecuencia que los personajes de las caricaturas tuviesen movimientos más naturales y orgánicos (Lamers y Peterson, 1996).

Aún con todos estos avances la animación profesional era poco accesible a nivel de producción, éste era un proceso lento que requería grandes equipos y mucho presupuesto (Linch, 2005) Sin embargo es muy importante tener en cuenta que los avances tecnológicos, particularmente informáticos rompieron con todos estos paradigmas anteriores (Gates, 1995). La multimedia estaba en boga y una de sus cualidades más

importantes es la de hacer más cercano a la gente la producción de medios audiovisuales, la integraciones de los mismos en una aplicación y por supuesto la accesibilidad de productos multimedia al público.

2.1.3.- Animación, actualidad y rumbo al futuro.

Para mediados de la década del 90, cambia la percepción de la producción costosa de animados, éste proceso dejaba de estar en el medio subjetivo de las ideas y el producto final poco accesible. En materia de aplicaciones de desarrollo multimedia para 1996 Macromedia, Inc., lanza un software producto de una fusión entre empresas, "Flash 1.0." una aplicación que mantenía un ritmo de trabajo parecido al tradicional, pero con una diferencia muy importante. Ya no se tenía que hacer tantos fotogramas para lograr un movimiento. Mediante un proceso transparente al usuario, el computador repetía una cantidad de cuadros, de manera de que sólo se tendría que hacer un cuadro inicial, uno final y la orden de movimiento "El computador hace el resto" (Linch, 2005).

Desde inicios de los años noventa se integran los audiovisuales al Internet, la animación era uno de éstos y le dio vida a un medio de comunicación tan plano como entonces lo era el Web (Landow, 1997). La necesidad estaba radicada en un software que pudiera ofrecer una gran calidad audiovisual, una interfaz amigable y sobre todo un producto final liviano (en términos de almacenaje en bytes de memoria de disco duro), ésta última cualidad es muy importante, teniendo en cuenta el ancho de banda que tenía Internet para ese momento, de sólo un máximo de 56 kilobytes por segundo, era muy limitado, entonces mientras más liviana sea una aplicación para Internet, más rápido ésta podía ser visualizada por los usuarios (Caravantes, 1997 Consultado el día 10 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://www.caravantes.com/>) puesto que esta tendría que cargar mucho menos órdenes en la memoria del computador. Con la gran cantidad de nuevo software de animación no sólo se podía producir en grandes magnitudes, si no que esta animación, en muchos casos experimental, también podía ser consumida o recibida audiovisualmente por mucha más gente (Canter, 2005 Consultado el día 11 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://www.macromedia.com/>). Más 676 millones de usuarios actualmente, según E-Things Solutions, empresa que se encarga de la medición de usuarios de Internet en el mundo.

En la Actualidad hay una gran variedad de opciones al momento de animar. Pero los nombres que han perdurado en el tiempo han sido el "3d Studio Max". De la casa de software Autodesk, El "After Effects" de la casa Adobe y el Flash de la casa Macromedia. Todos ellos funcionan de una manera muy similar, con la variante según la cual, los dos primeros son programas ideales para la producción de películas que necesitan de un consumo de mayor espacio de almacenamiento digital para medios como televisión o cine. Por otro lado el Macromedia flash se mantiene como el estándar para animaciones livianas en almacenamiento digital ideales para medios como la Internet.

2.1.4.- Algunos Animados en la Web.

Entre la gran cantidad de material animado que surge en la actualidad se desarrollan muchas series animadas para distribución vía Internet, éste es el punto focal de este trabajo de grado, ejemplo de ello en Ibero América son, series como: Cálculo Electrónico (2006), Huevo Cartoons (2003), Los Perales (2004), Vecinos (2004), entre otras. También es bueno destacar que la animación tradicional no ha sido desplazada, la diferencia es que ahora ésta se ha visto muy potenciada por todos los avances tanto del cine, del video, el nuevo software y por la gran cantidad de gente que se suma a este campo.

2.1.5.- Construcción de Elementos para Animados.

La creación de personajes animados es un arte muy extenso, pero a la vez muy específico. Es allí donde se definen los patrones y características principales de nuestros actores, (Blair: 1999) dice que no se trata sólo de dibujar una figura, si no que cada personaje debe poseer una complejión, una fisonomía y gesticulación propia, de esta manera nuestros personajes resultarán creíbles. (Cámara: 2006) Pero si el trabajo creativo no está bien definido y está pobremente estructurado, los resultados serán múltiples interpretaciones por parte de los miembros de nuestro equipo técnico y de los actores que con sus habilidades darán vida a los personajes.

Por otra parte es importante recordar que, la creación de los personajes tiene dos facetas. Una Faceta estratégica que incluye la planificación de las características físicas y psicológicas y una faceta gráfica que parte de crear a los personajes en formas geométricas simples. (Cámara: 2006) Unos personajes creados a partir de formas simples son fáciles de repetir. En la animación hay que estar conscientes de que muchos fotogramas crean una acción y esto da la necesidad de tener un personaje que se pueda repetir ágilmente tanto, como se necesite.

2.1.5.1.- La cabeza.

Para la creación de esta parte del personaje hay que tener en cuenta dos partes principales que son: la estructura craneal y la mandíbula una vez unidos ambos se proyectan las perspectivas o giros que puede tener esta parte. Para Cámara (2006) Las estructuras craneales con gran volumen pertenecen a personajes con amplia capacidad intelectual, mientras que las más pequeñas a los personajes más simples, las formas ovales, angulares y puntiagudas pertenecen a personajes siniestros. (Blitz: 2000) Luego de tener los marcos, se dibujan los ejes que no es otra cosa que dividir al personaje en partes más dominables según la fisonomía humana, donde se insertarán los demás detalles. Para (Cámara: 2006) el eje vertical indica la posición de inclinación de la cabeza, mientras que el eje horizontal es utilizado para colocar los ojos y junto al vertical indica si la cabeza ve hacia arriba o abajo. En la figura 2 se demuestra claramente un ejemplo de la composición para fines didácticos de la anterior explicación.

La mandíbula es la segunda forma circular que compone a la cabeza y se diferencia de la primera en cuanto a la flexibilidad. (Cámara: 2006) expone que la mandíbula es moldeable y que esto tiene lugar por el hecho según el cual, en ella se animarán los diálogos. Así mismo una mandíbula con formas delicadas forman un personaje frágil, mientras que una mandíbula larga y redondeada implica la presencia de un personaje largo y pesado y una forma cuadrada o angular indica un personaje fuerte con la habilidad de tomar decisiones.

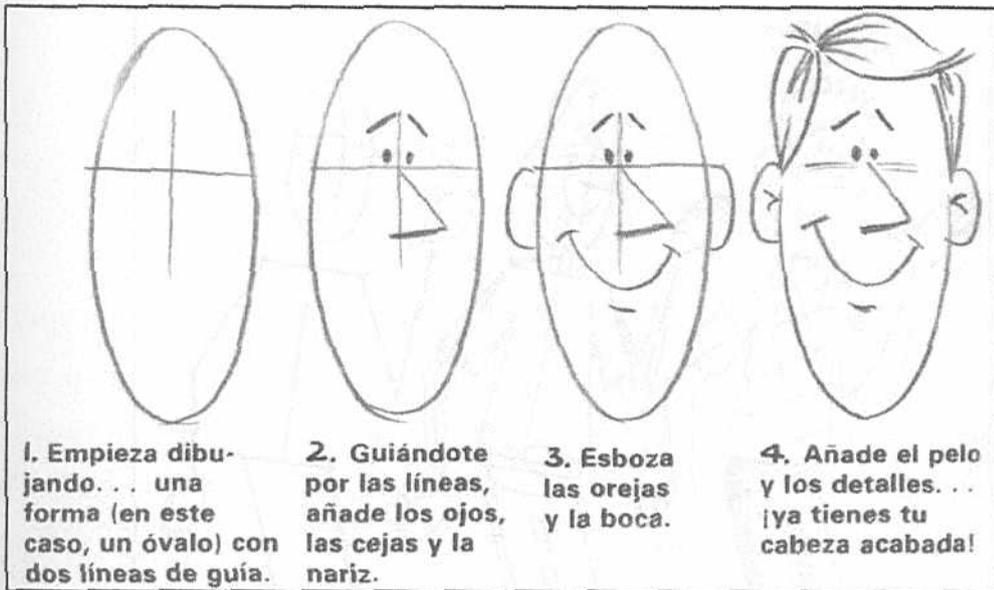


Figura 2. Estructura Facial (Blitz:2000).

2.1.5.2.- El Cuerpo.

Según Cámara (2006) la construcción general de personajes se usa una fórmula académica que divide el cuerpo humano en cabezas. Un ser humano adulto será dibujado de tal manera que su altura sea ocho veces su cabeza, esto será adaptado a la necesidad creativa puesto que pueden surgir diferentes maneras de crear lo antes mencionado, como por ejemplo personas de baja estatura o de muy alta estatura.

Por otra parte los cuerpos de personajes en general parten de un esqueleto conformado únicamente por las líneas que definen la estructura del personaje. En la figura 3. Podremos apreciar un ejemplo según la técnica de Blitz (2000) que parte de un esqueleto que se convierte en un grupo de figuras geométricas que son otra manera de visualizar, las extremidades y el tronco del cuerpo.

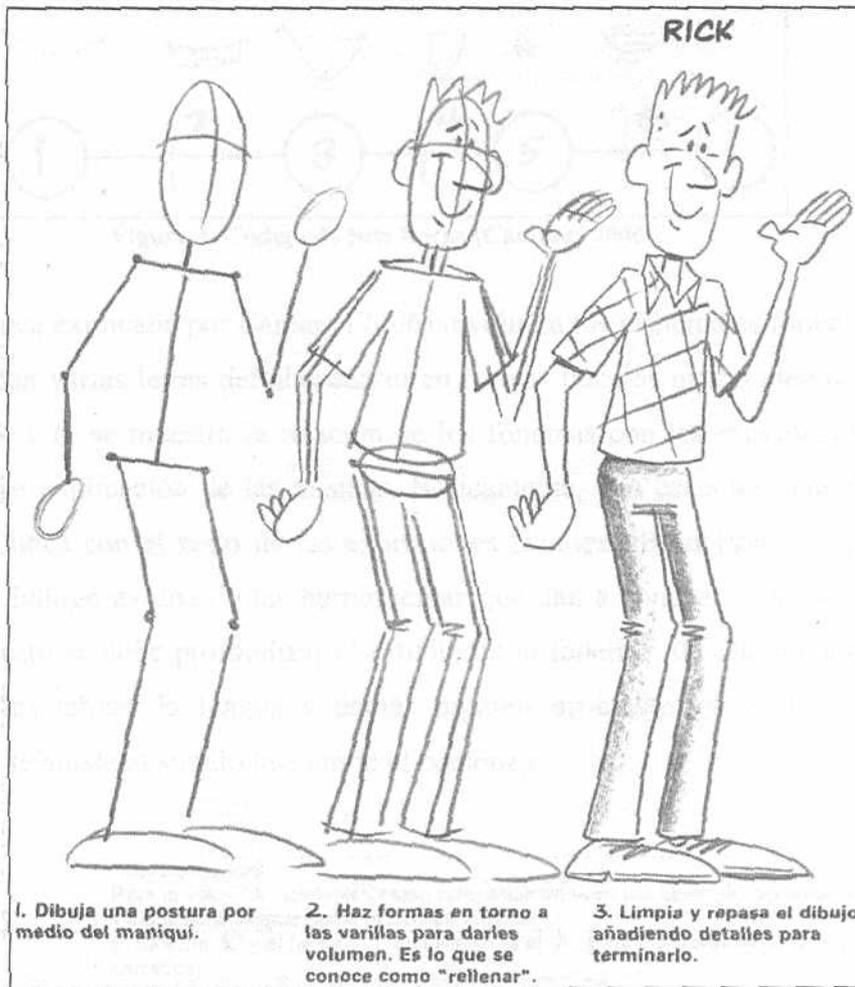


Figura 3. Estructura Corporal (Blitz:2000).

2.1.5.3.- El Dialogo.

Una vez compuesta la cara del personaje, se puede proceder añadir dialogo, para desarrollar esto hay varias maneras, una de ellas es "El código de seis bocas", este es usado en series de televisión para economizar en el presupuesto y el tiempo de producción. Como se muestra en la figura 4 (Cámara; 2006) éste sistema consiste en usar seis aberturas principales de la boca donde tres de ellas son principales y las tres restantes son posiciones intermedias que dan ilusión de movimiento suave y son manejadas en ciclos de acuerdo al dialogo del personaje.

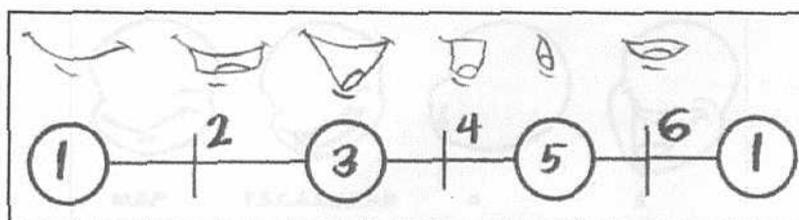


Figura 4. Código de Seis Bocas (Cámara: 2006).

Otra técnica explicada por Cámara (2006) involucra los principales fonemas, de esta manera se agrupan varias letras del abecedario en formas bucales más o menos parecidas. En las figuras 5. y 6. se muestra la relación de los fonemas con los movimientos faciales junto a una breve explicación de las mismas. Básicamente, con estas técnicas se trata de sincronizar a la boca con el resto de las expresiones faciales. (Blair:1999) Es importante recordar que el diálogo es una de las herramientas que dan a conocer la personalidad del personaje, para esto se debe profundizar el estudio de la fonética, de esta manera se sabrá donde colocar los labios, la lengua y demás órganos articulatorios de manera que la expresión facial se ajuste al sonido que emite el personaje.

Letras	Posición bucal
A.	Para la vocal "A", los labios están colocados un poco más abiertos, logramos ver la dentadura y parte de la lengua hacia el piso de la boca.
E,I.	El fonema "E" y el fonema "I" son similares al "A", pero los labios están un poco más cerrados.
U.	Para el sonido de la U, los labios están un poco más presionados hacia fuera, aún se ven un poco los dientes y la lengua está un poco levantada.
O.	Los labios están fruncidos pero no hacia el exterior y la boca toma una forma redonda
C,D,G,K,N,S,T,Y,Z.	Esta configuración cubre casi todas las consonantes del abecedario y en ella los labios están casi cerrados, estrechos a lo largo y se aprecian muy poco los dientes.
F, V.	Los dientes del maxilar superior están presionados en el labio bajo.
W,Q,U	Estos sonidos son los que fruncen mas la boca hacia el exterior colocándola en una forma circular.
L,R	La boca un poco más cerrada que en los sonidos de la "A" y la "E", La lengua toca la zona interior de los dientes superiores.
M, B, P	Estos sonidos son hechos con los labios presionados juntos; la duración es lo que las diferencia, puesto que la "M" tiene una mayor duración frente a la "P" y "B".
Posición de Descanso.	Como su nombre lo dice, en este momento la boca carece de movimiento y no indica una letra, por consiguiente descansa y conserva su posición inicial.

Figura 5. Descripción de los fonemas bucales (Cámara: 2006).

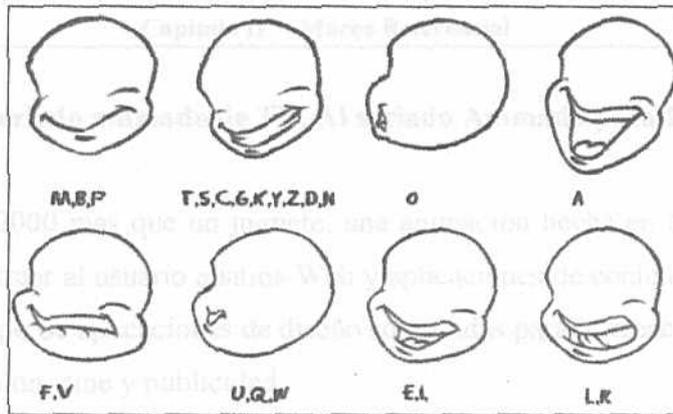


Figura 6. Representación Gráfica de los fonemas Bocaes (Cámara: 2006).

2.1.5.4.- Creación de fondos para Animados.

Los fondos de los animados son los lugares donde ocurre la acción, (Blair:1999) “Si nos referimos a los personajes como los actores, tendríamos que definir a los fondos como las locaciones”. Hay varias maneras de hacer fondos para animados, una de ellas y la más tradicional es usando varias capas de acetato en donde se colocan una serie de objetos que dan una sensación de profundidad, otra manera es empleando modelos tridimensionales. Ambos en la actualidad han sido llevados al manejo por computadoras que entre otras cosas, incluyen la fusión elementos bidimensionales con tridimensionales que dan resultados interesantes.

Al momento de crear fondos, se debe pensar en la profundidad de campo y en la posible movilidad del mismo, esto le agrega más complejidad al sistema y contribuye al realismo y suavidad de las tomas. Según (Cámara:2006) la mayor credibilidad de los fondos se la dan las sombras y la iluminación, ya que son un elemento que ayuda a conocer la intención de la escena dando un ambiente o un look que nos llama a reflexionar sobre los sentimientos envueltos en la acción.

2.1.6.- Del Seriado animado de TV. Al seriado Animado para Internet.

Para el año 2000 más que un juguete, una animación hecha en Macromedia Flash era necesaria para atraer al usuario a sitios Web y aplicaciones de contenido multimedia en general. Hoy, este tipo de aplicaciones de diseño son usadas para la creación de los gráficos de canales de televisión, cine y publicidad,

Patten (2003) Consultado el día 5 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://mag.awn.com/> - Traducción Libre) Lili Chin y Eddie Mort “Hasta donde conocemos, Flash ha sido utilizado para crear animaciones profesionales desde un buen tiempo. ¡Mucha Lucha! Puede ser la primera serie hecha en formato Flash aprobada para la difusión en televisión, pero los estudios de grabación han estado usando Flash para la producción de comerciales y series televisivas desde hace un tiempo”. Un ejemplo de ello es el seriado “Happy Tree Friends” en el aire a través de la cadena de televisión por cable Mtv, otro ejemplo es Quads. Una animación canadiense producida en Australia, producida en Flash. En 1998 se usó esta aplicación para producir series para el canal Nickelodeon (Un ejemplo de la nueva, televisión retorcida).

Patten (2003) Robins Lions, uno de los animadores más importantes de Gran Bretaña y participante en la fundación de grandes medios europeos, explica que este “si se quiere nuevo formato” es muy aceptable, lo que no es aceptable es la mala animación y no depende de las herramientas que se usen en su creación, si no del creativo a cargo. Normalmente el medio difusor no sabe en que software se trabaja.

Meza y Markowitz citados en Patten (2003) Las facilidades que presenta el formato de animación Flash hace viable la creación de nuevas propuestas para distintos públicos, sobre todo para el público infantil... algunas de estas propuestas son, por Warner Brothers “¡Mucha Lucha!”, para el canal Disney “The Proud Family Shorts”, para SpikeTv, “ Gary y la Rata” y en Comedy Central, Kid Notrious. En los próximos años Flash podría ser un estandar de medios profesionales.

2.2.- Multimedia, un mundo de vínculos.

En el siglo 20 han surgido dos de las herramientas más importantes y potentes de comunicación de la historia de la humanidad: la televisión y el computador. Según (Burger, 1992) Esta primera, extensión primordial del video, permite a la gente poder percibir acontecimientos que sería imposible entender sólo por palabras. El computador ha hecho que esa masa de información aún latente sea accesible para la gente.

Para efectos de esta investigación, el término "Multimedios" es la unión de dos o más medios audiovisuales con el computador (Landow, 1997). Desde el punto de vista conceptual, el potencial que tienen las aplicaciones multimedia representa un cambio fundamental en la forma en que nos comunicamos. Actualmente se deben satisfacer las expectativas y gustos exigentes del público, de manera que no sólo se trata de comunicar información, que debe ser muy completa, si no que esta tiene que ir de manera estéticamente aceptable (Burger, 1992).

Según Burger (1992). Las raíces del término "Multimedios" anteceden al computador. Éste término se utiliza desde hace décadas para describir producciones que integran múltiples proyectores de diapositivas, monitores de videos, grabadoras de cinta y otros dispositivos independientes. Con la llegada del Chip "Procesador" de computadores, esto se ha hecho programable y accesible.

Landow (1997) refleja que las comparaciones entre multimedios y la televisión eran evidentes, por la integración de los medios y creó una polémica sobre cual es el lugar de los dos, lo cierto es que en lugar de la invasión de una en la otra, ambas permiten la difusión de mensajes, cada vez se borran las diferencias entre ambos y se puede decir que ahora son simples aparatos comunicativos.

Esta base difusa de medios que enmarca este trabajo, trata de transmitir un mensaje con contenidos de audio y animación, transmitidos mediante un computador a través de la Internet, ejemplos de esta línea difusa, son los sitios Web de los medios de comunicación

Capítulo II - Marco Referencial

como: televisoras y periódicos virtuales que integran los medios audiovisuales tradicionales con la Internet y de esta manera hacer llegar a más gente su mensaje.

2.3.- Conectados por la Internet.

Según Leiner, y otros. (1997, Noviembre) Consultado el día 10 de diciembre del 2005 de la World Wide Web: <http://www.ati.es/>. Internet ha supuesto una revolución sin precedente alguno en el mundo de la informática y de las comunicaciones. Los inventos del telégrafo, teléfono, radio y ordenador sentaron las bases para esta integración de capacidades nunca antes vividas. Internet es a la vez una oportunidad de difusión mundial, un mecanismo de propagación de la información y un medio de colaboración e interacción entre los individuos y sus ordenadores independientemente de su localización geográfica.

En un principio Internet surge a manera de red estratégica que formó parte de una misión de guerra estadounidense. Según (Global Web Creators: 2005. Consultado el día 2 de diciembre de la World Wide Web: <http://www.globalwebcreators.com/>), en el año 1957, ARPnet forma parte de un grupo de estudios de las fuerzas aéreas de Estados Unidos para mantener su comando y control sobre el armamento, dando autonomía frente a un ataque nuclear, para efectuar un contra ataque. En el modelo ARPAnet, la comunicación siempre ocurre entre una computadora fuente y una de destino. La red asume por si misma, que es inseguro. Cualquier parte de la red puede desaparecer en cualquier momento. La red fue diseñada para requerir un mínimo de información de las computadoras que forman parte de ella (Gregory Gromov,: 2003 consultado el día 2 de diciembre de la World Wide Web: <http://www.netvalley.com/>).

Leiner y otros, (1997) Estados Unidos pudo desarrollar una red que funcionara y los usuarios académicos e investigadores que tenían acceso a ella rápidamente se volvieron adictos. Rápidamente la demanda creció. Los desarrolladores de Internet en Estados Unidos, el Reino Unido y Escandinavia, en respuesta a las presiones del mercado, empezaron a poner el software de IP (Internet Protocol) en todo tipo de computadoras. Se llegó a convertir en el único método práctico para comunicar computadoras de diferentes fabricantes.

La idea de este medio es que fuera amigable y fácil de usar para todos, es allí donde el término "WEB" entra en juego. (Berners, (2002) consultado el día 2 de diciembre de la World Wide Web: <http://www.w3.org/> - Traducción libre). Creador de la Web responde para el consorcio estadounidense "W3" que "El sueño detrás de la Web es un espacio común de información donde nos podamos comunicar intercambiando información, es esencial que sea universal. El hecho de que un hipertexto pueda vincular a cualquier cosa, sea personal o global es muy importante", de esta manera nacieron los hoy en día populares sitios Web, un conjunto de hipervínculos que conectaban información de compañías, universidades etc. Haciendo que el usuario Navegara a través de este mar de información de manera más cómoda, y era precisamente, quien hiciera de esa comodidad su lema, obtenía y sigue obteniendo mayor número de visitas a su sitio Web.

Como muchas cosas, el Web no era muy conocido en un principio, pero pronto fue evidente la necesidad de diseñar estos sitios y demás herramientas basadas en la Web, poco a poco el diseño gráfico fue de la mano de la informática para brindarle al usuario una experiencia entretenida, pero no solo por un mero carácter de estética, si no más bien para ofrecer todo lo que el usuario quiera en medios audiovisuales (Berners, 2002).

Pronto la Internet tuvo la posibilidad de añadir contenidos multimedia (Gráficos, sonido video y animaciones) todo esto trajo un "boom" creativo que influye inmensamente en una herramienta anteriormente plana y poco accesible al público (Burgues. (2005) Consultado el día 11 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://www.macromedia.com/> - traducción libre) en 1997, Macromedia, una compañía interesada en las nuevas tendencias adquiere a Futurewave Inc. Y lanza una versión mejorada del programa FutureSplash, ahora llamada "Flash" que es el programa ícono actual de la creación de animados para Internet.

Con la llegada del software Macromedia Flash se abrieron los campos para que un usuario común pudiese acceder a algo tan intangible entonces, como la animación, hecha por programas y equipos muy complicados. "Ya el programa o el equipo no se ponía en el camino del realizador y el producto final" (Linch, 2005. Consultado el día 11 de noviembre

de 2005 de la World Wide Web: <http://www.macromedia.com/> - traducción libre), quien a demás expresó que las barreras de la ignorancia y de lo complicado se rompieron con este auge multimedia. Ahora el usuario puede acceder a sus programas de televisión, música, libros, periódicos y muchos otros preferidos en computador a un clic de distancia.

(Patten, 2003 Consultado el día 5 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://mag.awn.com/> - traducción libre) Lili Chin y Eddie Mort Diseñadores conocidos por su trabajo en “Animaciones FWAK!” - Australia y creadores de la serie animada “¡Mucha Lucha!” dicen que aunque “Macromedia Flash” nunca fue diseñado para medios profesionales como la televisión, su bajo costo y interfaz amigable incentivó a los animadores tradicionales a producir y mostrar su propio material, sea para la Web o televisión pensando que podrían ser juzgadas de igual manera que cualquier otro show. Flash es una herramienta de producción y el cómo se use hace la diferencia.

Como ya es evidente, este movimiento tiene influencias en los medios audiovisuales, desde la producción de spots publicitarios, la creación de animados, tanto para tv, como para Internet hasta detalles estéticos de presentaciones corporativas. Esto permite que se abra un nuevo campo para los profesionales de la comunicación, no sólo en los medios tradicionales si no en estas nuevas oportunidades de expresión audiovisual.

2.3.1.- Diagramación de contenido para Internet.

Como muchos otros medios, la Internet oferta para el público mucha información, pero ésta no es información común y corriente, puesto que se enfrenta a un lector muy efimero que tiene millones de opciones, para muchas de las inquietudes que lo lleven a hurgar un poco en la red. (Lynch y Horton, 2006 (Consultado el 21 de Julio del 2006 de la World Wide Web: <http://www.webstyleguide.com/> (Traducción libre del autor) dicen que “Las expectativas acerca de cómo los cibernautas usen determinado sitio Web deben regir las decisiones del diseño del mismo”. Considerando que los documentos que deben ser leídos en línea deben ser concisos y acompañados de la cantidad de elementos gráficos

necesarios. Así mismo debe al igual que en otros medios pasar las etapas de planificación, ejecución y montaje.

2.3.1.1.- Planificación de contenido para Internet.

Crear una Web no es lo mismo que editar una página, así como no es lo mismo escribir una página que un libro entero. Deben tenerse en cuenta muchas más cosas para crear un sitio Web funcional, atractivo y bien organizado. Ante todo, es necesario planear bien, y utilizar un método de trabajo flexible y eficiente. El punto de inicio en la planificación de un sitio Web implica tomar decisiones como: ¿Cuáles son los objetivos del sitio Web? ¿Qué contenido es adecuado para nuestro sitio Web? Y finalmente ¿Qué estructura podemos ajustar a ese contenido?

En cuanto a la decisión de contenidos para el sitio Web, (Typephaces Desing, 2005 (Consultado el 20 de Julio del 2006 del World Wide Web <http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/>) explica que una página web tiene una página de inicio, índice, portada o “homepage”; de ésta dependen varias páginas o secciones que permiten a su vez acceder a otras páginas de contenido neto, entre ellas: artículos, páginas de catálogo, listas, fichas de productos, formularios... Esta estructura esencial puede complicarse más o menos, por ejemplo, introduciendo diferentes sub-secciones y profundizando así la estructura. (Typephaces Desing; 2005) “En general no es buena idea crear un esquema de navegación muy ramificado, porque confunde a muchos visitantes; para webs muy extensas es preferible una portada sin demasiado detalle porque también puede despistar; es preferible enlazar con las principales secciones y desde éstas, ir detallando la estructura”.

Los criterios para diseñar las páginas correspondientes a cada nivel son distintos, las estructuras que caracterizan estos niveles pueden ser: lineales, lineales con alternativas Arbóreas, reticulares, mixtas, paralelas etc... Para efectos de este trabajo se profundizará en la estructura de ramificaciones paralelas. “En este tipo de estructura, los temas y sub-temas están organizados de una forma jerárquica, pero uno puede leer todo el contenido de una forma lineal si se desea. Esto permite tener el contenido organizado jerárquicamente y

simultáneamente poder acceder a toda la información de una manera lineal como si estuviésemos leyendo un libro". (Joaquín Gracia, 2004). Consultado del World Wide Web el 20 de Julio <http://www.webestilo.com/>

2.4.- Elementos Enfáticos del Lenguaje Audiovisual.

Para Souto (1976). El lenguaje audiovisual es un conjunto de convenciones que involucran todo lo que tiene que ver con el audio y el video.

Chesire (1979) dice que el lenguaje audiovisual supone una serie de convenciones que han ido evolucionando con el cine. Se conoce como la gramática del cine y define cosas como cambio de dirección, cortes, planos, ángulos, paso del tiempo, etc.

(Eisenstein citado en Graells, 2004) Describe al lenguaje audiovisual como un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales, promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada, es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto y moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos. "Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea"

Para efectos de este trabajo de grado, el lenguaje audiovisual, así como el lenguaje verbal usado comúnmente al expresarnos por vías del habla y escritura, tiene unos elementos morfológicos, gramaticales y estéticos. Por lo tanto, éste se integra por un conjunto de símbolos y normas, permitiéndonos comunicarnos con otras personas, en este caso, el espectador.

Dentro de los elementos del lenguaje audiovisual hay muchas cosas que tomar en cuenta como: Iluminación, sonido, montaje, etc. Para efectos de este trabajo, se destacarán los elementos como: montaje, composición y creación de Atmósferas o ambientes. A continuación se ofrece una breve base conceptual de los mismos.

2.4.1- Montaje.

Para Meseguer (1998) el montaje es el principio que regula la organización de elementos filmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración.

(Zuñiga:2001) Explica que el montaje es la tarea de seleccionar los fragmentos que se han rodado de una película y unirlos de forma que tengan coherencia, que refleje el hilo conductor y el ritmo de la obra. De esta manera se tiene una capacidad expresiva que guía al espectador en la experiencia de unos acontecimientos

En este caso se tomará como efectiva la definición de (Sánchez,1976) donde dice que montaje es la conjugación de movimientos, tanto visuales de espacio, como temporales y sonido, ésta técnica consiste en el salto de los planos que reflejan las características anteriores para por medio de la síntesis contar historias obedeciendo a un discurso general, involucrando el hecho de la edición que implica la utilización de transiciones, efectos y organización general de la pieza para contar una historia con sentido completo.

2.4.2.-Composición.

(Heldegoe, 1979) Es la unión de elementos como las formas, los colores, la iluminación, la angulación el encuadre formando un todo que se traduce en imagen.

(Graells, 2004) denomina composición a la distribución de los elementos que intervienen en una imagen dentro del encuadramiento que se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo con la intencionalidad semántica o estética que se tenga. Se pueden considerar diversos aspectos:

- **Líneas Verticales.**
- **Líneas horizontales.**
- **Líneas inclinadas.**
- **Líneas curvas.**

- **El aire.**

- **Regla de los tercios.** Una de las principales reglas de la composición es la regla de los tercios. Según ella, los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y también de manera horizontal.

Al componer las imágenes hay que asegurarse que los espectadores centren su atención en los lugares convenientes y no miren demasiado los elementos secundarios.

- **Ritmo.** (Graells, 2004) El ritmo de un material audiovisual, se consigue a partir de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que contribuirá más a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para los espectadores.

Para determinar el ritmo que conviene imprimir en una filmación habrá que tener presente el público al que va dirigida y las sensaciones que se quieren transmitir. El ritmo deberá estar al servicio de la narración. Se pueden considerar dos formas básicas de ritmo:

- **Ritmo dinámico.** Transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción.

- **Ritmo suave.** Transmite al espectador una sensación de tranquilidad.

2.4.3.- Creación de ambientes.

Para Souto (1993) Manual de Realizadores del Video. Éste elemento surge de la estructura narrativa que nace del guionista. Está estructura antes mencionada debe funcionar como “gancho” que debe captar la atención del público y debe destacar puntos principales que permitan al espectador ubicarse en el contexto de los personajes que interactúan en la obra.

Para Meseguer (1998) la imagen, rara vez se presenta como fiel reflejo objetivo de la realidad. Pero se puede recurrir a ciertos elementos que ayudan a recrear el momento y la

carga emocional que éste conlleva, que tiene una carga de manipulación del director de la pieza sin ser esto peyorativo, más bien para involucrarnos en su realidad.

Este caso se identifica con la definición de la unión de varios elementos, como la utilización de colores, sonidos, iluminación, expresiones actorales, ritmo, etc... que ubican al espectador emocionalmente dentro del contexto audiovisual de la obra de tal manera que éste pueda aproximarse o al menos interpretar la situación por la que pasan los personajes que en escena.

2.4.4.- Guión, Estructura y Trama.

Si bien la estructuración de un guión no es precisamente un elemento audiovisual, es un buen punto de arranque, en el que se toman decisiones importantes sobre las cosas que luego se verán. (Hilliard;2000) Expresa que “La estructura de una trama se basa en la existencia de una complicación que surge de las relaciones del individuo o el grupo con otras fuerzas, el conflicto, de modo que el resto de la estructura del conjunto se construya y desenvuelva con base en dicho elemento...” Entonces en base a estas complicaciones o crisis surge una “expectación creciente” que lleva a un clímax, este último es el momento en el que surge una especie de batalla en la que a causa del mismo una de las fuerzas del mal o del bien triunfa y obviamente la otra es derrotada y ocurre un cambio en alguna de ellas.

Según (Hilliard;2000) se puede elaborar un diagrama de estructura elemental de la trama de una obra donde se aprecia claramente el ascenso de la acción hasta un punto máximo de intensidad. El anterior mente mencionado clímax.



Figura 7. Estructura Elemental de la trama de una obra. (Hilliard;2000)

La presentación de cada estadio del anterior esquema puede variar según el formato en el que se presente. Si es para un programa de televisión de una sola edición de media o una hora, el ascenso de esta línea tiene que ser muy rápido, mientras que en una novela puede ser un poco más permisivo, dada la prolongación en el número de capítulos, dejando un suspenso para el siguiente.

En el caso de seriados hay una diferencia particular frente a las novelas. (Hillard; 2000) indica que nuevamente el ascenso de las líneas de la trama tienen que ceñirse al tiempo limitado, por cuanto hay varios capítulos del mismo seriado, cada uno de estos tiene su propia trama y comporta consigo una resolución del conflicto.

Insertando una nueva variable que es la distribución de productos audiovisuales para Internet, exige que la estructura sea aún más ceñida a la línea de la trama, por cuanto se trata de un espectador más efímero, quien tiene muchas otras opciones. (Atkin citado en Hillard; 2000) Explica que la escritura de guiones para la Internet ha surgido a manera de arte muy fluida y libre, carente de la rigidez del guión del cine convencional, quizá por la novedad del medio, pero también porque los elementos digitales se pueden producir por una fracción del costo de otros medios y por esto presenta menos riesgos y en consecuencia permite una mayor libertad de expresión.

3.3.- Estrategia General

Este Proyecto incluye una investigación sobre el uso de la tecnología multimedia para transmisión por Internet, a la vez se realiza un estudio de la realización del producto audiovisual para el desarrollo de un proceso de producción que son: Preproducción, producción y postproducción de la producción de un video Web de que se elabora el guión.

3.- MARCO METODOLÓGICO

3.1.- Establecimiento de los objetivos.

3.1.1.- Objetivo General.

Producir un seriado animado de corte humorístico para transmisión en línea (Internet) partiendo de las herramientas de composición del lenguaje audiovisual.

3.1.2.- Objetivos específicos.

- Desarrollar una estrategia de preproducción para Internet.
- Establecer personajes con características psicológicas y físicas definidas.
- Realizar guiones para 6 capítulos del seriado.
- Diseñar y diagramar un sitio Web para hospedar el seriado.

3.2.- Hipótesis y/o preguntas de la investigación.

3.2.1.- Pregunta de la investigación.

¿Cómo Producir un seriado animado de corte humorístico para transmisión en línea (Internet) partiendo de las herramientas de composición del lenguaje audiovisual?

3.3.- Estrategia General.

Este Proyecto no trata una investigación, más bien de la realización de una serie animada para transmisión por Internet, por lo tanto se enfoca al proceso de producción y realización del producto audiovisual, para esto se desarrollan las tres fases que contempla un proceso de producción, que son: Preproducción, producción y post-producción, a demás de la producción de un sitio Web donde se alojará el seriado.

3.3.1.- Pre Producción.

La fase de Preproducción, es un momento de planificación, de tal manera, que en el momento de la producción y postproducción se cuenten con todas las herramientas necesarias para realizar el proyecto. Para este caso, la planificación contendrá la obtención de algunos equipos complementarios, la recaudación de los fondos económicos, la redacción de los guiones literario y técnico del seriado, así como también el diseño de los bocetos de personajes y fondos, la creación del guión gráfico (Story Board), casting de voces y la obtención de permisos en general, principalmente del estudio de radio de la universidad, que será utilizado para el registro de las voces de los personajes del proyecto. Finalmente para cerrar esta etapa se diseñarán bocetos de diagramación de páginas del sitio Web donde se alojará el seriado.

3.3.2.- Producción.

La fase de Producción será el momento en el que se registrará el material bruto a nivel de audio e imágenes necesario, para luego pasar al proceso de post-producción y posteriormente el producto final. Esta fase constará en un principio en el registro de voces necesario para los personajes y luego el proceso de animación que partirá del registro anterior de audio para en base a éste efectuar la sincronización con la visual.

Así mismo se procede a diseñar el sitio Web donde estará alojado el seriado, en base a los bocetos diagramados, desarrollando una imagen gráfica que surja como identidad ante los espectadores.

3.3.3.- Post -Producción.

El proceso de post-producción será para este proyecto, un proceso de edición, que implica la ejecución de cortes, transiciones y efectos tanto de audio como de video, la obtención de unas copias previas del material final para la asesoría técnica y finalmente pulir o hacer los últimos ajustes para la obtención del producto final.

Paralelamente a esto se hará la redacción de un libro de producción para tener constancia organizada de cada inter-tarea y la redacción del presente capítulo de marco metodológico, finalmente la redacción de los marcos finales y la preparación para la defensa del proyecto.

Es importante conocer, que para efectos de este trabajo de grado, se brindarán copias del producto final a manera de simulación para su evaluación, entendiéndose que para su posterior alojamiento en un dominio de la Internet, se requerirá de las acotaciones del jurado pertinente.

3.3.4.- Guión.

La estrategia seguida para la elaboración de los guiones será la expuesta en el marco referencial en la sección de “Guión, Trama y Estructura” según Hillard (2000) que indica una línea ascendente de sucesos que llevan a un clímax y en consecuencia produce una resolución del mismo.



Figura 7. Estructura Elemental de la trama de una obra (Hillard; 2000).

Sí bien se escoge el formato del seriado, que exige la resolución del clímax por capítulo, también se presentan historias que tienen continuidad en el siguiente. Sin embargo cada capítulo presenta una sensación de resolución de la crisis final o un estado final de descenso de acción, en el que obviamente culmina el capítulo. Aún así se mantiene el ceñimiento a la línea de trama por limitaciones de tiempo, esto debido a la audiencia efímera que representa el espectador internauta.

3.3.5.- Diseño de Sitio Web.

Para el Diseño del sitio Web se sigue el precepto de (Joaquín Gracia (2004) que expresa una estructura de ramificación paralela, donde los temas se organizan de una forma jerárquica, pero se puede ver todo el contenido de una forma lineal si se desea. Esto permite tener el contenido organizado jerárquicamente y simultáneamente poder acceder a toda la información de una manera lineal como si estuviésemos leyendo un libro.

3.3.5.1.- Formato del Seriado:

Seriado animado de estilo películas "Flash" para Internet.

3.3.5.2.- Idea Central:

Un grupo de chicos unos seriales con personalidad y otros con personalidad en compañía de un apartamento de los edificios cuando el apartamento que son un equipo.

3.3.5.3.- Testimonio:

Un grupo de chicos que se encuentran en un apartamento de los edificios cuando el apartamento que son un equipo. Unos seriales con personalidad y otros con personalidad en compañía de un apartamento de los edificios cuando el apartamento que son un equipo. Unos seriales con personalidad y otros con personalidad en compañía de un apartamento de los edificios cuando el apartamento que son un equipo.

En los divertidos capítulos de esta película vamos a conocer a un grupo de chicos que se encuentran en un apartamento de los edificios cuando el apartamento que son un equipo. Unos seriales con personalidad y otros con personalidad en compañía de un apartamento de los edificios cuando el apartamento que son un equipo.

3.4.- Libro de Producción.

3.4.1.- Preproducción.

3.4.1.1.- Nombre del Seriado.

“Compañeros de Apartamento”.

3.4.1.2.- Formato del Seriado.

Seriado animado de estilo película “Flash” para Internet.

3.4.1.3- Idea Central.

Un grupo de chicos universitarios, con personalidades y orígenes diferentes se convierten en compañeros de apartamento. Las situaciones que pasan juntos los hacen entender que son un equipo.

3.4.1.4.-Tratamiento.

Un grupo de tres jóvenes estudiantes, provenientes de lugares distintos de Venezuela acuerdan alquilar un apartamento para su estadía en la capital. Una vez en Caracas, Juancho, Diego y Arnoldo son estafados por una compañía fantasma de alquileres de apartamentos por Internet. Sin rumbo aparente, la idea de dispersarse y separar el encuentro toma lugar, pero de manera casi celestial, estos muchachos, gradualmente se dan cuenta que sí están unidos pueden superarlo todo.

En los divertidos 6 capítulos de esta primera temporada de “Compañeros de Apartamento” podremos ver: qué pasa cuando se cree mucho en la Internet, apartamentos que caen del cielo, una investigación policíaca por el robo de un pastel, explosiones nucleares en el baño, mundos paralelos, muchos cambios de apariencia y muchas otras ocurrencias que pasan alrededor de Juancho, Diego y Arnoldo. Para ellos, ésto es la experiencia de crecer en una loca ciudad donde todo puede pasar.

3.4.1.5.- Sinopsis Por Capitulo.

3.4.1.5.1.- Capítulo I “No Confíes en la Internet”.

Juancho y Diego, jóvenes estudiantes universitarios se ponen de acuerdo para alquilar un departamento, pero para eso necesitan a un tercer inquilino que abarate los costos del alquiler, es allí donde entra Arnoldo un muchacho del interior del país que viaja a la capital y deja a su sobre protectora familia para irse a lograr retos académicos.

Finalmente llega el día de la mudanza. Mientras llega Arnoldo. Juancho y Diego están haciendo los trámites en una agencia de alquileres por Internet de dudosa procedencia. Algo no termina de convencer a Diego sobre el alquiler, pero una impulsiva ejecutiva de negocios los convence para cerrar el trato. El apartamento explota justo en el momento en el que no pueden deshacer el proceso.

3.4.1.5.2.-Capítulo II: Buscando un Techo Medianamente Seguro.

Tras la estafa señalada en el capítulo anterior, los muchachos tienen que encontrar un sitio seguro para dormir. Diego piensa que es mejor regresar a sus ciudades de origen, pero Juancho tiene una última carta bajo la manga y justo en ese momento consigue una alternativa que parece caída del cielo.

Una vez dentro del nuevo apartamento logran cerrar el trato y celebran por el hecho. Lo que los muchachos no saben, es que eran parte de otra técnica de ventas.

3.4.1.5.3.- Capítulo III: ¿Quién se ha llevado mi pedazo de pastel?

Un día cualquiera llega Diego al apartamento, con una caja parecida a la de un pastel. Juancho y Arnoldo están extrañados por la eventualidad y, piensan que es el cumpleaños de alguien; pero no lo es. La misteriosa caja contiene algo de Diego, quien comunica que la persona que la toque, se verá en serios problemas. La misteriosa caja

desaparece y Diego entabla una especie de juicio para condenar al culpable. Juancho parece ser el culpable más evidente y es condenado. Quién había desaparecido con la caja era un perro que entro por la ventana del apartamento y quien se convertirá en la mascota.

3.4.1.5.4.- Capítulo IV: Un Mundo Paralelo.

Juancho, Diego y Arnoldo están sentados frente a la televisión tratando de decidir que programa ver, de pronto una explosión toma lugar en el baño del apartamento. En el espacio correspondiente al espejo ubicado en la pared divisoria que lo separa del apartamento contiguo, se abre una ventana a un mundo nuevo, donde unas chicas (Susana, Matilde y Francesca) conocen a los muchachos.

Susana sale con Diego al centro comercial, se paran frente a una estantería de peluches. Diego cree que uno de ellos se parece a Susana y ofrece comprárselo, Susana le comunica que no quiere que los compre por estar muy caros y que ella es una vendedora de toda clase de artículos.

Francesca sale con Juancho al parque, le confiesa que es creyente de las tendencias de la Nueva Era y está en la búsqueda del amor verdadero, esto disgusta a Juancho, ella le espeta que si no está dispuesta a soportarla no quiere verlo más.

Arnoldo trata de conquistar a Matilde quien está en la biblioteca. Ella ignora toda clase de cumplidos que le hace Arnoldo. Él se obstina y se va, porque Matilde no quiere creer que los presentes son para ella.

Tres días después se terminan las reparaciones en ambos baños, Matilde y Juancho parecen extrañarse por la clausura de su novedoso y original medio de comunicación.

3.4.1.5.5.- Capítulo V: ¡La campaña de Arnoldo!

Un día Juancho y Diego le comunican a Arnoldo que les extraña su soledad y expresan que les gustaría verlo con una chica, pero Arnoldo cuenta que le cuesta impresionarlas de manera positiva y recuerda eventos emblemáticos que lo sustentan.

La primera vez que Arnoldo declara su gusto por una chica cuando el era niño, esta confunde la situación con un evento asqueroso y le rechaza.

La segunda ocasión que Arnoldo se le declara en el colegio a la chica más popular, y esta le dice que él es como su hermano y que la familia no se une de esa manera.

Y en la tercera vez que lo hace, en una discoteca, tratando de ser un poco más agresivo, la chica en cuestión lo abofetea.

Es por ello que Arnoldo expresa, que conquistar chicas no es su fuerte.

3.4.1.5.6.- Capítulo VI: El Cambio de Arnoldo.

Ante tamaña confesión, Diego y Juancho deciden llevarlo a un Hitch, uno de esos señores que transforman el aspecto externo de las personas y que unen parejas. El sabría que consejos darle, para que mejorara su situación amorosa.

El Hitch examina el caso de Arnoldo y le dice que solo tiene que hacer algunos cambios. Los muchachos lo acompañan durante el proceso y aprovechan los consejos del Celestino.

Durante la transformación cambian sus peinados y conocen a Lupe, un estilista muy efusivo. Diego sólo hace retoques de sí mismo, Arnoldo logra mejorar, pero Juancho

interpreta los consejos a su manera y empeora su aspecto. Una vez remozado Arnoldo, este va por otro intento.

3.4.1.6. Escaletas.

3.4.1.6.1.- Capítulo I: No Confíes en la Internet:

ESCENA 1 - INT. HABITACIÓN DE DIEGO / HABITACIÓN DE JUANCHO - DIA.

Diego Habla con Juancho por teléfono acerca de la mudanza que pronto emprenderán, el primero no está muy convencido, pero el marabino lo convence y acuerdan los últimos detalles para la mudanza. Juancho corta la llamada porque tiene que irse a ver su programa de televisión favorito

ESC.2 EXT. CASA DE ARNOLDO - DIA.

Frente a una casa están, Arnoldo con maletas en mano y sus padres. Su madre no quiere que el se vaya de la casa y lo avergüenza, su padre interviene e incentiva a Arnoldo para que conozca el mundo exterior. Arnoldo está decidido, tranquiliza a sus padres e insiste en que su ida a la ciudad es inapelable. Al poco tiempo llega un autobús y Arnoldo se va en él.

ESCENA 3. - INT - APARTAMENTO EN ALQUILER - DÍA

Una ejecutiva está dentro del apartamento esperando que lleguen los nuevos inquilinos. Juancho y Diego arriban al apartamento y la ejecutiva les da una efusiva bienvenida, los atiborra de información, les reparte algo de material y seguidamente a esto, trata de hacerlos firmar un contrato de arrendamiento. Diego no está muy convencido de hacerlo. Aparatosamente llega Arnoldo y se presenta al grupo. La Ejecutiva insiste en firmar el documento y Juancho procede. Diego y Arnoldo están decepcionados por la decisión que consideran apresurada e imprudente. La ejecutiva se va. Juancho expresa que no tenían nada qué temer, súbitamente cae parte del techo del apartamento. Diego reclama a Juancho por su imprudencia.

ESCENA 4. OFICINA DE TUAPARTACO.COM- DÍA.

Vemos varios ejecutivos en sus cubículos y uno de ellos frente a una ventana sorprendido viendo una pantalla y alarmados porque los descubrieron.

ESCENA 4,1 - INT - OFICINA DE TU APARTACO.COM - DÍA (CONT.)

Vemos unos ejecutivos en sus cubículos y uno frente a una ventana sorprendidos viendo una pantalla y celebrando porque se finalizó el trato.

3.4.1.6.2.- Capítulo II: Buscando un techo medianamente seguro.

ESC 1 - INT. APARTAMENTO NUEVO - DÍA. (RECUENTO CAPITULO ANTERIOR)

En la sala del apartamento habla Juancho muy confiado y alegre, Arnoldo y Diego se colocan las manos en la cabeza en señal de decepción. Se cae el techo, se rompen las ventanas y sale agua disparada por las tuberías, el piso está débil, hay sucio por todos lados. Entre la niebla del desastre tres pares de ojos parpadean. Diego reclama a Juancho por su imprudencia.

ESC 2 - EXT - EDIFICIO DEL NUEVO APARTAMENTO A. DÍA

Frente al edificio Diego le reclama a Juancho por todo lo que pasó.

ESC 3 - EXT - EN EL CARRO DE DIEGO - DÍA

Juancho, Diego y Arnoldo están preocupados. Dentro del carro hay silencio, vemos las caras de preocupación. Diego expresa que piensa desistir de la mudanza por la eventualidad, pero Juancho responde que no firmó el contrato anterior con su nombre y luego les dice que vean a lo lejos algo. Un edificio iluminado. Los muchachos van hacia el edificio.

ESC 4 - INT. APARTAMENTO NUEVO B. - DÍA.

Desde afuera vemos a los tres muchachos frente a la puerta, la puerta se abre, se ve el apartamento brillante. Vemos sus caras pasar de la ansiedad a alegría. Juancho, Diego y Arnoldo firman los papeles, brincan de felicidad, todo ello en cámara lenta. Mientras Juancho habla, los muchachos leen el contrato por encima de sus hombros, asegurándose de los detalles.

ESC 5. INT - OFICINA DE “RENTA APARTAMENTOS CELESTIALES C.A.” - DÍA

En una oficina de ventas vemos hacia el fondo un mapa de la ciudad con edificios identificados, cuyas luces titilan. Una de estas se apaga. Se escucha a un ejecutivo que expresa su agrado por la técnica que muestra la de venta que se efectuó.

3.4.1.6.3.- Capítulo III: ¿Quién se ha llevado mi pedazo de pastel?

ESCENA 1 INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Juancho y Arnoldo están sentados viendo televisión como de costumbre. Diego llega con un pastel dentro de una caja. Juancho cree que es un pastel de cumpleaños y Arnoldo expresa extrañado que no recuerda de algún onomástico. Diego aclara que no es para una celebración, si no que es suya y, no quiere que nadie la toque.

ESC 2 - APARTAMENTO MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Juancho y Arnoldo siguen viendo televisión y llega Diego, coloca sus cosas en la mesa y luego ve que el espacio donde dejó su caja está vacío. Reclama por el suceso pero Juancho y Arnoldo aclaran que no fueron ellos.

ESC 3 - APARTAMENTO MUCHACHOS - SALA - NOCHE.

Escuchamos un trueno y lluvia de fondo. Vemos una bombilla en un vaivén y luego la cara de Diego, quien está muy inquisitivo y pregunta, cual detective, sobre su pastel. Arnoldo le contesta que el no tuvo nada que ver en el hecho. Diego convencido de que Arnoldo no tuvo nada que ver lo deja ir.

ESC 4 - APARTAMENTO MUCHACHOS - SALA - NOCHE.

Los truenos y lluvia continúan en lontananza. Una bombilla en su pendular ilumina la cara de Diego, quien en forma inquisitoria interroga, sobre su pastel. Juancho le contesta que el no tuvo nada que ver en el hecho pero Diego no le cree, pues en su rostro brilla un destello de duda y vacilación. Juancho se desespera ante las acuciantes insistencias y se descubre. Diego lo sentencia al cuarto oscuro. Arnoldo expresa dramáticamente que él prefiere el castigo.

ESC 5 - APARTAMENTO MUCHACHOS - DEPÓSITO - NOCHE.

Vemos una ventana, de donde proviene un hilo de luz que atraviesa el cuarto en tinieblas. Luego vemos parte del rostro de Juancho, quien con una harmónica, interpreta un blues de los más tristes. Se escucha un ruido raro, como el respirar de un perro. Juancho sigue tocando y cantando y de súbito se escucha un ladrido, y comprueba que ciertamente hay un perro en la habitación.

ESC 6 - APARTAMENTO CHICOS - DEPOSITO - NOCHE.

Habiendo salido de la habitación. Vemos a Juancho que entra hablando con los otros dos dentro del lugar, y asimismo se observa al can comiéndose la torta de Diego. Juancho insiste en que él no era el culpable. Diego se disculpa, pero Juancho expresa que se encariñó con el perro y que quiere que sea la mascota del apartamento.

3.4.1.6.4.- Capítulo IV: Un mundo paralelo.

ESCENA 1 INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Juancho, Diego y Arnoldo están sentados en la sala frente al televisor, cambian constantemente de canales y se desata una disputa por ver un programa de televisión. Diego resuelve la controversia haciendo una mezcla de intereses. Se escucha una explosión como algo espacial, hay un flash verde y todo queda en penumbras.

ESC 2 - APARTAMENTO MUCHACHOS - BAÑO- DÍA.

Los muchachos van a investigar que pasa, entran en el baño de cuclillas. Se prende la luz y, encontramos a Arnoldo y Juancho montados en los brazos de Diego de manera inusitada, al darse cuenta de lo escabroso de su situación ambos descienden; Diego se dirige hacia el espejo y se asoma; del otro lado del mismo atisba a tres hermosas mujeres.

ESC 3 - PARQUE - BANQUETA – DÍA.

Juancho está con la muchacha de extraño acento, sentado en una banqueta del parque. El le confiesa su gusto por ella. La fémina le expresa que, está en búsqueda de la suerte que le

tiene preparada su madre tierra oriental para ella. Él no muy convencido le expresa que no le gustan las “hippies” y ella ofendida expresa que nadie la comprende.

ESC 4 - CENTRO COMERCIAL - FRENTE A TIENDA DE JOYAS - TARDE.

Diego y Susana están tomados de la mano, degustando un helado por un pasillo del centro comercial. Llegan a una tienda de peluches y se detienen. Él expresa que le encanta una muñeca que se asemeja a ella. Susana expresa que esos peluches están muy caros y le confiesa que es vendedora compulsiva y saca de su diminuto bolso un adminículo que permite realizar compra-ventas en todos los sistemas de pago disponibles así como un catalogo que contiene imágenes del stock de artículos que ofrece en venta.

ESC 5 - BIBLIOTECA - FRENTE A LIBRERO - TARDE.

Hay miles de carteles que dicen: “Se mi amada, te quiero, se mi novia, I love you, te amo”. Matilde está buscando un libro, y se consigue una página que dice: ¿Quieres ser mi novia? ella desecha el papel como si no lo hubiese visto. Arnoldo está encima de esos libreros escondido, ella no lo ve. Llegan una persona de la biblioteca y trae un ramo de rosas a Matilde, ella lo ignora como al resto de las cosas. Llegan otra persona y le trae una caja de bombones ella cree que no es para ella. Se escucha un poema por los altavoces de la biblioteca. Arnoldo, hace un gesto de insatisfacción. Se baja del librero y va a donde está Matilde, se le declara directamente y ella dice escuchar palabras románticas a lo lejos. Arnoldo frustrado y obstinado se va del lugar.

ESC 6 - APARTAMENTO DE LOS CHICOS.

Arreglan el apartamento, todo está listo, y el espejo regresa a su lugar.

ESC 7 - APARTAMENTO CHICAS - BAÑO - DÍA.

Matilde expresa nostalgia viendo una foto de Arnoldo.

ESC 8 - APARTAMENTO CHICOS - BAÑO - DÍA.

Arnoldo frente al espejo, también está triste.

3.4.1.6.5.- Capítulo V: ¡Mamá de Arnoldo al ataque!

ESCENA 1 INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Juancho y Diego están sentados viendo televisión y Arnoldo está detrás en una mesa leyendo un libro y tiene una ruma de ellos a su lado. Los muchachos expresan su desacuerdo a Arnoldo por sólo ocupar el tiempo en los libros, insisten en que está siempre sólo, pero él les expresa que tiene que contarles algo muy privado y es que, las muchachas lo han rechazado. Juancho y Diego le explican que tiene que intentar un poco más y lo logrará. Él dice que lo han rechazado de formas insólitas.

ESC 2 - EXT. - PARQUE - BANQUETA - DÍA.

Arnoldo (niño) está sentado en una banqueta del parque, está feliz leyendo un libro. Llega una niña rubia, de pelo liso, con un vestido rosado y se sienta a su lado. Él deja de leer el libro, lo baja un poco de su cara y se le ve el rostro sonrojado. La niña saca una paleta y empieza lamerla. Arnoldo se acerca y saluda. La niña sigue lamiendo la chupeta y él se acerca un poco más. Él se declara a la niña diciendo que siente mariposas en el estomago por ella. La niña lo deja en suspenso por unos segundos, ella huye creyendo próximo una reacción fisiológica repulsiva y llama a su mamá para que la defienda. La madre regaña a Arnoldo quien mira al piso sonrojado y decepcionado.

ESC 3 - EXT. - PATIO DE RECREO - DÍA.

En el patio de recreo está Arnoldo adolescente con un libro y su bolso a su lado. Entra en el cuadro una adolescente, es una niña muy coqueta y se para al lado de Arnoldo a ver la hora. Él la saluda, él, tímido declara su amor por ella. Ella cree que él se va a ofrecer para hacer su tarea y responde, se percata de lo que dijo Arnoldo y le dice que sólo podrán ser amigos. Él baja la cabeza en señal de decepción.

ESC 4 - INT - DISCOTECA - PISTA DE BAILE - NOCHE.

Arnoldo Adulto vestido entre sport y nerd, está moviendo la cabeza, arriba y abajo al ritmo de la música, se acerca una chica y está como buscando a alguien. Arnoldo la toma por la espalda y la pone frente a él, se insinúa y ella le da una cachetada.

ESCENA 1 - INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Mientras Arnoldo dice que no está hecho para conquistar chicas, los otros dos mueven sus cabezas en señal de desaprobación.

3.4.1.6.6.- Capítulo VI: Un cambio de Apariencia.

ESCENA 1 (Cont) - INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Mientras Arnoldo dice que no está hecho para conquistar chicas, los otros dos mueven sus cabezas en señal de desaprobación. A Diego se le ocurre una idea y se la cuenta a Arnoldo quien está desesperanzado leyendo su libro, la idea es ir a la oficina de un Hitch, Juancho expresa que no recordaba esa opción.

ESC 2. CONSULTORIO DEL HITCH. – DÍA.

Los muchachos están sentados en la sala del “hitch” el ambiente es muy sofisticado, pero a la vez invita al romance. Salen detalles de romance por doquier. El Hitch pide que le describan el problema. Luego de un intercambio de palabras entre el Hitch y Juancho sobre su sexualidad, Diego expresa que el del problema es Arnoldo, quien decepcionado lo confirma. El Hitch dice que su caso no es grave.

ESC 3. TIENDA DE ROPA. – DÍA.

Los muchachos conversan en el lobby de la tienda con el “Hitch”, quién les aconseja sobre su forma de vestir. De un vestidor sale Diego, diferente pero no muy cambiado. De otro, Juancho vestido con una tanga y, gruñe como tigre. También Arnoldo lo hace de otro, vestido de una manera sofisticada.

ESC 4. PELUQUERÍA – DÍA.

El Hitch les da indicaciones a los muchachos sobre su pelo y le presenta a su estilista que es un tipo llamado Lupe. Juancho no está muy convencido, pero Lupe, el estilista comienza su trabajo. Frente al espejo vemos a Diego y quedó igual a como estaba. Frente al espejo vemos a Juancho y este tiene un afro.

ESC.5 CONSULTORIO DEL HITCH.

El “Hitch” está sorprendido por los cambios, Arnoldo está totalmente irreconocible y es todo un galán, Diego quedó igual pero pobre Juancho empeoró, se prepara para dar sus últimos consejos y afirma que Arnoldo está listo para conquistar chicas.

ESC.6 APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS –SALA - DÍA

Arnoldo está al teléfono e invita a salir a una muchacha, no se escucha la respuesta.

3.4.1.7.- Perfil de Personajes.

3.4.1.7.1.- Personajes Principales.

3.4.1.7.1.1.- Juan.

Mejor conocido por sus amigos con el apelativo de Juancho. Es un joven de 23 años de edad, maracucho, echador de broma, fullero, bebedor de “birras” y rumbero por naturaleza. Estudiante de publicidad.

Es un joven con garbo, de pocas carnes, de tez clara, pelo negro, hiperactivo, locuaz hasta llegar ser hablachento, un tanto egoísta, frío, calculador, en definitiva un egocéntrico. A Juancho no le va muy bien en sus estudios, pero a pesar de esto, siente que tiene el mundo a sus pies. Su único objetivo es pasar sus materias para que sus padres le pasen los cobritos. Su lema de vida es mantener el estilo ante todo, pero no ser metro sexual, porque eso es de niñas. Su lema de vida es “Billete mata galán”

Si algo no le interesa del todo, le prestará muy poca atención y, luego olvidará completamente lo que se le ha comentando. El trato con sus compañeros de apartamento es muy diferente. Es receptivo, amigable y abierto con lo que Diego, su amigo de infancia, tiene que decir, caso contrario con Arnoldo, a quién apenas conoce por Internet y que al parecer es una persona con gustos totalmente diferentes a los de él. Con el resto de la gente Juancho mantiene un trato de superioridad, sus comentarios son bastante irreverentes, en

muchas ocasiones no entiende todo lo que le dicen y sin embargo responde con mucha seguridad y altivez, utilizando palabras que le suenen parecidas, todo esto para encubrir su ignorancia.

3.4.1.7.1.2.- Arnoldo.

Es un joven de 19 años, entrado en carnes, blanco, de lentes, no es muy alto y siempre está despeinado, obviamente no se interesa mucho por su apariencia externa. Más bien su personalidad se enfoca hacia la intelectualidad, la introspección, el conocimiento de cosas nuevas de todo tipo y de cualquier rama de la ciencia y la humanidad. Viene a Caracas porque opina que su pueblo de origen no representa nuevos retos académicos que le den algo de sentido a su vida. Su lema es “Caracas es Caracas y lo demás es monte y culebras”.

La relación con sus padres es cariñosa, aun cuando quiere que le tengan un poco más de respeto y confianza, por cuanto su madre quiere mantenerlo sometido.

Cuando se trata de sus relaciones interpersonales y sobre todo ante chicas, es inseguro, temeroso, torpe, inquieto y dice cosas que de repente no son lo más adecuadas para la ocasión, más cuando está en su entorno, reacciona totalmente diferente, la concentración y la asertividad se apoderan de su persona. Está obsesionado por los adelantos tecnológicos.

La relación con sus compañeros de apartamento es muy relajada, él siente que debe llegar al punto de confianza que existe entre Diego y Juancho, ya que ambos son amigos de la infancia.

3.4.1.7.1.3.- Diego.

Diego es un muchacho de 20 años, de mediana estatura, de piel clara, amigable, activo, responsable, versátil, obsesionado con la limpieza, le gusta el cine, la música en todos sus géneros menos el vallenato. No tiene nada en contra de ese género musical pero, sencillamente no es de su preferencia. Detesta el humo de los cigarrillos aunque a veces tiene que estar expuesto a él, y sobre todo cuando está presente Juancho, quién es un fumador empedernido y, a tenido que calarse por un quinquenio esta situación, todo por los años que tiene conociéndole.

Diego está terminando su carrera de ciencias audiovisuales y es aficionado a desarrollar novedosas propuestas gráficas y publicitarias, con un gran viso de creatividad; piensa trabajar en una empresa productora audio visual y se encuentra inmerso en muchos proyectos videográficos de su universidad.

Es regularmente una persona despreocupada, incluso con sus amigos, pero si está mal humorado no hay pero que valga, refunfuña y se torna un tanto obstinado, sus compañeros procuran colaborar con él, pero si está disgustado con ellos, se esfuman rápidamente.

Diego es el tercero del grupo, es el fiel de la balanza, es el equilibrador entre las partes, es el punto de unión y conciliación. Es amigo de Juancho, desde la infancia y luego al conocer a Arnoldo por Internet desarrolló cierta afinidad con él.

La relación con sus padres es relativamente normal. Esporádicamente su madre los visita, él se siente algo abrumado por sus mimos, pero sus compañeros la adoran porque los conciente. La relación con las chicas es relajada, trata de conocer la mayor cantidad posible, prefiere cultivar sus amistades con ellas y actúa jocosamente para congraciarse, cree que las mujeres sólo quieren a alguien que las haga reír y que las haga olvidar sus problemas.

3.4.1.7.2.- Personajes Secundarios.

3.4.1.7.2.1- Ejecutiva de Ventas.

Mujer muy habilidosa y trcalera de 30 años de edad, rubia, de estatura media y de rasgos finos que representa a una firma de alquileres por Internet llamada “Tu Apartaco.com”, sus clientes son sus víctimas pues su trabajo es embaucar a la gente y luego irse con el dinero.

3.4.1.7.2.2.- Ejecutivo de Ventas.

Personaje masculino de unos 25 años de edad, trabaja para “Tu Apartaco.com”, básicamente monitorea que no descubran el lado ilícito del negocio y si lo descubren toma medidas para una huida rápida.

3.4.1.7.2.3.- Madre de Arnoldo.

Mujer sobre protectora de 40 años de edad, de contextura un poco gruesa. Su hijo Arnoldo siempre se avergüenza de sus reacciones, pero a pesar de todo es una consentidora natural que teme al síndrome de “La huida de los pájaros del nido”.

3.4.1.7.2.4.- Padre de Arnoldo.

Hombre de contextura gruesa de 43 años. Es muy machista y quiere que su hijo Arnoldo se separe de su computador y asimismo de los libros para que, conozca el mundo exterior.

3.4.1.7.2.5.- Susana.

Es una joven de 20 años, muy tierna y coqueta, pero tiene una pasión oculta por las ventas compulsivas, que aleja a todos los chicos que quieren salir con ella.

3.4.1.7.2.6.- Francesca.

Es una muchacha margariteña de 22 años amante de la naturaleza, de los campos ocultos de las artes metafísicas y particularmente del atún. Ella busca el hombre ideal que la ayude a crecer con la finalidad de convertirse en parte del cosmos.

3.4.1.7.2.7.- Matilde.

Es una chica muy soñadora y tierna de 19 años, fanática de la lectura, sobre todo si se trata del género de Corin Tellado. Tiene la particularidad de no creer que la gente socialice con ella.

3.4.1.7.2.8.- Niña del Parque.

Una niña inocente de 5 años de edad. Es muy curiosa, las mariposas le generan repulsión, asco y a la hora de gritar ella es la reina del parque.

3.4.1.7.2.9.- María.

Una colegiala de 12 años de edad, que va al quinto grado del cole. Ella es muy coqueta, tiene muchos modismos extranjeros y se expresa con anglicismos, en resumen: una sifrina.

3.4.1.7.2.10.- Chica Sensual.

Tiene 19 años, es amante de las discotecas y de bailar, sus curvas hacen que cualquier hombre pierda el control, es muy selectiva en cuanto a su pareja y no se deja ofender por cualquier abusivo.

3.4.1.7.2.11.- Hitch.

Hombre de contextura delgada y aspecto muy cuidado, casi un metrosexual. Ayuda a aquellas personas que no pueden conseguir pareja para que tengan un poco de seguridad y puedan hacerlo.

3.4.1.7.2.12.- Lupe.

Es un estilista amanerado, asociado al “Hitch” para retocar la imagen de su clientela. Su filosofía de vida es ser libre y muy feliz ante todo sin temor a demostrarlo; es muy dedicado a su trabajo y le encanta transformar a los patos feos en hermosos cisnes. Su sueño “volar como una mariposa y picar como una abeja”.

3.4.1.8.- Propuesta Audiovisual.

3.4.1.8.1.- Propuesta Visual.

Compañeros de Apartamento se caracteriza por tener una sensación de iluminación clara. Se presentan encuadres llamativos y juveniles y un diseño bidimensional, con elementos cromáticos vivos y contrastantes, aunado de formas simples que le dan mayor relevancia al hecho que a la periferia.

Una muestra del anterior argumento es perceptible en series como (Huevo Cartoons; 2003), (Los Perales; 2004), (Vecinos; 2004), (Cálculo Electrónico; 2004) en cuyos encuadres se resalta él o los objetos y actores principales frente a los objetos de fondo, que pasan a un segundo plano, incluso en los casos de movimiento se repite el fondo para dar una sensación de lejanía y movimiento en el espacio.

Figura 3. Modelo de Premisas (Arquímedes)

3.4.1.8.1.1- Bocetos de los Personajes.

En las siguientes figuras se puede apreciar una variedad de rasgos principales de los personajes que interactúan en la serie. Siguiendo el modelo de construcción de elementos por capas explicado por Blair (1999) se aplica un fondo facial y para la adición de expresiones se colocan elementos como la boca o los ojos.

Complementariamente se pueden percibir distintas vistas de la cabeza de los personajes, éstas indican sus posiciones principales que son: frontal, tres cuartos derecha e izquierda y vista de perfil. La intención principal de esto, es aprovechar las ventajas que nos brinda la tecnología, de modo que se tenga que construir el personaje en sus posiciones principales y luego sólo se repita y ubique según sea conveniente.



Figura 8. Modelo de Personajes (Arnoldo)



Figura 9. Modelo de Personajes (Diego)

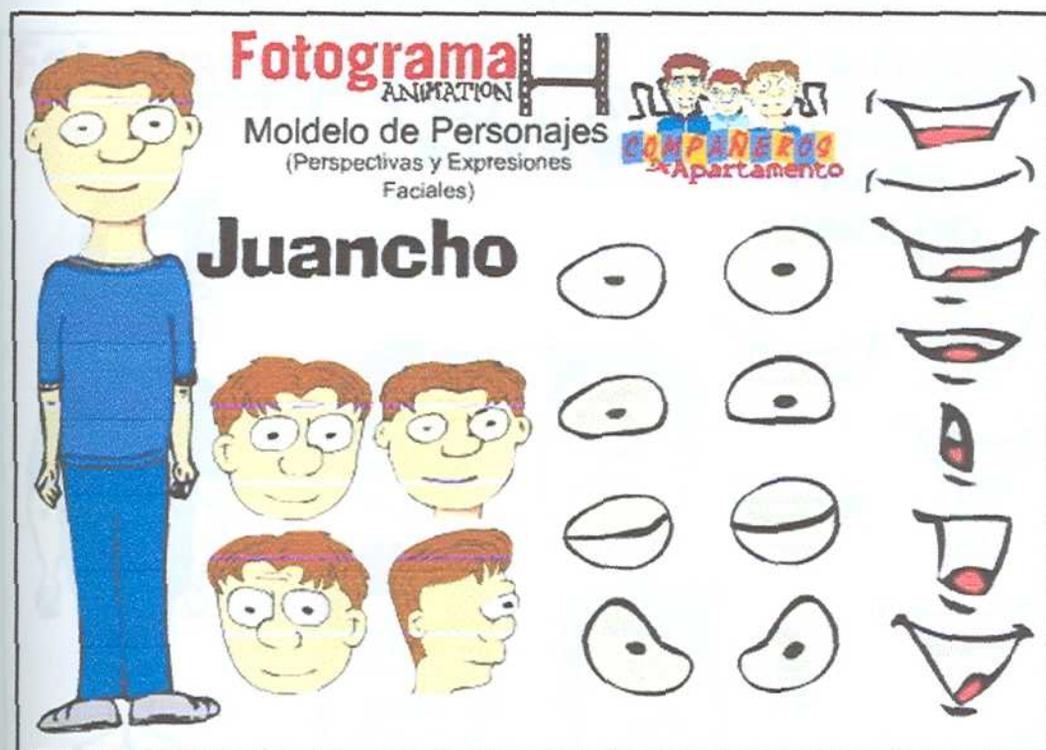


Figura 10. Modelo de Personajes (Juancho)



Figura 11. Modelo de Personajes (Madre de Arnoldo)



Figura 12. Modelo de Personajes (Padre de Arnoldo)



Figura 13. Modelo de Personajes (Ejecutivo de ventas de Tu Apartaco.com)



Figura 14. Modelo de Personajes (Ejecutiva de Tu Apartaco.com)



Figura 15. Modelo de Personajes (Francesca)

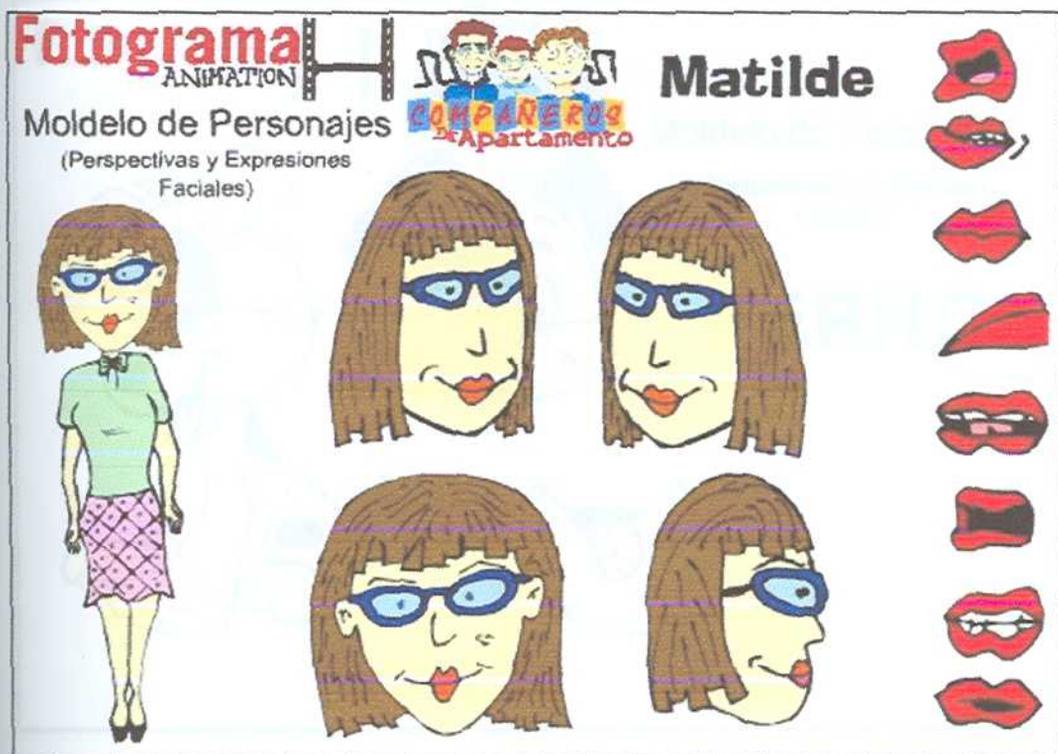


Figura 16. Modelo de Personajes (Matilde)

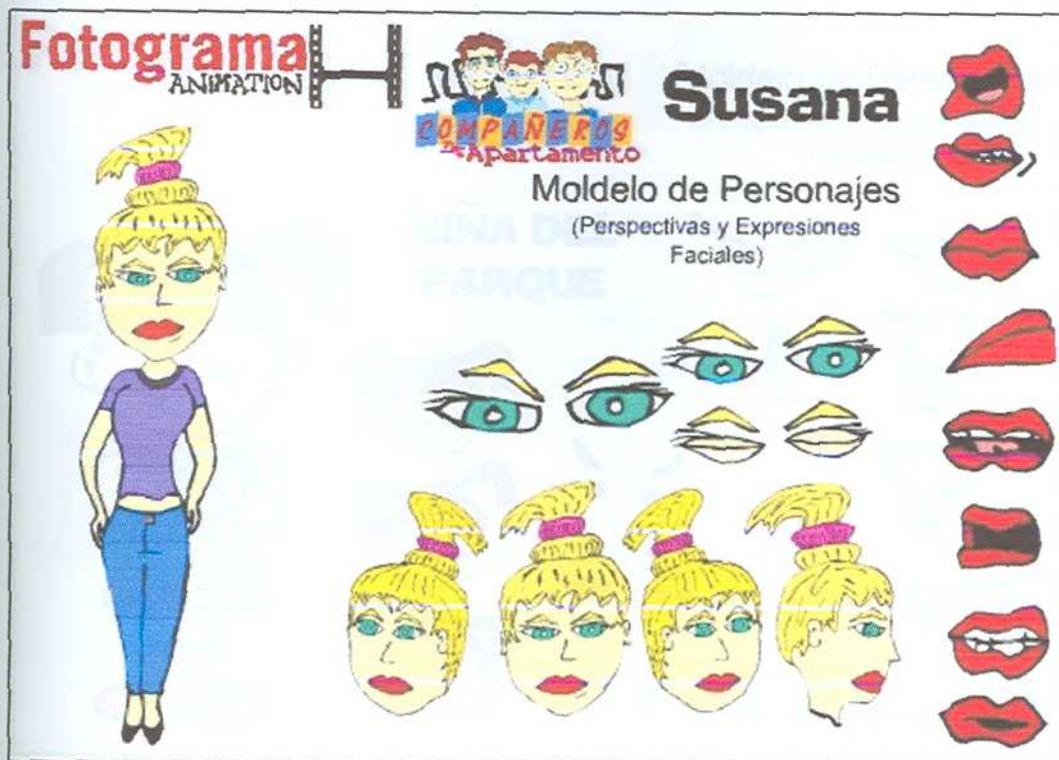


Figura 17. Modelo de Personajes (Susana)



Figura 18. Modelo de Personajes (Perro)



Figura 19. Modelo de Personajes (Niña del Parque)

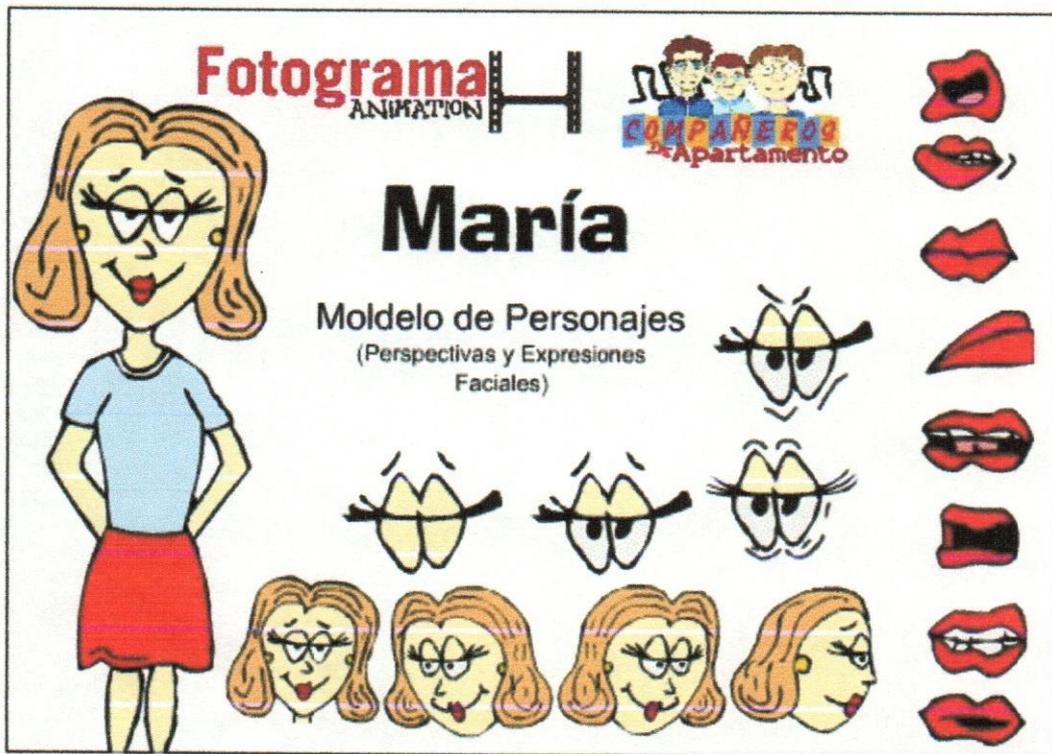


Figura 20. Modelo de Personajes (María)



Figura 21. Modelo de Personajes (Chica de la disco)



Figura 22. Modelo de Personajes (Hitch)



Figura 23. Modelo de Personajes (Lupe)

3.4.1.8.1.2.- Propuesta de Fondos.



Figura 24. Modelo de Fondos (Casa de Arnoldo)

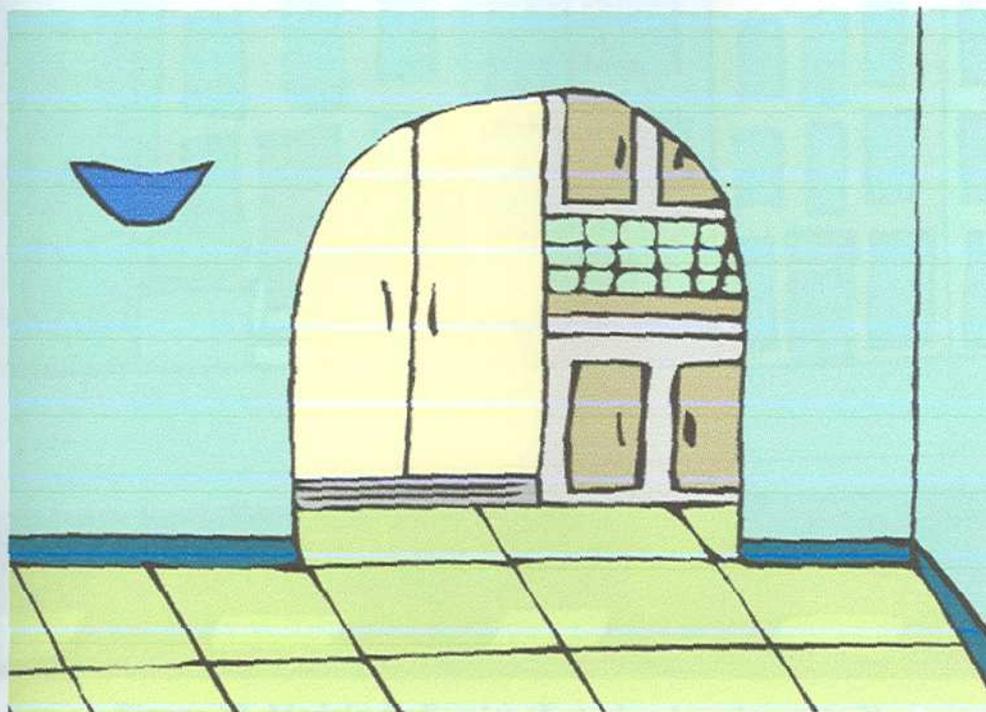


Figura 25. Modelo de Fondos (Interior Apartamento 1)

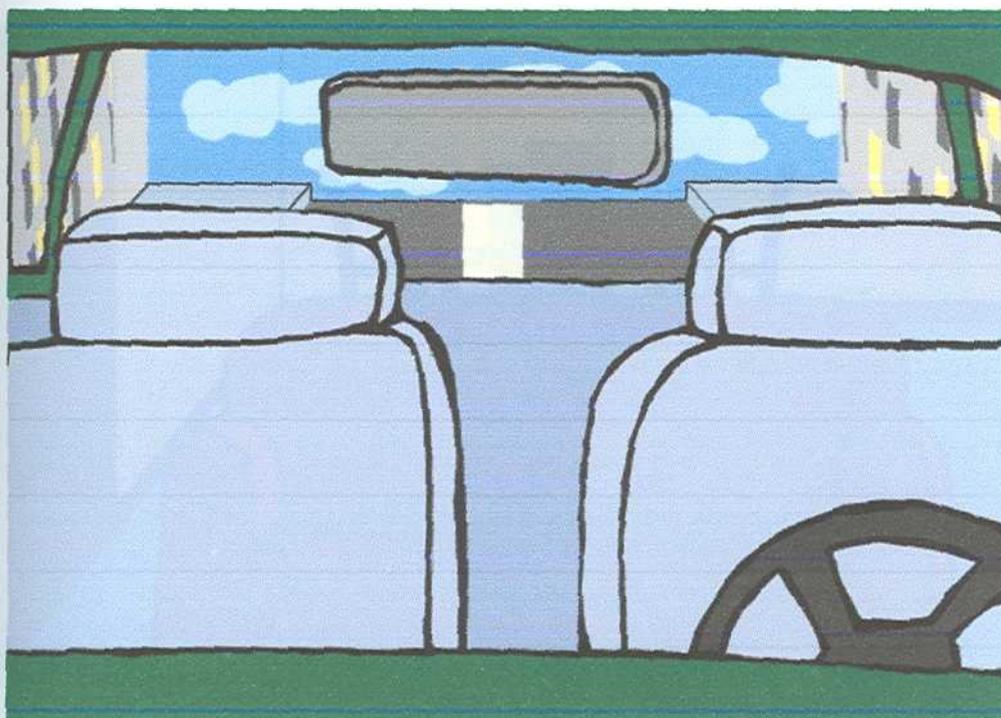


Figura 26. Modelo de Fondos (Carro de Arnoldo)



Figura 27. Modelo de Fondos (Exterior Apartamento 2)

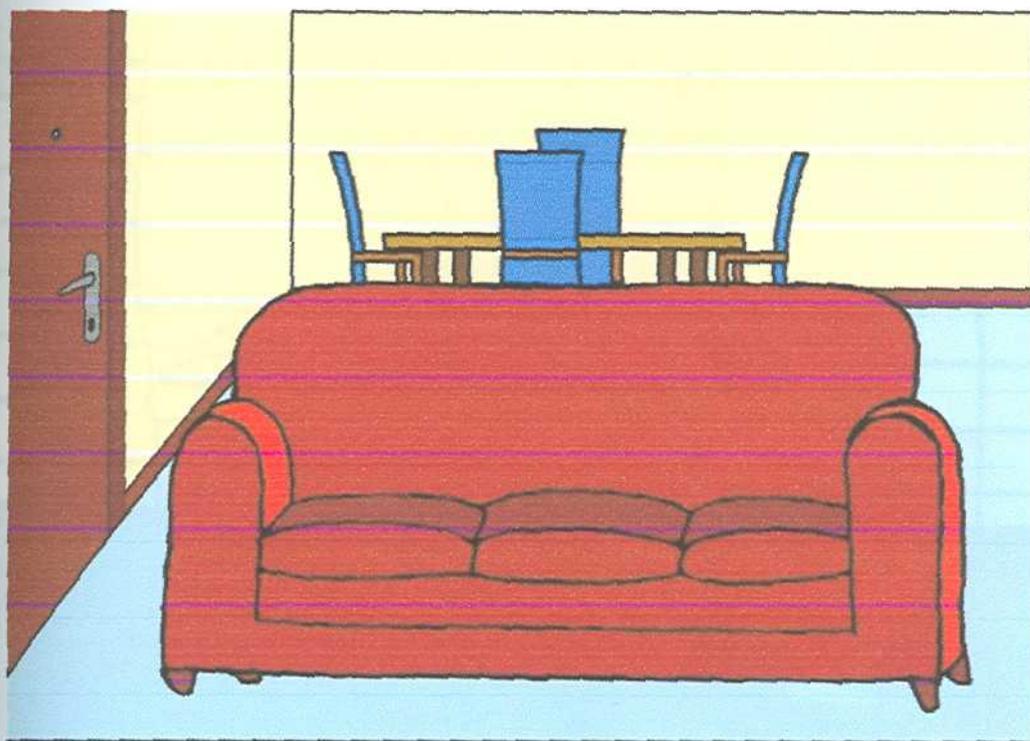


Figura 28. Modelo de Fondos (Interior Apartamento 2)



Figura 29. Modelo de Fondos (Parque)

Figura 29. Modelo de Fondos (Parque) (Imagen en color)



Figura 30. Modelo de Fondos (Baño Apartamento 2)



Figura 31. Modelo de Fondos (Tienda del centro comercial)

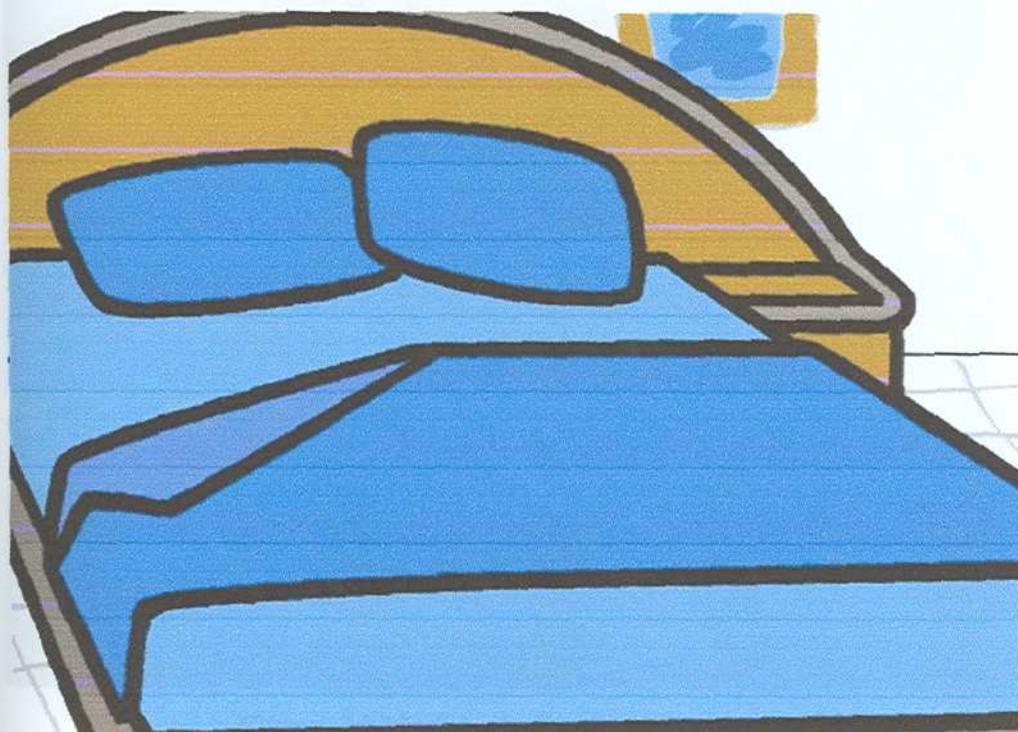


Figura 32. Modelo de Fondos (Habitación de Arnoldo)

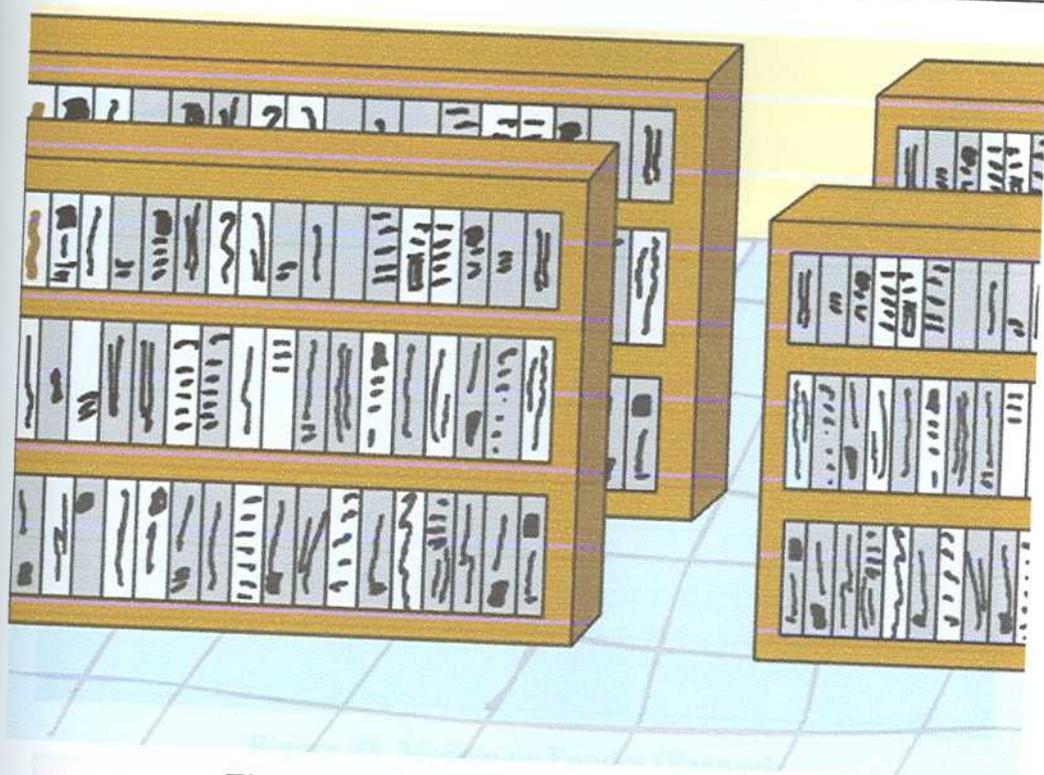


Figura 33. Modelo de Fondos (Biblioteca)

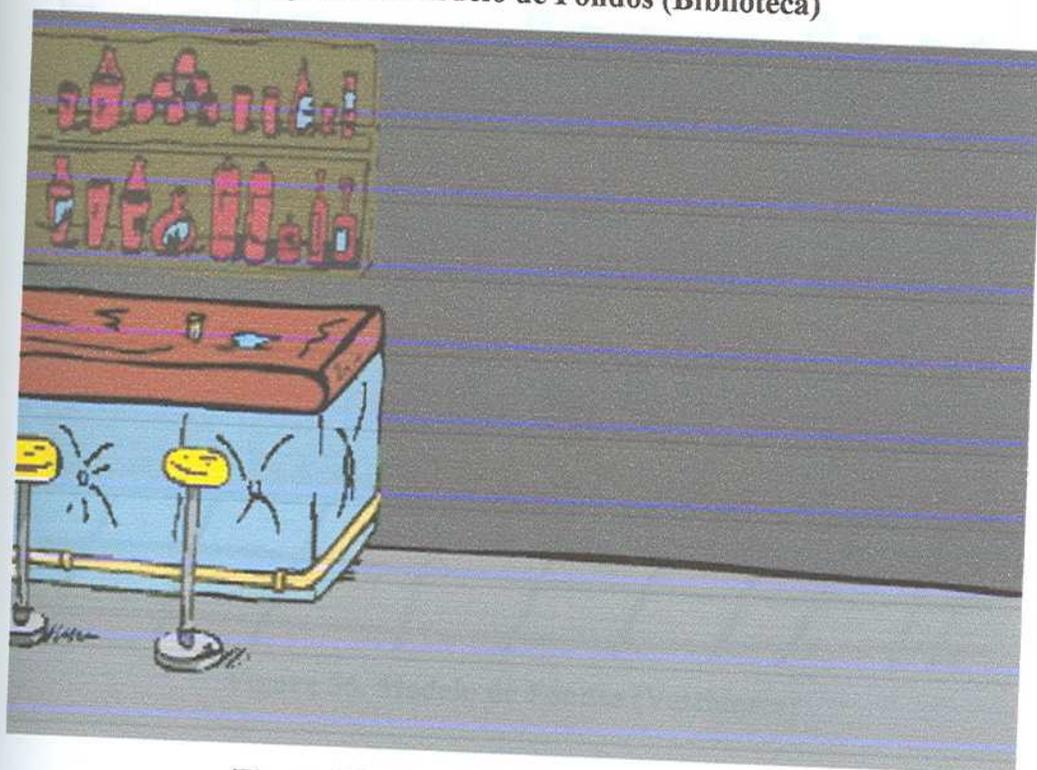


Figura 34 Modelo de Fondos (Discoteca)



Figura 35. Modelo de Fondos (Parque)

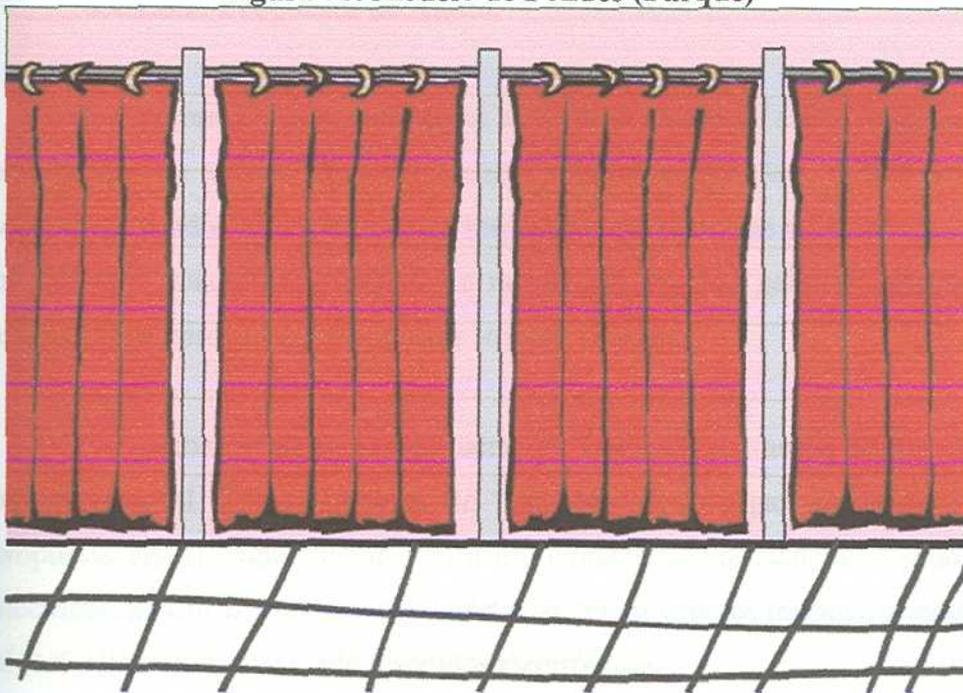


Figura 36. Modelo de Fondos (Vestidores)

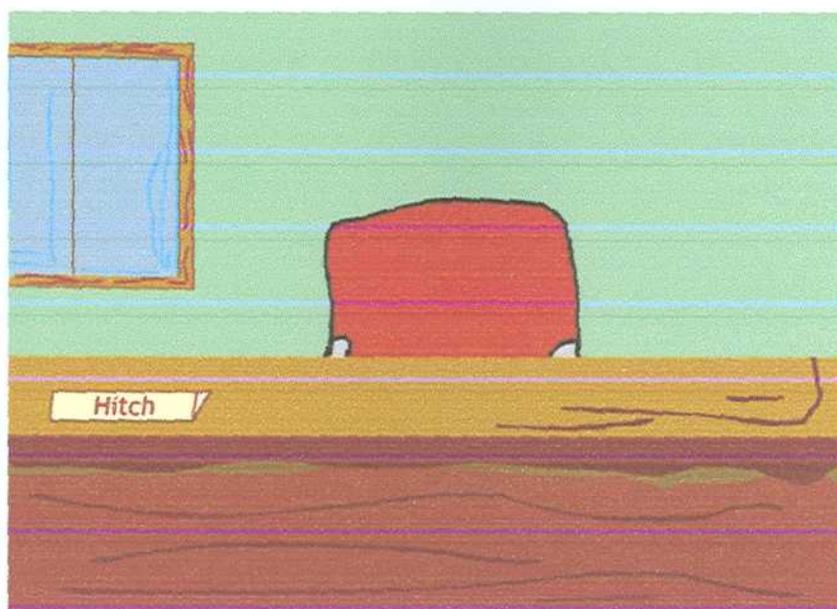


Figura 37. Modelo de Fondos (Oficina Hitch)

3.4.1.8.2.-Propuesta de Audio.

En referencia a esta propuesta, se tomará en cuenta audio original generado en software de mezcla de audio como: Frooty Loops y Sony Acid, partiendo de sonidos generados previamente. Es importante recalcar que estos sonidos gravados previamente pueden ser originales o no, puesto que hay galerías implícitas en las aplicaciones, pero se pueden agregar sonidos propios.

Sin embargo se tiene en cuenta la inserción de audio como: Acordes y música original. El estilo sonoro de “Compañeros de Apartamento” aunado a su propuesta visual, sigue siendo fresca implementando instrumentos como guitarras eléctricas, acústicas, teclados que cobran fuerza en géneros musicales como el pop y el rock alternativo fusionado a sonidos electrónicos.

3.4.1.9. Guiones.

3.4.1.9.1.- Guiones Literarios.

FADE IN:

ESCENA 3. - INT. APARTAMENTO DESTRUIDO - SALA - DÍA

El apartamento está destruido, no hay techo, las ventanas están rotas, el piso está débil, hay sucio por todos lados. Entre la niebla del desastre dos pares de ojos parpadean, son los de Diego, que le dice a Juancho que mala, era su idea.

DIEGO (ENOJADO)

¡TE DIJE QUE NO CONFIABA EN ESO DE LOS APARTAMENTOS POR INTERNET!
SABÍA QUE ERA UNA MALA IDEA

CORTE A:

ENTRA COLETILLA.

CORTE A:

ESCENA 1 - INT. HABITACIÓN DE DIEGO / HABITACIÓN DE JUANCHO - DÍA.

En fondo negro suena teléfono vemos una pantalla dividida donde Diego habla con Juancho. La mitad de Juancho aún está en negro.

DIEGO (DUDOSO)

¿JUANCHO?

Aparece en la mitad que permanece negra, Juancho, al teléfono hablando con Diego.

JUANCHO

¡DIEGO, HERMANAZO LO NOTO PREOCUPADO, DECIME VOS QUE TE PASA!

DIEGO

PANA... ¿ESTAS SEGURO DE ESO DE ALQUILAR EL APARTAMENTO POR INTERNET? ¿NO TE PARECE MEDIO INSEGURO?

JUANCHO

¡VERGACIÓN! HERMANO ¿CUÁNTAS VECES TE HE DICHO QUE CUANDO LA LUNA ESTÁ EN LA ESQUINA ES PORQUE YA FUI Y COMÍ PATACONES ALLÁ?

RELÁJATE QUE ESO DE IR A VER LOS APARTAMENTOS ES DEL SIGLO PASADO, CONFIE EN LOS ADELANTOS DE LA TECNOLOGÍA Y NOS VEMOS MAÑANA ¿PERO DECIME HERMANAZO, YA CONSEGUISTE AL TERCER INQUILINO?

DIEGO.

BUENO, PANA ESTA BIEN, EL TERCER INQUILINO ESTÁ POR LLAMARME Y LE VOY A EXPLICAR COMO VA A SER TODO.

JUANCHO

ESTE... ME PARECEI MUY BIEN PERO. PERO TE DEJO PORQUE VOY A VER MI PROGRAMA FAVORITO. PATACONES Y REMAMITAS!

ENTRA COLETILLA.

CORTE A:

ESC.2 EXT. CASA DE ARNOLDO - DIA.

Frente de la casa de Arnoldo, están parados Arnoldo y sus padres, en frente de ellos las maletas.

MADRE DE ARNOLDO (PREOCUPADA, MANIÁTICA).

MIJO, ANDA REFLEXINONA, DEJA ESA LOCA IDEA DE IRTE A CARACAS, AÚN ESTAS A TIEMPO, NO DEJES A ESTA POBRE SEÑORA SOLA, ¡RECUERDA QUE YO TE PARÍ! ¿CÓMO SE LE PAGA ESO A UNA MADRE?.. TU NO CONOCES LOS PELIGROS DE LA CALLE, ES MÁS PÓNGASE SU SUETERCITO QUE LE TEJIÓ SU ABUELITA QUE HACE FRÍO.

PADRE DE ARNOLDO

DÉJALO IR ¡MUJER!, QUE TIENE QUE APRENDER SOBRE LA VIDA. ES HORA DE NO PASAR TANTO TIEMPO FRENTE A LA COMPUTADORA. ES MÁS HIJO ES HORA DE QUE CONOZCAS CHICAS, ESO SI ¡PROTEJASE MI MUCHACHO!
¡USE GUANTE QUE LA FIESTA ES DE GALA!

ARNOLDO.

NO SE PREOCUPEN POR MI, PUES MI IDA ES INAPELABLE, E IRRETROCEDIBLE. MADRE CALMATE QUE ESTARÉ BIEN, PADRE LAS COMPUTADORAS NO SON NADA MALO. VOY A CONSEGUIR MÁS RETOS ACADÉMICOS, PORQUE YA HE ANALIZADO HASTA EL DIRECTORIO TELEFÓNICO CON TODOS LOS CÓDIGOS DE ÁREA, ¿SABÍAN QUE EN NUESTRO PUEBLO HAY 50 FAMILIAS URRUTIA CON LA NUESTRA?

CORTE A:

Los padres de Arnoldo ponen cara de extrañados.

MADRE DE ARNOLDO.

HIJO YO NO ENTIENDO ESE PALABRERÍO LOCO QUE TU DICES, YO LO QUE QUIERO ES QUE TE QUEDES PARA HACERTE UNA SOPITA DE VEGETALES Y LAVARTE TU ROPITA, Y TE DIJE QUE TE PUSIERAS TU SUETERCITO PORQUE HACE MUCHÍSIMO FRÍO.

Llega un bus de "Expresos Viaje Rápido".

CORTE A:

ESCENA 3. - INT - APARTAMENTO EN ALQUILER - DÍA

Una ejecutiva de "tuapartaco.com" con una chaqueta roja está frente a la cocina esperando que lleguen los inquilinos.

(Cont.)

EJECUTIVA

BUENOS DÍAS, PERO SI SON NUESTROS PROXIMAS VICTIMAS (**ESTORNUDA**)
 DIGO CLIENTES, TOMEN ASIENTO. BUENO LES INFORMO, YO SOY PARTE DE
 LA COMPAÑÍA TUAPARTACO.COM, AYUDAMOS A VENDER:
 APARTAMENTOS, CASAS, REMOLQUES, CARRITOS POR PUESTO, RANCHOS,
 ABUELITAS, ESPOSAS Y SUEGRAS CONFLICTIVAS Y MUCHO MÁS. EL
 PANFLETO QUE TIENEN EN SUS MANOS LOS AYUDARÁ A VER QUE PODEMOS
 HACER POR USTEDES EN UN FUTURO, GRACIAS POR ESCOGERNOS COMO SU
 SERVICIO DE VENTAS.

JUANCHO

VERGACIÓN POR DÍOS DENLE UNA PASTILLITA DE ESAS QUE DICEN
 SEDANTES A ESTA MISIA, PERO ¡VOZ VEIS! EL APARTAMENTO ES PERFECTO.
 ES QUE LA INTERNET NUNCA FALLA.

EJECUTIVA

ME ENCANTA QUE PIENSEN ASÍ. AQUÍ TIENEN TODOS LOS PAPELES QUE
 TIENEN QUE FIRMAR.

DIEGO

¿PERO NO NOS VA A MOSTRAR EL APARTAMENTO PRIMERO A VER SI NOS
 GUSTA?

EJECUTIVA (MOLESTA)

AH NO, ESO SI QUE NO, ¡O SEA QUE NO ESTÁN CONFORMES CON LA
 DEMOSTRACIÓN VIRTUAL! NO ESTOY DISPUESTO A TOLERARLO, FIRMEN
 YA QUE HAY MILES DE PERSONAS ESPERANDO POR VIVIR EN ESTE LUGAR.

INTERCORTE A:

ESCENA 4. OFICINA DE TUAPARTACO.COM- DÍA.

Vemos una lista de espera con tela de arañas dando la impresión de que nadie espera por el apartamento.

INTERCORTE A:

ESCENA 3. - INT - APARTAMENTO EN ALQUILER – DÍA (Cont.)

La ejecutiva de TUAPARTACO.COM continúa hablando con los muchachos.

Juancho le da un codazo a Diego y le dice susurrado.

CONT.

JUANCHO

DIEGO, NO MOLESTE MÁS A LA MISIA AQUÍ. QUE SI NO, NOS FREGAMOS.

Suena un grupo de cosas cayendo.

ARNOLDO.

¡ESTOY BIEN!

DIEGO

ESE DEBE SER ARNOLDO.

ENTRA ARNOLDO AL APARTAMENTO.

ARNOLDO.

¿USTEDES SON JUANCHO Y DIEGO?

EJECUTIVA

BUENO CHICOS. ES HORA DE CERRAR EL CONTRATO.

Diego habla con Juancho pero con un tono de voz bajo para que la ejecutiva no escuche.

DIEGO

NO SÉ. ALGO DE ESTO NO ME CUADRA. HAY ALGUNAS COMPAÑÍAS QUE TRATAN DE EMBAUCAR A LA GENTE POR INTERNET.

INTERCORTE A:

ESCENA 5 - INT - OFICINA DE TU APARTACO.COM - DÍA

Un grupo de ejecutivos en las oficinas de “Tu Apartaco.com” están trabajando en sus cubículos, uno de ellos está parado frente a una ventana.

CONT.

EJECUTIVO DE TU APARTACO.COM

SALGAMOS MUCHACHOS, NOS DESCUBRIERON.

INTERCORTE A:

ESCENA 3. - INT - APARTAMENTO EN ALQUILER - DÍA (CONT.)

La ejecutiva sigue hablando con los muchachos. Mientras Juancho Habla de Las 3 B y una S hay inserts con información de los mismos.

JUANCHO

PERO NO DUDE MÁS, MI HERMANAZO, TU APARTACO.COM TIENE UN SISTEMA DE TRES “B” Y UNA “S” IMPELABLE. BUENO, BONITO, BARATO Y SEGURO, ES MÁS DIGAME QUE ES LO QUE TENGO QUE FIRMAR SEÑORA.

EJECUTIVA

¡SEÑORITA! (CARA PICARONA) Y ESTO ES LO QUE TIENE QUE FIRMAR.

ARNOLDO (SORPRENDIDO).

VA A FIRMAR SIN LEER, ¡ESTÁ LOCO!

Juancho firma el papel.

INTERCORTE A:

ESCENA 5 - INT - OFICINA DE TU APARTACO.COM - DÍA (CONT.)

Vemos unos ejecutivos en sus cubículos y uno frente a la ventana.

EJECUTIVO DE TU APARTACO.COM

MUCHACHOS, NO NOS DESCUBRIERON. OPERACIÓN POLLOS EN LA JAULA
HA SIDO UN ÉXITO.

INTERCORTE A:

ESCENA 3. - INT - APARTAMENTO EN ALQUILER - DÍA (CONT.)

Diego y Arnoldo se colocan las manos en la cara en señal de decepción.

EJECUTIVA

ESPERO QUE DISFRUTEN SU ESTADÍA EN ESTE HERMOSO APARTAMENTO,
LOS FELICITO POR SU ELECCIÓN Y POR PREFERIRNOS.

La ejecutiva sale del apartamento.

JUANCHO

QUITEN ESA CARA DE PREOCUPACIÓN. TODO SALIÓ BIEN, YO LES DIJE,
DEJENME A MÍ LA NEGOCIACIÓN Y TODO VA A SALIR DE RECHUPETE.

ARNOLDO.(SABIONDO)

MI EXPERIENCIA CON EL MERCADO INMOBILIARIO ME DICE QUE SIEMPRE
SE DEBE LEER LA LETRA PEQUEÑA.

JUANCHO (MOSTRANDO POCO INTERÉS PERO ALTANERO)

QUE LETRA PEQUEÑA, UN PATAcón. NO SE DAN CUENTA QUE ESTE ES EL LUGAR PERFECTO. COMO MI ABUELITA DECÍA ¡HOGAR DULCE HOGAR!

Se cae el techo, se rompen las ventanas y sale agua disparada por las tuberías, el piso está débil, hay sucio por todos lados. Entre la niebla del desastre, tres pares de ojos parpadean.

DIEGO (ENOJADO)

¡TE DIJE QUE NO CONFIABA EN ESO DE LOS APARTAMENTOS POR INTERNET!
SABÍA QUE ERA UNA MALA IDEA!

FADE OUT.

INSERT - "CONTINUARÁ".

CRÉDITOS.

ESC 1 - INT. APARTAMENTO NUEVO - DÍA (RECUENTO CAPITULO ANTERIOR)

En la sala del apartamento Juancho muy confiado y alegre, Arnaldo y Diego se colocan las manos en la cabeza en señal de decepción.

JUANCHO

ESTE ES EL LUGAR PERFECTO COMO MI ABUELO ME LO HABÍA DICHO PARA MI PEQUEÑO HOGAR!

Secae el techo se comienzan a ventanar y sale agua disparada por las tuberías. El piso está débil, hay sucio por todos lados. Entre la muebla del escritorio posponen los ojos por el piso.

DIEGO (ENOJADO)

TE DUE QUE NO CONFIABA EN ESO DE LOS APARTAMENTOS QUE ME HABÍAN DICHO QUE ERA UNA MALA IDEA.

CORTE A:

COMPAÑEROS DE APARTAMENTO

COLETTILLA DE ENTRADA:

CAPÍTULO SEGUNDO (BUSCANDO UN TECHO MEDIANAMENTE SEGURO)

CORTE A:

2da. Versión

ESC 2 - EXT - EDIFICIO DE APARTAMENTOS - DÍA
Por: Jesús Oliveros

Diego le reclama a Juancho por todo lo que pasó.

DIEGO

ES QUE TENIA QUE PARARME EN TUO Y VIVIR EN UN APARTAMENTO.

DOS VECES PERDÍ UN CENSO Y LA TERCERA VEZ PERDÍ UN CENSO.

MARACUCHO ESTE Y LOS TERCEROS SON LOS MEJORES DE LOS APARTAMENTOS.

FIN

Contacto:

✉ Jesús Oliveros

04163900047

JUANCHO CALGOLINASPERALDI

jeoliveros@gmail.com

jesus.oliveros.1@ucab.edu.ve

TRADICIONES SON DE LAS MEJORES DE VENEZUELA

Escuchamos de fondo la versión de "Cuando voy a Maracaybo" de El

con el puente de fondo y se despliega un letrero de "República Indígena"

FADE IN:

ESC 1 - INT. APARTAMENTO NUEVO - DÍA. (RECuento CAPITULO ANTERIOR)

En la sala del apartamento habla Juancho muy confiado y alegre, Arnoldo y Diego se colocan las manos en la cabeza en señal de decepción.

JUANCHO.

ESTE ES EL LUGAR PERFECTO. COMO MI ABUELITA DECÍA ¡HOGAR DULCE HOGAR!

Se cae el techo, se rompen las ventanas y sale agua disparada por las tuberías, el piso está débil, hay sucio por todos lados. Entre la niebla del desastre tres pares de ojos parpadean.

DIEGO (ENOJADO)

¡TE DIJE QUE NO CONFIABA EN ESO DE LOS APARTAMENTOS POR INTERNET! SABÍA QUE ERA UNA MALA IDEA!

CORTE A:

COLETILLA DE ENTRADA.

CORTE A:

ESC 2 - EXT - EDIFICIO DEL NUEVO APARTAMENTO A. DÍA

Diego le reclama a Juancho por todo lo que pasó

DIEGO

ES QUE TENÍA QUE PARARTE OTRA VEZ, YO SIEMPRE CHEQUEO LAS COSAS DOS VECES, PERO NO, ESTA VEZ DIJE QUE CONFIARAMOS EN EL MARACUCHO ESTE. Y LOS PATACONES SE CONVIRTIERON EN HUEVOS CHIMBOS.

JUANCHO (ALGO EXASPERADO).

¡NO TE QUEJÉIS DE LAS RECETAS DE MI MADRE TIERRA, ESTAS TRADICIONES SON DE LAS MEJORES DE VENEZUELA ENTERA!

Escuchamos de fondo la versión de "Cuando voy a Maracaibo" de "El Gran Coquivacoa" con el puente de fondo y se despliega un letrero de "República Independiente del Zulia".

JUANCHO (ALGO EXASPERADO) (CONT.)

DEBE SER QUE TU SERÁS MUY PERFECTO.

CORTE A:

ESC 3 EXT - EN EL CARRO DE DIEGO - DÍA

Juancho, Diego y Arnoldo están preocupados. Dentro del carro hay silencio, vemos las caras de preocupación.

DIEGO

MUCHACHOS DE VERDAD, QUE NO SE ME OCURRE NADA, ESTAMOS SIN DINERO, EN UN SITIO QUE NO CONOCEMOS MUY BIEN, YO CREO QUE VOY A REGRESARME PARA MI CASA.

JUANCHO.

¿QUIÉN DIJO QUE ESTAMOS SIN DINERO? TENGO QUE DECIRLES ALGO.

¿USTEDES SE ACUERDAN DEL CONTRATO ESE?

DIEGO

SI.

ARNOLDO

¿EL QUE FIRMASTE SIN PREGUNTARNOS Y SIN LEER?

JUANCHO

NO LO DIGA ASÍ MI HERMANO, QUE SUENA FEO. BUENO, AQUÍ LES VÁ.

DIEGO (SORPRENDIDO Y ALTERADO)

¡NO! ¡NOS PUSO DE FIADORES!

JUANCHO

¡QUE FIADOR, UN CARRIZO! NO LO FIRMÉ CON MI NOMBRE, ¡NO NOS VAN A COBRAR!..

ARNOLDO

¡ALBRICIAS! ¡UN DESTELLO DE LUZ HA DESCENDIDO, DESDE EL PLANO CELESTIAL A ESTA PSIQUIS EMBROLLADA.

JUANCHO

¿QUÉE?

DIEGO

MEJOR NI TE DIGO, PERO QUE FUE INTELIGENTE DE TU PARTE.

JUANCHO

MIREN MUCHACHOS MIREN ALLÍ, MIREN ESE LUGAR.

CORTE A:

Un edificio en la calle está iluminado con un haz de luz proveniente del cielo, simultáneamente suena un coro celestial.

CORTE A:

Vemos un aviso gigante que dice se renta apartamento para estudiantes en este edificio.

CORTE A:

ESC 4 - INT. APARTAMENTO NUEVO B. - DÍA.

Desde afuera vemos a los tres muchachos frente a la puerta, la puerta se abre, se ve el apartamento brillante

Vemos sus caras de ansiedad a alegría..

Juancho, Diego y Arnoldo firman los papeles, brincan de alegría, todo esto en cámara lenta. Mientras Juancho Habla los muchachos ven el contrato un poco más atrás asegurándose de los detalles.

JUANCHO

ES QUE NOS CAYÓ DEL CIELO, ESTO DEBE SER UNA SEÑAL, QUE DEBEMOS ESTAR AQUÍ Y APRENDIMOS, NUNCA NOS PASARÁ ESTO DE NUEVO.

CORTE A:

**ESC 5. INT - OFICINA DE "RENTA APARTAMENTOS CELESTIALES C.A." -
DÍA**

En una oficina de ventas vemos en el fondo un mapa de la ciudad con edificios identificados cuyas luces titilan.

Una de estas se apaga.

EJECUTIVO DE VENTAS (EN OFF)

Muchachos quiten la luz y la música celestial del F45, que ya alquilamos este apartamento.

Esta técnica de ventas es súper efectiva.

FADE OUT.

JUANCHO.

ARNOLDO.

JUANCHO.

¡AHH?, ¿DE TU QUE
COMPAÑEROS DE APARTAMENTO

CAPÍTULO TERCERO (¿QUIÉN SE HA LLEVADO MI PEDASO DE PASTEL?)

2da. Versión

Por: Jesús Oliveros

Contacto:

✉ Jesús Oliveros

04163900047

jeoliveros@gmail.com

jesus.oliveros.1@ucab.edu.ve

DIEGO (CONT'D)

FADE IN:

ESCENA 1 INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Juancho y Arnoldo Están sentados viendo televisión como de costumbre. Diego llega con un pastel dentro de una caja.

JUANCHO.

¿SERÁ QUE ALGUIEN CUMPLE AÑOS HOY?

DIEGO

ARNOLDO.

(EXTRAÑADO) NO ES DE MI CONOCIMIENTO QUE ESTE SEA EL MANIFIESTO ANIVERSARIO DE MI PRIMOGENITURA.

JUANCHO

JUANCHO.

¿AHH?.. ¿DE TU QUÉ?

DIEGO

QUE EL NO CUMPLE AÑOS.

JUANCHO.

(CALMÁNDOSE) ¡AHH.., AHORA SI VEO LAS TAJADAS COMO SON!

DIEGO

ESTO NO ES PARA UN CUMPLEAÑOS, ESTO ES PARA MI Y EL QUE SE ATREVA A TOCARLO, VA A ARREPENTIRSE DE HABERLO HECHO.

DIEGO.

DIEGO (CONT'D)

VOY UN SEGUNDO A LA COCINA Y CUANDO REGRESE, QUIERO VER MI CAJA ALLÍ. RECUERDEN, SI LA TOCAN LO LAMENTARÁN.

CORTE A:

ARNOLDO

ESC 2 - APARTAMENTO MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Juancho y Arnoldo siguen viendo televisión y llega Diego, que coloca sus cosas en la mesa y luego ve que el espacio donde dejó su caja está vacío.

DIEGO

CREO QUE NO FUI MUY CLARO, DIJE QUE NADIE MOVIERA MI CAJA DE LA MESA.

JUANCHO.

HERMANAZO, POR MAS QUE NOSOTROS QUISIÉRAMOS ABRIR TU CAJA, NADIE LA HA TOCADO.

ARNOLDO.

YO TAMPOCO LA HE TOCADO, NO ME HE MOVIDO DE ESTE LUGAR.

DIEGO

¿ENTONCES? SI NO FUERON USTEDES, ¿QUIÉN FUE?

CORTE A:

ESC 3 - APARTAMENTO MUCHACHOS - SALA - NOCHE.

Escuchamos un trueno y lluvia de fondo. Vemos una bombilla en un vaivén y luego la cara de Diego, quien está muy inquisitivo y dominante.

DIEGO.

¿QUÉ HICISTE EL JUEVES ENTRE LAS 5:00 P.M. Y LAS 5:02 P.M.?

(Cont.)

ARNOLDO

NADA, SOLO VEÍA TELEVISIÓN JUNTO A JUANCHO. NO DEBISTE DESCUIDAR TU CAJA SI ERA TAN IMPORTANTE, SABES!

DIEGO.

NO TE CREO AÚN, PERO TIENES CUARTADA. DIME... ¿DE QUÉ ERA EL PASTEL DENTRO DE LA CAJA?

ARNOLDO

YO NI SIQUIERA VI TU PASTEL.

DIEGO.

YO NO TE PREGUNTÉ SI LO VISTE, TE PREGUNTÉ DE QUE ERA EL PASTEL.

ARNOLDO

¿NO SE, DE CHOCOLATE?

DIEGO.

DÉJENLO IR. NO SABE.

ARNOLDO

¿CON QUIÉN HABLAS, TU COMO QUE TE CREÍSTE DEMASIADO LO DE LA CIA?

CORTE A:

ESC - 4 - APARTAMENTO MUCHACHOS - SALA - NOCHE.

Vemos una bombilla en un vaivén y luego la cara de Diego, quien está muy inquisitivo y dominante. Luego vemos la cara de Juancho en el Lugar de Arnolde sigue el interrogatorio.

DIEGO.

JUANCHO. DIGO, SOSPECHOSO NÚMERO 2, ¿DÓNDE ESTÁ MI PASTEL?

JUANCHO.

¡YO QUIERO HABLAR CON MI ABOGADO. SOY INOCENTE, QUIERO SALIR!

DIEGO.

DIME QUE ESTUVISTE HACIENDO EL JUEVES ENTRE LAS 5:00 P.M. Y LAS 5:02

P.M.

JUANCHO.

YO NO SE, TODO PASÓ TAN RÁPIDO, DIME ANDA, PORQUE NO VAS A PERSEGUIR A OTRO, YO NO SE QUE PASÓ CON TU PIE DE PIÑA CON RODAJITAS DE MELOCOTÓN Y SIROPE DE FRESA.

DIEGO.

¿CÓMO SABÍAS QUE ESE ERA MI PIE? ¡TU COMO QUE ERES EL QUE DESAPARECIÓ MI TORTA!

JUANCHO.

YO NO HICE NADA, ¡QUIERO A MI ABOGADO!

DIEGO.

ESTO NO ES UNA CORTE, NO TENEMOS DINERO, PERO CONFESASTE, TE SENTENCIO AL CUARTO OSCURO.

Vemos caer un martillo con la orden de sentencia.

JUANCHO.

(Mortificado) ¡NOOOOOOO!

ARNOLDO.

¡TÓMAME A MIIII!

CORTE A: la orden de sentencia.

ESC 5 - APARTAMENTO MUCHACHOS - DEPÓSITO - NOCHE.

Vemos una ventana y un hilo de luz que se ve dentro del cuarto. Luego vemos parte de la cara de Juancho, con una guitarra, tocando un blues de los más tristes. Se escucha un ruido raro, como de respirar de perro.

DIEGO.

JUANCHO.

YO CANTO EL BLUES, LA GAITA TAMBIÉN, YO
CANTO EL BLUES PORQUE CUANDO VOY A MARACAIBO Y PASO EL PUENTE SIEMPRE
UNA ALEGRIA MUY GRANDE Y ME ENCERRARON
INJUSTAMENTE PERO CREO QUE ME DELATEEEEEEE, BLUES.

JUANCHO. (CONT'D)

¿QUÉ ES ESO QUE ESCUCHO?, CREO QUE... .. QUE BIEN NO ESTOY SÓLO, A TI
PORQUÉ TE ENCERRARON.

Se escucha un ladrido de perro.

JUANCHO. (CONT'D)

UN PERRO. SE DEBE HABER METIDO POR LA VENTANA., PERO ESTAMOS EN
UN 1ER PISO. HM. PERO HUELE ASÍ COMO DULCE

Escuchamos otro ladrido de perro.

JUANCHO. (CONT'D)

ES QUE HUELE COMO A MELOCOTÓN, PIÑA Y FRESA.

CORTE A:

ESC 6.- APARTAMENTO CHICOS - DEPOSITO - NOCHE.

Vemos a Juancho entrando hablando con los otros dos dentro del lugar, vemos a un perro comiéndose la torta de Diego.

JUANCHO.

YO LES DIJE QUE NO ERA YO, PERO NO ME CREYERON. CREO QUE AHORA SI TENGO PRUEBAS. MIREN, ÉL FUE QUIEN SE COMIÓ TU TORTA.

DIEGO.

Y ¿CÓMO SE METIÓ ESA PELUSA AL APARTAMENTO? BUENO TE DEBO UNA DISCULPA.

JUANCHO.

DISCULPA NADA HERMANAZO. ¿NOS PODEMOS QUEDAR CON ÉL? ES QUE ME ENCARIÑÉ Y LES INFORMO QUE SE LLAMA FIRULAIS.

Vemos a Firulais pasando su lengua por su hocico y luego ladra simpáticamente.

CRÉDITOS.

Fade out.

LA DE INE

ENA 1 INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SAJON - DÍA
cho, Diego y Arnoldo están sentados en la sala frente al televisor. Juancho
tientemente de camiles. Juancho tiene el control.

JUANCHO.

A DIOS CORCORO, ESTAN PASANDO MI SHOW EN EL CANAL DE LAS
REMAMITAS

ORDES

ARNOLDO.

Y QUÉ PASA SI NO VEMOS CIENCIA EN EL CANAL DE LAS
E HACE UNA PIÑA EN EL CANAL, AMBOS SE PUEDE EN EL CANAL DE LAS
AS MANOS Y PONEN LAS QUE QUIEREN, HAY QUE VER EL CANAL DE LAS

COMPañEROS DE APARTAMENTO

LISTO VAMOS A VER MUJERES Y CIENCIA, Y SI ALGUNA

CAPÍTULO CUARTO (UN MUNDO PARALELO)

2da. Versión

Por: Jesús Oliveros

ARNOLDO.

¡AQUÍ VAMOS A VER MUJERES Y CIENCIA EN EL CANAL DE LAS
ATERNAL NO SE PUEDE VER EN EL CANAL DE LAS

JUANCHO.

QUE, ARNOLDO TE VAMOS A VER EN EL CANAL DE LAS
DE LAS MUJERES Y CIENCIA EN EL CANAL DE LAS

Contacto:

es Jesús Oliveros

04163900047

jeoliveros@gmail.com

jesus.oliveros.1@ucab.edu.ve

DIEGO

LA MISMA VEZ MANTIGAR PARA VER QUE PASA

cho prende mis fallas

FADE IN:

ESCENA 1 INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Juancho, Diego y Arnoldo están sentados en la sala frente al televisor, cambian constantemente de canales, Juancho tiene el control.

JUANCHO.

¡A DIOS COROTO, ESTÁN PASANDO MI SHOW FAVORITO! "PATACONES Y REMAMITAS".

ACORDES

ARNOLDO.

¡YO QUIERO VER CIENCIA DE HOY!

SE HACE UNA PELEA POR EL CANAL, AMBOS SE QUITAN EL CONTROL DE LAS MANOS Y PONEN LO QUE QUIEREN, HASTA QUE DIEGO REACCIONA.

DIEGO

LISTO. VAMOS A VER "MUJERES Y CIENCIA" Y SE ACABO ESTO!

Se escucha una explosión algo espacial,(no explosión común) hay un flash verde y todo queda obscuras.

ARNOLDO.

¡AQUI VAMOS DE NUEVO! OTRA EXPLOSIÓN ES QUE ÉSTE GRUPO FRATERNAL NO PUEDE VIVENCIAR UNA PERFECTA OPCIÓN HABITACIONAL.

JUANCHO.

QUE, ARNOLDO, TE VAS TOMANDO UN CURSITOO DE ESPAÑOL.

EEEEENTIIIIIENNNNNNDEEEESSSSSS,
CAAASSTEEEEEELLAAAAANNNNNNOOOOO, NO EENNNNTENDERRRRR.

DIEGO

VAMOS A INVESTIGAR, PARA VER QUE PASA.

Juancho prende una linterna.

CORTE A:

ESC 2 - APARTAMENTO MUCHACHOS - BAÑO- DÍA.

Juancho, Diego y Arnoldo entran en el baño de cuclillas. Se prende la luz, Arnoldo y Juancho están montados en los brazos de Diego.

DIEGO

PAR DE MIEDOSOS.

JUANCHO.

MIEDOSO ¿YO?

Diego va hacia el espejo y se asoma de lado, primero mueve una mano, luego se medio asoma y se medio asoma alguien, hasta que se asoma completamente y se asoma una chica muy bella, y Diego queda embelezado, luego se escucha.

FRANCESCA (EN OFF)

MUCHAAACHA(ACENTO ORIENTAL) QUE VEZ, A QUIÉN VEZ DEL OTRO LADO DE ESO.

VEAMOS A JUANCHO EMBELEZADO TAMBIÉN.

Llega otra muchacha, pero con un look de nerd femenino. Y Arnoldo queda embelezado también.

Tr.

ESC 3 - PARQUE - BANQUETA - DÍA.

JUANCHO (MEDIO TÍMIDO).

VOS, SABÉIS QUE ESTÁIS MUY BONITA.

FRANCESCA

ESTE... TAN BONITA COMO ER LOMO DE ATÚN.

JUANCHO . (EN OFF)

¿QUÉ TENDRÁ ESE ACENTO ORIENTAL QUE ME TRAE DE CABEZA?

FRANCESCA

SABES, YO ESTOY EN BÚSQUEDA DER AMORR VERDADERO, YO HABLO CON LA MADRE TIERRA Y LOS ASTROS Y ER AGUA Y ER SOL Y LA PLAYA Y ER ATÚN.

JUANCHO .

¿AHH? ¿QUÉ TE PASA MIJITA, TU COMO QUE ERES MEDIO HIPONA?

FRANCESCA

NO, YO SÓLO BUSCO ER AMOR VERDADEROO, ES QUE NO LO ENCUENTRO, DIME MADRE TIERRA, LO TIENES TU, O TU JUANCHITO, ¿TU? **(LLORANDO)** ES QUE YO LO QUE BUSCO ES UN ALMA MADURA QUE A LA QUE PUEDA UNIRME FÁCIRMENTE. ES QUE NADIE ME COMPRENDE.

JUANCHO .

PERO, VOS QUÉDATE TRANQUIILA, YO SÓLO DIJE ¿AHH? PORQUE ME PARECIÓ COMO RARO ESO, ¿NO CREÉIS TU QUE ES COMO MEDIO RARO ESO DE ESTAR HABLANDO CON EL SOL, LA LUNA EL AGUA Y EL ATÚN?

FRANCESCA

(GRITANDO OFENDIDA) TU NO ME COMPRENDES, SI ME AMAS TIENES QUE ACEPTARME COMO SOY YO, TODA YO, CON EL UNIVERSO Y LA LUZ DEL SER.

CORTE A NEGRO:

ESC 4 - CENTRO COMERCIAL - FRENTE A TIENDA DE JOYAS - TARDE.

Diego y Susana están tomados de la mano, comiéndose un helado por un pasillo del centro comercial. Llegan a una tienda de peluches y se paran.

SUSANA.

DIEGUITO, A MI ME ENCANTAN LOS PELUCHES, SON PEQUEÑOS SERES A QUIENES PUEDES APAPACHAR Y NO TE COBRAN, NI ESPERAN ALGO A CAMBIO.

DIEGO

QUE BONITO ¿CUÁL TE GUSTA MÁS?, YO TE VEO COMO ESA MUÑEQUITA QUE ESTÁ POR ALLÁ.

SUSANA.

¡SII! (SORPRENDIDA), PERO ESOS SON CARÍSIMOS. SABES, YO VENDO PELUCHES, CHOCOLATES Y REGALOS EN GENERAL POR CATÁLOGOS, ANDA ¡COMPRA, COMPRA!

Susana de su pequeño bolso, saca de la nada un catálogo de mil páginas que cae sobre los brazos de Diego.

DIEGO

PERO AMOR. VAMOS CON CALMA, TENEMOS TODO EL TIEMPO DEL MUNDO.

SUSANA.

CALMA NADA, A MI ME GUSTAN LAS RELACIONES PASIONALES Y QUE TIENEN QUE VER CON DINERO, ES MÁS TENGO UN CARGAMENTO DE JOYAS IMPRESIONANTE, ANDA, CÓMPRALE ALGO A AQUELLA PERSONA QUE TANTO QUIERES, O SEA A MI. (PESTAÑEA MANIPULANDO) Y SI NO TIENES EFECTIVO, TENGO PUNTO DE VENTA, CONFORMO CHEQUES, ACEPTO TARJETA DE CRÉDITOS Y TRUEQUES, CON SAL. PERO NO ESPECIES.

ESC 5 - BIBLIOTECA - FRENTE A LIBRERO - TARDE.

Hay miles de carteles que dicen: Se mi amada, te quiero, se mi novia, I love you, lo ti amo. Matilde está buscando un libro, y se consigue una página que dice: ¿Quieres ser mi novia? ella desecha el papel como si no lo hubiese visto Arnoldo está encima de esos librereros, Escondido, ella no lo ve.

ARNOLDO.**MATILDE**

¡AHH! (SUSPIRO) QUISIERA QUE ME AMARAN, COMO A ESTA PRINCESA ENCANTADA DEL LIBRO.

Llega una persona de la biblioteca y trae un ramo de rosas a Matilde, ella lo ignora como el resto de las cosas.

MATILDE (CONT'D)

¡AHH! (SUSPIRA) QUISIERA QUE ME MANDARAN FLORES, QUE ME REGALARAN CHOCOLATES Y ME SACARAN A PASEAR.

Llega otra persona y le trae una caja de bombones.

MATILDE (CONT'D)

¡AHH! (SUSPIRA) QUISIERA QUE ME ESCRIBIERAN POEMAS EN IDIOMAS EXTRANJEROS Y QUE ME ABRAZARAN MUCHO, MUCHOOO.

Se escucha un poema por los altavoces de la biblioteca.

MATILDE (CONT'D)

QUE ROMÁNTICO, QUISIERA QUE ME AMARAN ASÍ COMO A ESA MATILDE DEL POEMA.

Arnoldo, hace un gesto de insatisfacción. Se baja y va hacia donde está Matilde.

ARNOLDO.

¡TE AMO, NO PUEDO VIVIR SIN TI!

MATILDE

CREO QUE ESCUCHO A LO LEJOS PALABRAS DE AMORRR, ¡QUÉ ROMÁNTICO!.

ARNOLDO.

(OBSTINADO) ¡AHHH! YA NO AGUANTO A ESTA MUJER. ESTÁ EMPECINADA A CREER QUE TODO ESTO ES PARA OTRA PERSONA.

Arnoldo se va molesto y frustrado.

INSERT - 3 DÍAS DESPUES.

ESC 6 - APARTAMENTO DE LOS CHICOS.

Arreglan el apartamento, todo está listo, y el espejo regresa a su lugar.

ESC 7 - APARTAMENTO CHICAS - BAÑO - DÍA.

Matilde pone cara de nostalgia viendo una foto de Arnoldo.

ESC 8 - APARTAMENTO CHICOS - BAÑO - DÍA.

Arnoldo está triste por la rotura de comunicación entre apartamentos.

FADE OUT.

CRÉDITOS.

COMPañEROS DE APARTAMENTO

CAPÍTULO QUINTO (LA CAMPAÑA DE ARNOLDO)

2da. Versión

Por: Jesús Oliveros

Contacto:

✉ Jesús Oliveros

04163900047

jeoliveros@gmail.com

jesus oliveros 1@ucab.edu.ve

FADE IN:

ESCENA 1 INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Juancho y Diego están sentados viendo televisión y Arnoldo está atrás en una mesa leyendo un libro y tiene una ruma de libros al lado.

JUANCHO. (SIGUE VIENDO LA TELE, SIN MAYOR INTERÉS)

EH, BUENO... ¿ARNOLDO QUE SERÁ LO QUE LEÉIS VOS?

ARNOLDO. (NO DESPEGA LA CARA DE LOS LIBROS)

ESTOY ADENTRÁNDOME EN EL MUNDO DE LA FÍSICA QUÁNTICA Y
BIONUCLEAR COMO NUEVO HOBBIE.

COLETILLA DE ENTRADA.

**ESCENA 1 (CONT.) - INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA -
DÍA.**

DIEGO. (SORPRENDIDO)

¿AHH?.. ¿QUÉ TU QUÉ?

JUANCHO. (SORPRENDIDO TAMBIÉN)

¡ESTE CARRIZO LO QUE HACE ES BUSCARLE LAS CINCO PATAS AL GATO!

DIEGO (REFLEXIVO).

ARNOLDO, NOTO QUE SIEMPRE ESTÁS CON UN LIBRO EN TUS MANOS.

JUANCHO

¡APOYO LO DICHO HERMANAZO! Y TAS MÁS SOLO,.. QUE LA UNA. NUNCA
HAS INTENTADO SALIR CON UNA FÉMINA.

DIEGO (DANDO POR ENTENDIDO)

¡CLARO QUE SI!, ¿DIGO NO?

JUANCHO. (V.O.)

HAY... DIOS NO SE ME VAYA A VOLTEAR LA TORTILLA.

ARNOLDO.

EH. BUENO LO QUE LES TENGO QUE DECIR ES BASTANTE PRIVADO Y DE VERDAD QUE ME CUESTA UN POCO.

JUANCHO. (V.O.)

¡HAYYYYYY!, SE PERDIÓ ESA COSECHA, HERMANAZO ES QUE LO MATO, CUENTE A VER.

DIEGO.

CUENTA, PUES QUE YA NOS TIENES EN SUSPENSO.

ARNOLDO.

BUENO, ESO DE SALIR CON LAS MUCHACHAS NO SE ME DA MUY BIEN.

JUANCHO.

YO LO SABÍA. YOOO SABÍA. ¡DEFINITIVAMENTE ESA COSECHA TA PERDIDA, NO HAY NADA QUE HACER!

ARNOLDO.

¡NO VALE! NO ES ESO, ES QUE ME CUESTA HABLARLES PORQUE ME HAN RECHAZADO VARIAS VECES.

DIEGO

O SEA QUE NO ERES GAY, SI NO QUE TE CUESTA DECIRLE A UNA CHICA QUE TE GUSTA.

ARNOLDO.

BUENO UN POCO MÁS SINTETIZADO, SI, ME CUESTA.

DIEGO

PERO SIGUE INTENTANDO. SI NO NUNCA LO VAS A LOGRAR.

JUANCHO.

EL DICCIONARIO DEL MACHO VERNÁCULO DICE "CADA RECHAZO ES UNA
ESPERANZA DE ESTAR CERCA DE LA FÉMINA QUE ACEPTE.

ARNOLDO.

ES QUE USTEDES NO SABEN LAS MANERAS EN LAS QUE ME HAN
RECHAZADO.

Fade out.

ESC 2 - EXT. - PARQUE - BANQUETA - DÍA.

-Insert. 1er Caso. En fondo negro en letras blancas.

Arnoldo, niño esta sentado en una banqueta del parque, está feliz leyendo un libro. Llega una niña rubia, de pelo liso, con un vestido rosado y se sienta al lado de Arnoldo. Él deja de leer el libro, lo baja un poco de su cara y se le ve el rostro sonrojado. La niña saca una paleta y empieza lamerla. Arnoldo se acerca.

NIÑA.

¡HOLA!

La niña sigue lamiendo la chupeta y Arnoldo se acerca un poco más.

ARNOLDO.

HOLA. ¿SABES? TU ME HACES SENTIR COMO MARIPOSITAS EN EL
ESTOMAGO, ES QUE TU ERES MUY BONITA.

ACORDES de SUSPENSO hacia un primer plano de la niña que le va a responder a Arnoldo, ella está lamiendo su chupeta.

NIÑA.

(LLANTO ASCENDENTE) ¡ESTE NIÑO TIENE ALGO RARO EN SU ESTÓMAGO, MAMÁ ESTE NIÑO QUIERE QUE SEA SU NOVIA PORQUE LO HAGO VOMITAR!

Se ven las piernas de la mamá que llegan al lugar, la cara de Arnoldo se pone más y más roja con el regaño hasta que finalmente baja la cara. Solo escuchamos música muy violenta.

Fade out.

ESC 3 - EXT. - PATIO DE RECREO - DIA.

Insert. "2do.Caso" en letras blancas sobre fondo negro.

En el patio de recreo está Arnoldo adolescente con un libro y su bolso a su lado. Entra n el cuadro una adolescente, es una niña muy coqueta y se para al lado de Arnoldo a ver la hora.

ARNOLDO.

¿MARIA?

CONT.

MARIA

OH! NO TE VI ARNIE, ESTABAS ALLÍ BORRADO DE LA FAZ DE LA TIERRA Y TE APARECISTE COMO UN "CUTE" AMIGUITO.

ARNOLDO.

AJA... SI... EH BUENO, PUEDO DECIRTE ALGO?

MARIA

TODO LO QUE TU QUIERAS, ARNIE, TU SABES QUE YO SIEMPRE ME ENCARGO DE AYUDAR A MIS AMIGOS NO TAN POPULARES.

ARNOLDO.

BUENO, NO SE COMO DECIR ESTO, PERO ALLÍ TE VA... ¿TU QUIERES... SER MI NOVIA?

MARIA

(SIMULTANEO) SI, SI QUIERO QUE ME HAGAS LA TAREA QUE DEJO MR. MARTÍNEZ. (SE SORPRENDE) ¿EH TU NOVIA?

ARNOLDO.

SI, ¿ACEPTAS?

MARIA

PERO SI TU SABES QUE TU ERES MI AMIGO, Y CON TANTA CONFIANZA QUE TE TENGO, ERES COMO MI HERMANO Y CON LA FAMILIA NO SE PUEDE TENER NADA, ¡JUCK! NO WAY...

Arnoldo baja la cabeza en señal de derrota.

ESC 4 - INT - DISCOTECA - PISTA DE BAILE - NOCHE.

Arnoldo Adulto vestido entre sport y nerd, está moviendo la cabeza, arriba y abajo al ritmo de la música, se acerca una chica y está como buscando a alguien. Arnoldo la toma por la espalda y la pone frente a él.

ARNOLDO.

TU Y YO, AQUÍ Y AHORA, ¡BÉSAME Y RÍNDETE A MIS PIES!

La chica abofetea a Arnoldo y vemos una figura de estrella con un "PAf!" Dentro.

FADE OUT :

ESCENA 1 (Cont) INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Mientras Arnoldo habla los otros dos mueven sus cabezas en señal de desaprobación.

ARNOLDO(DESESPERANZADO).

VEN MUCHACHOS, ES MEJOR QUE YO SIGA CON MIS LIBROS, ES QUE ALGUNAS PERSONAS ESTÁN HECHAS PARA JUGAR FÚTBOL, OTRAS PARA PROGRAMAR UNA PC, YO NO ESTOY HECHO PARA CONQUISTAR CHICAS.

INSERT - CONTINUARA...

MÚSICA DE DESPECHO.

FADE OUT.

CRÉDITOS.

ARNOLDO (DESESPERANZADO)

COMPAÑEROS DE APARTAMENTO

CAPÍTULO Sexto (UN CAMBIO DE APARIENCIA)

2da. Versión

Por: Jesús Oliveros

Contacto:

✉ Jesús Oliveros

04163900047

jeoliveros@gmail.com

jesus oliveros 1@ucab.edu.ve

ESC 2. CONSULTORIO DEL HITCH. - DÍA.

FADE IN

ESC1. (Cont) INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA - DÍA.

Mientras Arnoldo habla los otros dos mueven sus cabezas en señal de desaprobación.

ARNOLDO (DESESPERANZADO).

¡VEN! MUCHACHOS ES MEJOR QUE YO SIGA CON MIS LIBROS, ES QUE ALGUNAS PERSONAS ESTÁN HECHAS PARA JUGAR FÚTBOL, OTRAS PARA PROGRAMAR UNA PC, YO NO ESTOY HECHO PARA CONQUISTAR CHICAS.

Entra coletilla.

ESC1. (CONT) INT. APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS - SALA DÍA.

A Diego se le ocurre una idea y se la cuenta a Arnoldo que está desesperanzado leyendo su libro.

DIEGO.

ARNOLDO, PERO QUE TAL SI VAS A DONDE UNO DE ESOS TIPOS QUE ENTRENAN A LA GENTE PARA QUE PUEDA CONSEGUIR PAREJA.

ARNOLDO.

A VER QUE TE PASA, ¿ESO REALMENTE EXISTE?

JUANCHO

POR LOS PATACONES DE MI ABUELA. CLARO QUE SI, POR QUE NO SE ME HA OCURRIDO ESO ANNNNTES. ESOS TIPOS SE ANUNCIAN EN LOS PERIÓDICOS.

Diego agarra un periódico que tiene cerca y consigue el anuncio de un "HITCH".

CORTE A: CUANTO NO HERRAS UN CASO TAN ALARMANTE COMO ESTO.

COMO TUCES. Y HARIAS ASI LAS CHICAS SOLAS TIENEN QUE

LLAMARAS LA ATENCION

ESC 2. CONSULTORIO DEL HITCH. – DÍA.

Los muchachos están sentados en la sala del “hitch” el ambiente es muy sofisticado, pero a la vez invita al romance. Salen detalles de romance por doquier.

HITCH

BUENO DÍGANME USTEDES CUAL ES SU PROBLEMA EN EL AMOR.

JUANCHO

¿PROBLEMA YO? SAPE ESTE ES UN MACHO VERNÁCULO.

HITCH

¿SABES QUE QUIEN DICE ESO TIENE GRANDES PROBLEMAS?

DIEGO(INTERRUMPE)

BUENO QUIEN REALMENTE TIENE EL PROBLEMA ES EL.

Señala hacia Arnoldo

HITCH.

A VER QUE TE PASA, RECUERDA QUE TODO ES SOLUCIONABLE CONMIGO,
EL REY DEL AMOR.

ARNOLDO

YO NO CREO QUE ALGUIEN PUEDA SOLUCIONAR ESTE PROBLEMA PERO.
BUENO LO QUE ME PASA ES QUE ME DECLARO ANTE LAS CHICAS Y ELLAS
ME RECHAZAN DE MANERAS INCREÍBLES.

HITCH.

EHM... BUENO NO ERES UN CASO TAN ALARMANTE. PERO ES QUE SI LUCES
COMO LUCES, Y HABLAS ASÍ LAS CHICAS NO TE ENTENDERÁN Y NO
LLAMARÁS LA ATENCIÓN.

JUANCHO.

HITCH HAGA ALGO POR ÉL POR FAVOR, HASTA SE HA ESTUDIADO LAS
PÁGINAS AMARILLAS SOLO POR GUSTO.

CORTE A:

ESC 3. TIENDA DE ROPA. – DÍA.

Los muchachos conversan en el lobby de la tienda con el “Hitch”

HITCH.

BUENO MUCHACHOS, LO PRIMERO QUE TIENEN QUE SABER ES QUE TIENEN
QUE VESTIR SOFISTICADO Y LLAMATIVOS, PERO NO DEMASIADO.

CORTE A:

CORTE A:

De un vestidor sale Diego y sale diferente pero no muy cambiado.

CORTE A:

Sale de un vestidor Juancho vestido con una tanga y gruñe como tigre.

CORTE A:

CORTE A:

Sale Arnoldo vestido de una manera sofisticada.

Esc 4. PELUQUERÍA – DÍA.

El Hitch les da indicaciones a los muchachos sobre su pelo y le presenta a su estilista que es un tipo llamado Lupe.

HITCH

EL CABELLO TANTO EN HOMBRES COMO MUJERES ES UN ARMA PERFECTA
DE SEDUCCIÓN, AQUÍ LES PRESENTO A MI ESTILISTA PROFESIONAL.

LUPE (EMOCIONADO)

HAY HITCH ME TRAJISTE MATERIA PRIMA, VAMOS MUCHACHOS, A CAMBIAR ESAS MELENAS SIN VOLUMEN, ES QUE LES VOY HACER EL TRATAMIENTO COMPLETO, DEPILACIÓN, CORTE DE PELO, ¡MANICURE, PATICURE Y DE TODO TODITO!

DIEGO

JUANCHO

A ESTE COMO QUE SE LE PASARON LAS CACHAPAS.

LUPE (EMOCIONADO GRITA FELIZ)

LAS CACHAPAS Y TODA LA FRUTERÍA ENTERA, ES QUE YO SOY LIBRE, LIBRE COMO EL VIENTO.

CORTE A:

Frente al espejo vemos a Diego y quedó igual a como estaba.

DIEGO

ESTE CAMBIO DE LOOK ES PERFECTO.

CORTE A:

FRENTE AL ESPEJO VEMOS A JUANCHO Y ESTE TIENE UN AFRO.

JUANCHO (ORGULLOSO DE SI MISMO)

¡ESO ES TIGRE!

CORTE A:

ESC.5 CONSULTORIO DEL HITCH.

El "Hitch" está sorprendido por los cambios, Arnoldo está totalmente cambiado y es todo un galán, Diego quedó igual pero Juancho empeoró.

HITCH

BUENO MUCHACHOS, YO CONSIDERO QUE YA ESTÁN LISTOS, CREO QUE YA PUEDEN SALIR A CONQUISTAR CHICAS, ARNOLDO EL ÚNICO CONSEJO QUE ME QUEDA POR DARTE ES QUE TENGAS SEGURIDAD Y QUE SEAS TU MISMO.

DIEGO

ESO ES ARNOLDO, YA ERES TODO UN GALÁN PERO NADA DE FÍSICA BIOTECNO QUÍMICA CON LAS MUCHACHAS SIP

CORTE A:

ESC.6 APARTAMENTO DE LOS MUCHACHOS -SALA - DÍA

Arnoldo está al teléfono.

ARNOLDO.

¿TE GUSTARÍA QUE SALIÉRAMOS UN RATO A TOMARNOS UN CAFÉ O ALGO

ASÍ?

CONTINUARÁ.

FADE OUT.

CRÉDITOS.

3.4.1.9.2.- Guiones técnicos.

Nomenclatura de Planos.

- P.G. : Plano General
- P.M. : Plano Medio
- P.A. : Plano Americano.
- P.M.A.: Plano Medio Abierto
- PMC: Plano Medio Cerrado
- 1P: Primer Plano.
- P.D : Plano de Detalle.
- 2.S. : Toma de 2.
- 3.S. : Toma de 3.

- Dirección: Jesús Oliveros	- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Producción: Jesús Oliveros	- Temporada: 1.
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.	- Capítulo: 1.
- Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.	- Nombre: No confies en la Internet.

Nro.	Esc.	Plano	Video	Audio
3.13	4	P.G	El apartamento está destruido, no hay techo, las ventanas están rotas, el piso está débil, hay sucio por todos lados. Entre la niebla del desastre dos pares de ojos parpadean, son los de Diego, Y Juancho.	Niebla, madera del techo guindando. DIEGO: ¡Te dije que no confiaba en eso de los apartamentos por Internet! Sabía que era una mala Idea!
Entra coletilla				
1	1	P.M.	Fade in a pantalla dividida de la mitad de Diego que habla con Juancho por teléfono. La mitad de Juancho aún está en negro.	Suena repique antes del Fade in. DIEGO: ¿Juancho?
1.1	1	P.M.	Fade in de la pantalla dividida restante de Juancho que habla con Diego por teléfono.	-JUANCHO: ¡Diego, amigo lo noto preocupado, Decime vos qué te pasai! -DIEGO: Pana... ¿Estas seguro de eso de alquilar el apartamento por Internet? ¿No te parece medio inseguro? -JUANCHO: ¡VERGACIÓN! Hermano ¿Cuántas veces te he dicho que cuando la luna está en la esquina es porque ya fui y comí patacones allá? Relájate que eso de ir a ver los apartamentos es del siglo pasado, confie en los adelantos de la tecnología y nos vemos mañana, ¿Pero decime hermanazo, ya conseguiste al tercer inquilino?

	2	PG	Llega un bus de "Expresos Viaje Rápido" a la casa. Arnoldo da un beso a su madre y se despide de su padre, se monta en el bus y este se va.	- Diego: Bueno, esta bien, el tercer inquilino está por llamarme y le voy a explicar como va a ser todo.
	3	PM	Dentro del apartamento Una ejecutiva de "la armitaco.com" esta frente a la ventana esperando que lleguen los nuevos inquilinos.	- JUANCHO: Este... me parecei muy bien pero, te dejo porque me voy a ver mi programa ¡Patacones y remamitas!
2	2	PG	Frente de la casa de Arnoldo están parados Arnoldo y sus padres, en frente de ellos las maletas.	- MADRE DE ARNOLDO (Preocupada, maniática): Hijo, anda reflexiona, deja esa loca idea de irte a Caracas, aún estas a tiempo, no dejes a esta señora sola !Recuerda que yo te parí! ¿Cómo se le paga eso a una madre?.. Tu no conoces los peligros de la calle, es más ponte tu suetercito que hace frío.
2.1	2	PM	El padre de Arnoldo Habla:	- PADRE DE ARNOLDO: Déjalo ir, que tiene que aprender sobre la vida. Es hora que dejes de pasar tanto tiempo frente a la computadora. Es más hijo es hora de que conozcas chicas, eso si ¡Protéjase mi hijo!
2.2	2	PM - 2.S	Arnoldo responde La madre se extraña y luego reclama la ida de Arnoldo	- ARNOLDO: No se preocupen por mi, pero mi ida es inapelable, e irretrocedible. Madre cálmate que estaré bien, padre las computadoras no son nada malo. Voy a conseguir más retos académicos, porque ya he analizado hasta el directorio telefónico con todos los códigos de área, ¿Sabías que en nuestro pueblo hay 50 Familias Urrutia con la nuestra? - MADRE DE ARNOLDO: Hijo yo no entiendo ese palabrerío loco que tu dices, yo lo que quiero es que te quedes para hacerte una sopita de vegetales y lavarte tu ropita, y te dije que te pusieras tu suetercito porque hace muchísimo frío.

2.3	2	PG	Llega un bus de "Expresos Viaje Rápido" a la casa. Arnoldo da un beso a su madre y se despide de su padre, se monta en el bus y este se va.	-Parada y arranque de bus-
3	3	PM	Dentro del apartamento Una ejecutiva de "tu apartaco.com" está frente a la cocina esperando que lleguen los nuevos inquilinos.	-EJECUTIVA: buenos días, pero si son nuestros próximas victimas (estornuda) digo clientes, tomen asiento. Bueno les informo, yo soy parte de la compañía tuapartaco.com, ayudamos a vender: apartamentos, casas, remolques, carritos por puesto, ranchos, abuelitas, esposas y suegras conflictivas y mucho más. El panfleto que tienen en sus manos los ayudará a ver que podemos hacer por ustedes en un futuro, gracias por escogernos como su servicio de ventas.
3.1	3	PM	Juancho habla dando por sentado su logro.	-JUANCHO: Vergación, por Dios, denle una pastillita de esas que dicen sedantes a esta misia. ¡Voz Veis! es perfecto. Es que la Internet nunca falla.
3.2	3	3S	Se desarrolla un dialogo entre los personajes intervinientes. Luego del segundo parlamento de la ejecutiva Juancho le da un codazo a Diego y le dice susurrado.	-EJECUTIVA: Me encanta que piensen así... Aquí tienen todos los papeles que deben firmar. -DIEGO: ¿Pero no nos va a mostrar el apartamento a ver si nos gusta? -EJECUTIVA: Ah no, eso si que no, ¡O sea que no están conformes con la demostración virtual! No estoy dispuesto a tolerarlo. -JUANCHO: Diego, no moleste más a la misia aquí que si no, nos fregamos. -Suena un grupo de cosas cayendo. -ARNOLDO (Voice Over): ¡Estoy bien! -(ACORDES) -DIEGO: Ese debe ser Arnoldo.

3	3S	Arnoldo saluda a los presentes.	- ARNOLDO: ¿Ustedes son Juancho y Diego?
3	1P.	Vemos a la ejecutiva insistente.	- EJECUTIVA: Bueno chicos. Es hora de cerrar el contrato.
3	PMC.	Diego le dice susurrando a Juancho.	- DIEGO: No sé algo de esto no me cuadra. Hay algunas compañías que tratan de embaucar a la gente por Internet.
3	3S	Juancho habla. Cuando habla del Sistema de las B y la S, las vemos en el cuadro a forma de insert.	- JUANCHO: Pero no dude más, mi hermanazo, tu apartaco.com tiene un sistema de tres “b” y una “S” Impelable. Bueno, Bonito, Barato y Seguro, es más dígame que es lo que tengo que firmar señora. - EJECUTIVA: ¡Señorita! (PICARONA) y esto es lo que tiene que firmar.
3	1P.	Arnoldo está sorprendido y no cree lo que va a pasar.	- ARNOLDO: Va a firmar sin leer, ¡Está loco!
3	1P	La ejecutiva habla rápido y se va.	- EJECUTIVA: Espero que disfruten su estadía en este hermoso apartamento, los felicito por su elección y por preferirnos.
3	PMC	Juancho habla despreocupado.	- JUANCHO: Quiten esa cara de preocupación. Todo salió bien, yo les dije, déjenme a mí la negociación y todo va a salir de rechupete.
3	2S	Arnoldo recuerda.	- ARNOLDO (SABIONDO): Mi experiencia con el mercado inmobiliario me dice que siempre se debe leer la letra pequeña.
3	PMC	Juancho habla despreocupado.	- JUANCHO (MOSTRANDO POCO INTERÉS PERO ALTANERO): Que letra pequeña, un patacón. No se dan cuenta que este es el lugar perfecto. Como mi abuelita decía ¡HOGAR DULCE HOGAR!
3	PG	Se cae el techo, se rompen las ventanas y sale agua disparada por las tuberías, el piso está débil, hay sucio por todos lados. Entre la niebla del desastre tres pares de ojos parpadean.	- Sonido de explosión. - DIEGO (ENOJADO): ¡Te dije que no confiaba en eso de los apartamentos por Internet! Sabía que era una mala Idea!

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

- Dirección: Jesús Oliveros	- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Producción: Jesús Oliveros	- Temporada: 1.
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.	- Capítulo: 2
- Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.	- Nombre: BUSCANDO UN TECHO MEDIANAMENTE SEGURO.

Nro.	Esc.	Plano	Video	Audio
1	1	1p	En la sala del apartamento habla Juancho muy confiado y alegre.	- JUANCHO: Este es el lugar perfecto. Como mi abuelita decía ¡HOGAR DULCE HOGAR!
1.1	1	PG	Hay una explosión y todo queda destruido, sólo vemos los ojos de los tres parpadeando.	- Explosión. - Acordes. - Blinks de ojos.
Coletilla de Entrada.				
2	2	PA	Frente a la entrada del apartamento vemos a Diego que se queja, Juancho responde y Arnoldo trata de interrumpir la acción.	- DIEGO: Es que tenía que pararte otra vez, yo siempre chequeo las cosas dos veces, pero no, esta vez dije que confiáramos en el maracuco este. y los patacones se convirtieron en huevos chimbos.
2.1	2	PMC.	Juancho responde algo exasperado y a la defensiva a Diego.	- JUANCHO: ¡no te quejéis de las recetas de mi madre tierra, estas tradiciones son de las mejores de Venezuela entera! -Escuchamos de fondo la versión de "Cuando voy a Maracaibo" de "El Gran Coquivacoa"
3	3	3.S. PM	Vemos el parabrisas del carro de Diego y algo de sus detalles, dentro del carro están Diego conduciendo y Juancho de copiloto, Arnoldo está en el medio de los dos pero en el asiento de atrás. Todos tienen caras de preocupación.	- DIEGO: Muchachos de verdad, que no se me ocurre nada, estamos sin dinero, en un sitio que no conocemos muy bien, yo creo que voy a regresarme para mi casa.
3.1	3	PM	Juancho habla, sus gestos nos muestran que no pierde las esperanzas.	- JUANCHO: ¿Quién dijo que estamos sin dinero? Tengo que decirles algo. ¿Ustedes se acuerdan del contrato ese?
3.2	3	PM	Diego Habla, sus gestos nos dejan ver que esta un poco confundido.	- DIEGO: (Pensativo) Siii.
3.3	3	PM	Arnoldo habla, vemos un poco de los hombros de Diego y Juancho.	- ARNOLDO: ¿El que firmaste sin preguntarnos y sin leer?

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

				- Acordes.
3.4	3	PM	Juancho habla.	- JUANCHO: No lo diga así mi hermano, que suena feo. Bueno, aquí les vá.
3.5	3	PM	Diego gritando como si todo estuviese perdido.	- DIEGO: ¡No. Nos puso de FIADORES!
3.6	3	PM	Responde Juancho gritando un poco agresivo como si no quisiera que le echaran la culpa.	- JUANCHO: ¡Que fiador, un carrizo! No lo firmé con mi nombre, ¡No nos van a cobrar!..
3.7	3	PM	Arnoldo sorprendido responde.	- ARNOLDO: ¡Albricias! ¡Un destello de Luz ha descendido desde el plano celestial a esta psiquis embrollada!.
3.8	3	PM	Juancho responde con cara de confusión.	- JUANCHO ¿Quéé? - Acordes
3.9	3	PM	Diego aclara.	- DIEGO: Mejor ni te digo, pero que fué inteligente de tu parte.
3.10	3	PM	Juancho Aclara.	- JUANCHO: Miren muchachos miren allí, ese lugar.
3.11	3	PD	Un edificio en la calle está iluminado con un haz de luz proveniente del cielo, simultáneamente suena un coro celestial, vemos un plano del aviso gigante que dice se renta apartamento para estudiantes en este edificio.	- Sonido de Coro celestial. - Ambiente de Ciudad. - Acordes.
3.12	3	PG	Vemos el carro de Diego pararse frente al edificio iluminado, los muchachos entran corriendo al edificio. Tilt Up con una luz de ascensor ascendente hasta el piso donde van.	-Sonido del ascensor subiendo. -Música de Alegría pero clásica. -Frenazo del carro.
4	4	P.G	Desde afuera vemos a los tres muchachos frente a la puerta, la puerta se abre, se ve el apartamento brillante	-Música de Alegría pero clásica.
4.1	4	PD	Vemos un contrato con una "X" de firme aquí En una mesa y una mano lo firma.	-Música de Alegría.
4.2	4	PG. Cenital	Mientras Juancho Habla los muchachos ven el contrato un poco más atrás asegurándose de los detalles.	- JUANCHO: Es que nos calló del cielo, esto debe ser una señal de que debemos estar aquí y aprendimos, nunca nos pasará esto de nuevo.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

	5	PG	Diversos - Seriales	Contenidos de Aprendizaje
5	5	PG	<p>En una oficina de ventas vemos en el fondo un mapa de la ciudad con edificios identificados con luces que titilan. Una de estas se apaga.</p> <p>FADE OUT. CRÉDITOS.</p>	<p>-EJECUTIVO DE VENTAS (EN OFF): Muchachos quiten la luz y la música celestial del F45, que ya alquilamos este apartamento. Esta técnica de ventas es súper efectiva.</p>

- Dirección: Jesús Oliveros	- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Producción: Jesús Oliveros	- Temporada: 1.
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.	- Capítulo: 3
- Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.	- Nombre: ¿QUIÉN SE HA LLEVADO MI PEDAZO DE PASTEL?

Nro.	Esc.	Plano	Video	Audio
COLETILLA DE ENTRADA.				
1	1	PG	Juancho y Arnoldo están sentados en la sala viendo televisión. Diego entra en el cuadro con una caja como de pastel en las manos, pasa por detrás del mueble donde están ellos.	<p>-JUANCHO: ¿Será que alguien cumple años hoy?</p> <p>-ARNOLDO. (EXTRAÑADO) No es de mi conocimiento que este sea el manifiesto aniversario de mi primogenitura.</p> <p>-JUANCHO (CONFUNDIDO): ¿AHH?.. ¿De tu qué?</p> <p>-DIEGO: Que él no cumple años.</p> <p>-JUANCHO (CALMÁNDOSE): ¡Ahh.., ahora si veo la tajada como son!</p> <p>-DIEGO: Esto no es para un cumpleaños, esto es para mí y el que se atreva a tocarlo, va a arrepentirse de haberlo hecho.</p> <p>-DIEGO: Voy un segundo a la cocina y cuando regrese, quiero ver mi caja allí. Recuerden, si la tocan lo Lamentarán.</p>
2	2	PG	Juancho y Arnoldo siguen viendo televisión y llega Diego, que coloca sus cosas en la mesa y luego ve que el espacio donde dejó su caja está vacío.	- DIEGO (MOLESTO): Creo que no fui muy claro, dije que nadie moviera mi caja de la mesa.

	4	Pm - 2Shot	Vemos una bombilla en un vaivén y un tilt down hacia la cara de Diego, quien está muy inquisitivo y dominante.	<p>-JUANCHO: Hermanazo, por más que nosotros quisiéramos abrir tu caja, nadie la ha tocado.</p> <p>-ARNOLDO: Yo tampoco la he tocado, no me he movido de este lugar.</p>
2.1	2	PMC	Diego habla preocupado porque no consigue su caja. Tr. Al estilo Batman.	<p>-DIEGO: ¿Entonces? Si no fueron ustedes, ¿Quién Fue? Sonido de TR Al estilo Batman..</p>
3	3	Pm - 2Shot	Escuchamos un trueno y lluvia de fondo. Vemos una bombilla en un vaivén y un Tilt Down hacia la cara de Diego, quien está muy inquisitivo y dominante.	<p>-Sonido de Trueno. Vaivén de la Lámpara.</p> <p>-DIEGO: ¿Qué hiciste el jueves entre las 5:00 p.m. Y las 5:02 p.m.?</p> <p>-ARNOLDO: Nada, solo veía televisión junto a Juancho. ¡No debiste descuidar tu caja si era tan importante, sabes!</p> <p>-DIEGO: No te creo aún, pero tienes cuartada. Dime... ¿De qué era el pastel dentro de la caja?</p> <p>-ARNOLDO: Yo ni siquiera vi tu pastel.</p> <p>-DIEGO: Yo no te pregunté si lo viste, te pregunté de qué era el pastel.</p> <p>-ARNOLDO: ¿No se, de chocolate?</p> <p>-DIEGO: Déjenlo ir. No sabe.</p> <p>-ARNOLDO: ¿Con quién hablas, tú como que te creíste demasiado lo de la CIA?</p>

4	4	Pm - 2Shot	Vemos una bombilla en un vaivén y un tilt down hacia la cara de Diego, quien está muy inquisitivo y dominante.	<p>-Sonido de Trueno. Vaivén de la Lámpara.</p> <p>-DIEGO (VOICE OVER): Juancho. Digo., sospechoso número 2, ¿Dónde está mi pastel?</p>
41	4	PD	Vemos caer un martillo con la orden de sentencia	<p>-Sonido de trueno</p> <p>-JUANCHO: ¡Yo quiero hablar con mi abogado. Soy inocente, quiero salir!</p>
42	4	PMA	Vemos una repis encerrado a Juancho y grita Repentinamente aparece Aroldo	<p>-DIEGO: Dime, ¿Qué estuviste haciendo el jueves entre las 5:00 p.m. y las 5:02 p.m.?</p>
5	5	PG	Vemos una ventana y un libro de luz que se va deslizar del cuadro. Pasa Juancho y vemos parte de la cara de Juancho con una guitarra, cuando el libro de los trates. Se escucha un ruido raro, cuando hacemos de nuevo	<p>-JUANCHO (INTIMIDADO): Yo no se, todo pasó tan rápido, dime por que no vais a perseguir a otro condenao', yo, no se que pasó a tu pie de piña con rodajitas de melocotón y sirope de fresa.</p> <p>-DIEGO: ¿Cómo sabías que ese era mi pie? ¡Tu como que eres el que desapareció mi torta!</p> <p>-JUANCHO (INTIMIDADO): Yo no se, todo pasó tan rápido, dime por que no vais a perseguir a otro condenao', yo, no se que pasó a tu pie de piña con rodajitas de melocotón y sirope de fresa.</p> <p>-DIEGO: ¿Cómo sabías que ese era mi pie? ¡Tu como que eres el que desapareció mi torta!</p>

				<p>-JUANCHO (CONT'D): Un (DESESPERADO): Voz vais a seguí, que yo no hice nada, ¡Quiero a mi abogado! ¡QUIERO A MI MAMÁAA! (ACORDES)</p>
4.1	4	PD	Vemos caer un martillo con la orden de sentencia.	<p>-Sonido de trueno. -Sonido de martillo de sentencia.</p>
4.2	4	PMA	Vemos unas rejas encerrar a Juancho y grita Repentinamente aparece Arnoldo.	<p>-JUANCHO (GRITO MORTIFICADO): ¡NOOOOOOOO!</p> <p>-ARNOLDO (GRITO MORTIFICADO): ¡Tómame a miiii!</p>
5	5	PG	Vemos una ventana y un hilo de luz que se ve dentro del cuarto. Tilt down y vemos parte de la cara de Juancho, con una guitarra, tocando el blues de los tristes. Se escucha un ruido raro, como de hocico de perro.	<p>-Sonido de hocico de perro. "Blues de los tristes"</p> <p>-JUANCHO (Cantando Blues): Yo canto el blues, Cuando voy a Maracaibo. Yo canto el blues, cuando paso el puente, yocantoelblues porque me encerraron injustamente, pero creo que me delateeeeeee, blues.</p> <p>-El sonido de perro se hace más evidente.</p> <p>-JUANCHO. (CONT'D): ¿Qué es eso que escucho?, creo que... .. que bien no estoy sólo, a ti porqué te encerraron.</p> <p>-Se escucha un ladrido de perro.</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

			<p>- Seriado: Cuatro</p> <p>- Temporada:</p> <p>- Capítulo: 4</p> <p>- Nombre:</p>	<p>-JUANCHO. (CONT'D): Un perro. Se debe haber metido por la ventana. Me extrañaría eso si estuviésemos en un 8vo piso, pero estamos en un 1er piso. hmmm. Pero huele así como dulce</p> <p>-Ladrido de perro.</p> <p>-JUANCHO. (CONT'D): Es que huele como a melocotón, piña y fresa.</p>
6	6	PG	<p>Vemos a Juancho que entra hablando con los otros dos, dentro del lugar vemos a un perro comiéndose la torta de Diego.</p>	<p>-JUANCHO: ¡Yo les dije que no era yo!, pero no me creyeron. Creo que ahora si tengo pruebas. Miren, (ACUSANDO) él fue quien se comió tu torta.</p> <p>-DIEGO: Y ¿Cómo se metió esa pelusa al apartamento? Bueno te debo una disculpa.</p> <p>-JUANCHO: Disculpa nada hermanazo. ¿Nos podemos quedar con él? Es que me encariñé y hasta le puse nombre, se llama Firulais.</p>
6.2	6	PG	<p>Vemos a Frulais pasando su lengua por su hocico y luego ladra simpáticamente.</p> <p>-Fade out.</p> <p>-CRÉDITOS.</p>	<p>-Música infantil simpática.</p> <p>-Ladrido de Perro.</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

- Dirección: Jesús Oliveros	- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Producción: Jesús Oliveros	- Temporada: 1.
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.	- Capítulo: 4
- Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.	- Nombre: UN MUNDO PARALELO.

Nro.	Esc	Plano	Video	Audio
ENTRA COLETILLA				
1	1	PG	<p>- Juancho, Diego y Arnoldo están sentados en el sofá viendo TV, que está frente a ellos (no la vemos, sólo el efecto de "saping" e iluminación incidente).</p> <p>- Explosión con una ligera vibración del plano</p>	<p>- EFFECTO DE SAPING.</p> <p>- JUANCHO: ¡A Dios coroto, están pasando mi show favorito! "Patacones y Remamitas".</p> <p>- ACORDES.</p> <p>- ARNOLDO: ¡Yo quiero ver ciencia de hoy!</p> <p>- DIEGO: ¡Listo! ¡Vamos a ver "Mujeres y Ciencia" y se acabo esta discusión!</p> <p>- ARNOLDO: ¡Aquí vamos de nuevo! otra explosión es que éste grupo fraternal no puede vivenciar una perfecta opción habitacional.</p> <p>- JUANCHO: QUE, Arnoldo, te vas tomandoo un cursitoo de español. ¡Ennnntiiiiennnndeeesss! ¡Castellaaaanoooo! Yo no hablarrt otros idioooooomasssss.</p> <p>- DIEGO: Vamos a investigar, para ver que pasa.</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

2	2	PG	- Todo está a oscuras, se prende una luz.	<p>- EFECTO DE ENCENDIDO DE LUZ.</p> <p>- <u>DIEGO (V.O.):</u> Par de miedosos.</p> <p>- <u>JUANCHO (V.O.):</u> Miedoso ¿Yo?</p>
2.1	2	PM	- Espejo del baño. Unas muchachas entran con miedo al a averiguar del otro lado del espejo	Música de fondo.
3	3	PG	- Juancho y Francesca están sentados en una banqueta en el parque.	<p>-EFECTOS DE NATURALEZA.</p> <p>-JUANCHO (MEDIO TÍMIDO): Vos, sabéis que estáis muy bonita.</p> <p>-FRANCESCA: Este... tan bonita como er lomo de atún.</p> <p>-JUANCHO . (EN OFF): ¿Qué tendrá ese acento oriental que me trae de cabeza?</p> <p>-FRANCESCA: Sabes, yo estoy en búsqueda der amor verdadero, yo hablo con la madre tierra y los astros y er agua y er sol y la playa y er ATÚN.</p> <p>-JUANCHO: ¿Ahh? ¿Qué te pasa mijita, tu como que eres medio hipona?</p> <p>-FRANCESCA: No, yo solo busco er amor verdadero, es que no lo encuentro, dime madre tierra, lo tienes tu, o tu juanchito, ¿tu? (LLORANDO) es que yo lo que busco es un alma madura que a la que pueda</p>

			<p>Capítulo III - Marco Metodológico</p>	<p>unirme fácilmente. Es que nadie me comprende.</p> <p>- JUANCHO: Pero, vos quedate tranquila, yo sólo dije ¿AHH? porque me pareció como raro eso, ¿No creéis tu que es como medio raro eso de estar hablando con el sol, la luna el agua y el atún?</p> <p>- FRANCESCA (GRITANDO OFENDIDA): Tú no me comprendes, si me amas tienes que aceptarme como soy yo, toda yo, con el universo y la luz del ser.</p>
4	4	PG	-Vemos a Diego y a Susana frente a la vitrina de una tienda	<p>-SUSANA: Dieguito, a mi me encantan los peluches, son pequeños seres a quienes puedes apapachar y no te cobran, ni esperan algo a cambio.</p> <p>- DIEGO: Que bonito ¿Cuál te gusta más?, Yo te veo como esa muñequita que está por allá.</p>
4.2	4	PD	-Vemos la muñeca que señala Diego.	
4.3	4	PMA	Susana conversa con Diego y repentinamente saca de su pequeño bolso, un catálogo gigante que tira frente a Diego.	<p>- SUSANA: ¡Sii! (Sorprendida), pero esos son carísimos. Sabes, yo vendo peluches, chocolates y regalos en general por catálogos, anda ¡Compra, compra!</p> <p>- EFFECTO DE GOLPE DEL LIBRO CON EL PISO.</p>

				<p>- DIEGO: Pero amor. Vamos con calma, tenemos todo el tiempo del mundo.</p> <p>- SUSANA: Calma nada, a mí me gustan las relaciones pasionales y que tienen que ver con dinero, es más tengo un cargamento de joyas impresionante, anda, cómprale algo a aquella persona que tanto QUIERES, O sea a mí. Y si no tienes efectivo, tengo punto de venta, conformo cheques, acepto tarjeta de créditos y trueques, con sal. Pero no especies.</p>
5	5	PG	<p>- Libreros de la biblioteca y carteles de amor por todo el lugar Matilde está frente a un Librero con un libro en sus manos.</p> <p>- Un repartidor Trae un ramo de flores a Matilde.</p> <p>- Un Repartidor trae chocolates a Matilde.</p> <p>- Matilde se emociona mientras escucha un poema por los parlantes de la biblioteca.</p>	<p>- MATILDE (SUSPIRANTE): ¡Ahhh! quisiera que me amaran, como a esta princesa encantada del libro.</p> <p>- MATILDE (CONT): ¡Ahh! quisiera que me mandaran flores, que me regalaran chocolates y me sacaran a pasear.</p> <p>- MATILDE (CONT): ¡Ahh! Quisiera que me escribieran</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

			<p>- Serialo: (cont)</p> <p>- Temporada:</p> <p>- Capítulo:</p> <p>- Nombre: ARNOLDO</p>	<p>poemas en idiomas extranjeros y que me abrasaran mucho, muchooo.</p> <p>- En Off. (POEMA):</p> <p>- MATILDE (CONT): ¡Qué romántico! ¡Quisiera que me amaran así como a esa Matilde del poema!</p>
5.1	5	PM	<p>- Vemos a Arnolde se declara a Matilde, mientras ella ignora la situación.</p> <p>- Arnolde sale de cuadro.</p>	<p>-ARNOLDO: ¡Te amo, no puedo vivir sin tí!</p> <p>-MATILDE: Creo que escucho a lo lejos palabras de amorrr, ¡Qué romántico!</p> <p>-ARNOLDO (Obstinado): ¡Ahhh! Ya no aguanto a esta mujer. Está empecinada a creer que todo esto es para otra persona.</p>
6	6	Pm	<p>- Vemos el espejo reparado, brillante, detrás de él está Arnolde.</p>	
7	7	PMC	<p>- Matilde frente al espejo del lado de su apartamento.</p> <p>- Fade out.</p> <p>- Créditos.</p>	

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

- Dirección: Jesús Oliveros	- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Producción: Jesús Oliveros	- Temporada: 1.
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.	- Capítulo: 5
- Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.	- Nombre: LA CAMPAÑA DE ARNOLDO.

Nro.	Esc	Plano	Video	Audio
1	1	P.G	<p>Vemos la sala del apartamento del televisor hacia atrás, Juancho y Diego están sentados viendo televisión. Arnoldo está atrás en una mesa leyendo concentrado un libro, tiene una ruma de libros al lado.</p> <p>Juancho le habla a Arnoldo pero sigue viendo la tele, sin mayor interés. Arnoldo no despega la cara del libro mientras habla</p>	<p>-Efecto de saping de TV plano de fondo.</p> <p>-JUANCHO: ¿Arnoldo que será lo que leéis vos?</p> <p>-ARNOLDO: Estoy adentrándome en el mundo de la física nuclear como nuevo hobbie.</p>
1.1	1	P.M.		<p>-DIEGO: ¿AHH?.. ¿Qué tu qué?</p> <p>-Acordes.</p> <p>-JUANCHO: ¡Este carrizo lo que hace es buscarle las cinco patas al gato!</p> <p>-DIEGO: Arnoldo, noto que siempre estás con un libro en tus manos.</p> <p>-JUANCHO:! Apoyo lo dicho hermanazo! y tas más solo,.. que la una. Nunca has intentado salir con una fémína.</p> <p>-DIEGO: ¡Claro que si!, ¿Digo no?</p> <p>-JUANCHO (V.O.): ¡Dios! Esta tortilla está volteada.</p> <p>-ARNOLDO: Eh. Bueno lo que les tengo que decir es bastante privado y de verdad que me</p>

		<p>cuesta un poco.</p> <p>-DIEGO: O sea, que me estás diciendo que te gusta?</p> <p>-Acordes.</p> <p>-JUANCHO: ¡Apoyo lo dicho hermanazo! y tas más solo,.. que la una. Nunca has intentado salir con una fémica.</p> <p>-DIEGO: ¡Claro que si!, ¿Digo no?</p> <p>-JUANCHO (V.O.): ¡Dios! Esta tortilla está volteada.</p> <p>-ARNOLDO: Eh. Bueno lo que les tengo que decir es bastante privado y de verdad que me cuesta un poco.</p> <p>-Acordes.</p> <p>-JUANCHO (V.O.): ¡Hayyyyyy!, se perdió esa cosecha, hermanazo es que lo mato, cuente a ver.</p> <p>-DIEGO: Cuenta, pues que ya nos tienes en suspenso.</p>
P.M.	-Arnoldo habla de que...	<p>-ARNOLDO: Bueno, eso de salir con las muchachas no se me da muy bien.</p> <p>-JUANCHO: Yo lo Sabía. YOOO Sabía.</p> <p>-Acordes.</p>
P.M.A.	Arnoldo, niño está sentado en una banqueta del parque, está leyendo un libro. Una mujer pasa de pelo liso, con un vestido rosado...	<p>-ARNOLDO: ¡No vale! No es eso, es que me cuesta hablarles porque me han rechazado varias veces.</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

		<p>-DIEGO: O sea, que no eres gay, si no que te cuesta decirle a una chica que te gusta.</p> <p>-ARNOLDO: Bueno un pelo más sintetizado, si, me cuesta.</p> <p>-DIEGO: Pero sigue intentando. Si no nunca lo vas a lograr.</p> <p>-JUANCHO: El Diccionario del macho vernáculo dice "Cada rechazo es una esperanza de estar cerca de la fémima que acepte.</p> <p>-ARNOLDO: Es que ustedes no saben las maneras en las que me han rechazado.</p> <p>-ARNOLDO: Ven, muchachos, es mejor que yo siga con mis libros, es que algunas personas están hechas para jugar fútbol, otras para programar una PC, yo no estoy hecho para conquistar chicas.</p> <p>-ARNOLDO: Es que ustedes no saben las maneras en las que me han rechazado.</p>
P.M.	-Arnoldo habla desesperanzado.	- ARNOLDO: Ven, muchachos, es mejor que yo siga con mis libros, es que algunas personas están hechas para jugar fútbol, otras para programar una PC, yo no estoy hecho para conquistar chicas.
Insert	La frase "1er Caso". En letras blancas. Sobre En fondo negro.	-Sonido de transición.
P.M.A.	Arnoldo, niño esta sentado en una banqueta del parque, está feliz leyendo un libro. Una niña rubia, de pelo liso, con un vestido rosado se acerca a Arnoldo y se sienta a su lado.	-Música Inocente, ambiente de naturaleza (Pajaritos, niños corriendo por el parque, algo leve de brisa). -Lamido de paleta.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

		<p>Arnoldo deja de leer el libro, lo baja un poco de su cara y se le ve el rostro sonrojado.</p> <p>La niña saca una paleta y empieza lamerla. Arnoldo se acerca.</p> <p>La niña sigue lamiendo la chupeta y Arnoldo se acerca un poco más.</p>	<p>-NIÑA (Inocente): ¡Hola!</p> <p>-ARNOLDO: ¡Hola! ¿Sabes? tu me haces sentir como maripositas en el estomago, es que tu eres muy bonita.</p> <p>-NIÑA: (llanto ascendente) ¡Mamá este niño quiere que sea su novia porque lo hago vomitar!</p>
2	P.M.	<p>Se ven las piernas de la mamá que llegan al lugar, la cara de Arnoldo se pone más y más roja con el regaño, hasta que finalmente baja la cara.</p> <p>Fade Out.</p>	<p>-Música violenta.</p>
3	Insert.	<p>La frase "2do.Caso" en letras blancas sobre fondo negro.</p>	<p>-Sonido de transición.</p>
3	P.G.	<p>- En el patio de recreo está Arnoldo adolescente con un libro y su bolso a un lado. Entra en el cuadro una adolescente, es una niña fashion y se para al lado de Arnoldo a ver la hora, sin prestarle mayor importancia a su entorno.</p> <p>- Arnoldo le habla a Maria la niña Fashion.</p> <p>- La niña ve a su alrededor, como si escuchase a lo lejos algo, ve a Arnoldo sorprendida y le habla.</p> <p>- FAd e out</p>	<p>-ARNOLDO: ¿Maria?</p> <p>-MARIA: ¡Oh! No te vi. "Arnie", estabas allí borrado de la faz de la tierra y te apareciste como un cute amiguito.</p> <p>-ARNOLDO: Aja... Si... eh bueno..., ¿Puedo decirte algo?</p> <p>-MARIA: Todo lo que tu quieras, Arnie, tu sabes que yo siempre me encargo de ayudar a mis amigos no tan populares.</p> <p>-ARNOLDO: Bueno, no se como decir esto, pero allí te va... ¿Tu quieres... Ser mi novia?</p> <p>-MARIA (simultaneo a Arnoldo): Si, si quiero que me hagas la tarea que dejo Mr. Martínez. (se sorprende) ¿Eh tu novia?</p> <p>-ARNOLDO: ¡Si!, ¿Aceptas?</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

			<p>-MARIA: Pero..., si tú sabes que tú eres mi amigo, y con tanta confianza que te tengo, eres como mi hermana y con la familia no se puede tener nada, ¡LUCK! ¡No way!</p> <p>-Música que refleje pérdida de batalla.</p> <p>-Sonido de transición.</p>
4	Insert.	La frase "3er.Caso" en letras blancas sobre fondo negro.	
4	P.G.	<p>Arnoldo Adulto vestido entre sport y nerd, está moviendo la cabeza, arriba y abajo al ritmo de la música, se acerca una chica y ella está como buscando a alguien. Arnoldo la toma por la espalda y la pone frente a él apasionada mente.</p> <p>-Continuará.</p> <p>- Fade Out.</p> <p>- Créditos.</p>	<p>-Acordes en el momento en el que visualiza a la chica.</p> <p>-ARNOLDO: Tu y yo, aquí y ahora, ¡Bésame y ríndete a mis pies!</p> <p>-Golpes de cachetada.</p> <p>-Música de Despecho.</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

- Dirección: Jesús Oliveros	- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Producción: Jesús Oliveros	- Temporada: 1.
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.	- Capítulo: 6
- Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.	- Nombre: El Cambio de Arnoldo.

Nro	Esc.	Plano	Video	Audio
1	1	P.M.	-Arnoldo habla desesperanzado.	- ARNOLDO: Ven, muchachos, es mejor que yo siga con mis libros, es que algunas personas están hechas para jugar fútbol, otras para programar una PC, yo no estoy hecho para conquistar chicas.
1.2	1	PG	-Juancho y Diego hablan desde el sofá con Arnoldo.	- DIEGO: Arnoldo, pero que tal si vas a donde uno de esos tipos que entrenan a la gente para que pueda conseguir pareja.
1.3	1	PM	-Arnoldo pregunta extrañado.	- ARNOLDO: ¿Eso realmente existe?
1.4	1	PG	-Juancho y Diego hablan desde el sofá a Arnoldo. -Corte a negro.	- JUANCHO: Por los patacones de mi abuela. ¡Claro que sí, por qué no se me ocurrió eso Antes! Esos tipos se anuncian en los periódicos.
2	2	PG	-Oficina del "Hitch" vista hacia el escritorio, Juancho, Diego y Arnoldo están sentados frente al escritorio y "Hitch" detrás.	- HITCH: Bueno... Díganme ustedes cual es su problema en el amor.
2.1	2	PM	-Juancho habla.	- JUANCHO: ¿Problema yo? "Sape", este es un macho vernáculo.
2.2	2	PM	-Hitch habla.	- HITCH: ¿Sabes que quien dice eso tiene grandes problemas?
2.3	2	PM	-Diego habla. -Señala hacia donde está Arnoldo.	- DIEGO(INTERRUMPE): Bueno quien realmente tiene el problema es él.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

2.5	2	PM	-Arnoldo habla.	- ARNOLDO: Yo no creo que alguien pueda solucionar este problema pero. Bueno lo que me pasa es que me declaro ante las chicas y ellas me rechazan de maneras increíbles.
2.6	2	PM	- Hitch Habla.	- HITCH: Ehm... bueno no eres un caso tan alarmante. Pero es que si luces como luces, y hablas así las chicas no te entenderán y no llamarás la atención.
2.7	2	PM	- Juancho habla. - Corte a negro.	- JUANCHO: Hitch haga algo por él por favor, hasta se ha estudiado las páginas amarillas solo por gusto.
3	3	PG	- En el mostrador de la tienda Hitch habla con Juancho, Diego y Arnoldo.	- HITCH: BUENO MUCHACHOS, LO PRIMERO QUE TIENEN QUE SABER ES QUE TIENEN QUE VESTIR SOFISTICADO Y LLAMATIVOS, PERO NO DEMASIADO.
3.1	3	P.A.	- En el vestidor está Diego tiene un atuendo que lo hace lucir mejor, aunque no lo diferencia mucho.	- Música de fondo.
3.2	3	P.G.	- Juancho está en un vestidor con una tanga de leopardo y gruñe como tigre.	- JUANCHO (GRUÑIDO): ¡Grr!

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

3.3	3	P.G.	- En el vestidor, Arnoldo vestido de una manera sofisticada.	-Música de fondo.
4	4	PM-2Shot	- Delante de una silla de peluquería Hitch y Lupe hablan a Juancho, Diego y Arnoldo.	- HITCH : El cabello tanto en hombres como mujeres es un arma perfecta de seducción, aquí le presento a mi estilista profesional.
4.1	4	P.M.	- Lupe habla emocionado.	- LUPE (EMOCIONADO) : Hay Hitch ¡Me trajiste materia prima!, vamos muchachos, a cambiar esas melenas sin volumen, es que les voy hacer el tratamiento completo, depilación, corte de pelo, ¡manicura, paticure y de todo todo!
4.2	4	PM	- Juancho habla en desacuerdo.	- JUANCHO : Ha este como que se le pasaron las cachapas.
4.3	4	P.M.A.	- Lupe habla aún más emocionado.	- LUPE (EMOCIONADO GRITA FELIZ) : Las cachapas y toda la frutería entera, es que yo soy libre, libre como el viento.
4.4	4	PM	- Frente al espejo vemos a Diego y quedó igual como estaba.	
4.5	4	PM	- Frente al espejo vemos a Juancho y este tiene un afro. - Corte a Negro.	

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

5	5	PG	<p>- "Hitch" Habla con Juancho, Diego y Arnoldo</p>	<p>-HITCH: bueno muchachos, yo considero que ya están listos, creo que ya pueden salir a conquistar chicas, Arnoldo el ÚNICO consejo que me queda por darte es que tengas seguridad y que seas tu mismo.</p> <p>- DIEGO: Eso es Arnoldo, ya eres todo un galán pero nada de física-bio-tecno- química con las muchachas ¡Si!</p>
6	6	Inserts en Fondo Negro.	<p>EN NEGRO.</p> <p>- INSERT "CONTINUARÁ".</p> <p>- FADE OUT.</p> <p>- CRÉDITOS.</p>	<p>-ARNOLDO: ¿TE GUSTARÍA QUE SALIÉRAMOS UN RATO A TOMARNOS UN CAFÉ O ALGO ASÍ?</p>

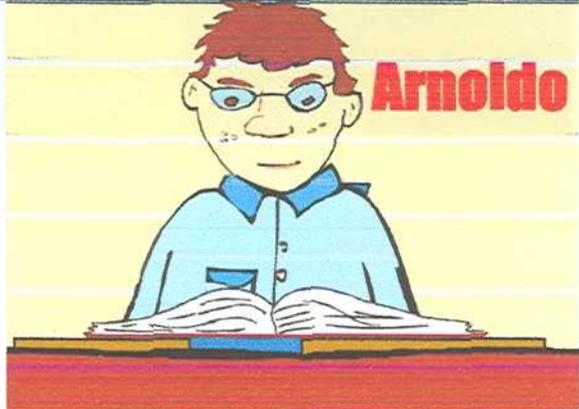
3.4.1.9.3.- Guiones Gráficos.

Antes de Presentar los guiones gráficos, se presentará la coletilla inicial del seriado.

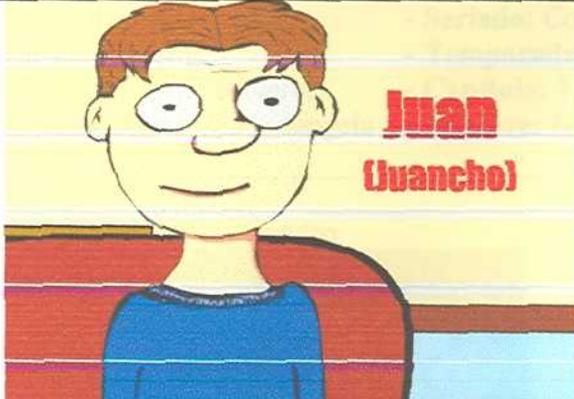
La misma no posee cambios a lo largo del seriado y la siguiente es su estructuración gráfica

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

- Dirección: Jesús Oliveros
- Producción: Jesús Oliveros
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.
- Animadores: Jesús Oliveros.
- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Temporada: 1.
- Capítulo: Coletilla Inicial
- Nombre: Coletilla Inicial.

Esc	Plano	Cuadro	Descripción
1	1		Plano general del cielo, está nublado. Aparece Logo de "Compañeros de Apartamento".
2	2		Plano medio de Arnoldo estudiando. Insert "Arnoldo"
3	3		Plano medio de Diego conduciendo. Insert "Diego".

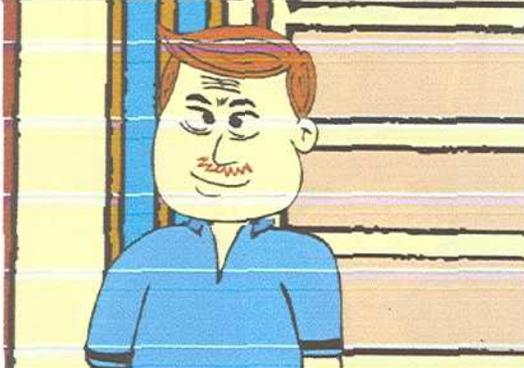
Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

4	 <p>Juan (Juancho)</p>	<p>Plano medio de Juancho sentado en el Sofá. Insert " Juan (Juancho)".</p>
5	<p>Dirigida y animada por: Jesús Oliveros</p>	<p>En fondo negro. Insert. "Dirigida y animada por: Jesús Oliveros".</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

- **Dirección:** Jesús Oliveros
 - **Producción:** Jesús Oliveros
 - **Dirección de Sonido:** Jesús Oliveros.
 - **Animadores:** Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.

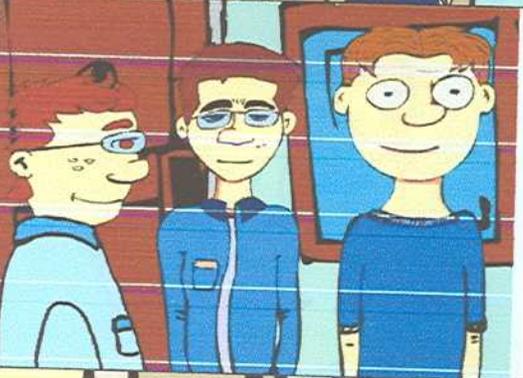
- **Seriado:** Compañeros de Apartamento.
 - **Temporada:** 1.
 - **Capítulo:** 1.
 - **Nombre:** No confíes en la Internet.

Esc	Plano	Cuadro	Descripción
1	1		Pantalla dividida, en plano medio de Juancho y Diego que hablan por teléfono desde sus habitaciones sobre los arreglos para el apartamento al que se van a mudar. Primero vemos la mitad de Diego marcando el teléfono. Mientras la otra mitad permanece en negro, en el momento en el que Juancho responde aparece la mitad de Diego. El plano permanece durante toda la escena.
2	2		Plano general del frente de la casa de Arnoldo, allí están Arnoldo con sus maletas y sus padres. La madre de Arnoldo le reclama consternada sobre su ida a Caracas.
2	2.1		Plano Medio del padre de Arnoldo que aconseja a su hijo sobre algunas cosas de la vida

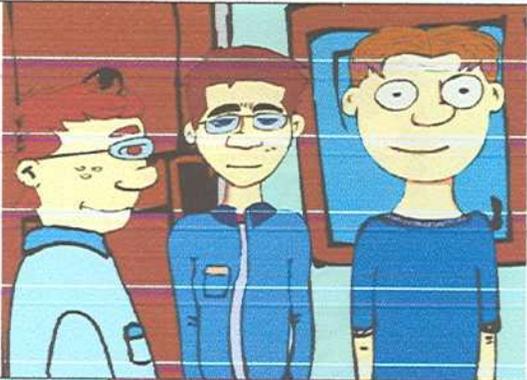
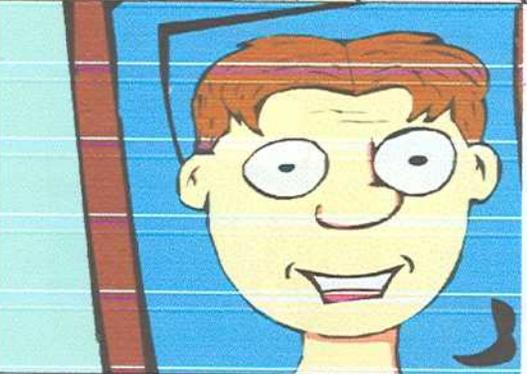
Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

2	2.2		<p>Plano medio de dos personas donde Arnoldo explica el porque de su ida.</p> <p>La madre reclama la ida de Arnoldo y le pide que se quede para consentirlo.</p>
2	2.3		<p>Plano general del frente de la casa de Arnoldo. Llega un bus de "Expresos Viaje Rápido", Arnoldo da un beso a su madre y se despide de su padre, se monta en el bus y éste se va.</p>
3	3		<p>Plano medio dentro del apartamento Una ejecutiva de "tu apartaco.com" está frente a la cocina esperando que lleguen los nuevos inquilinos</p>
3	3.1		<p>Plano medio de 2 personas. Diego reacciona.</p>

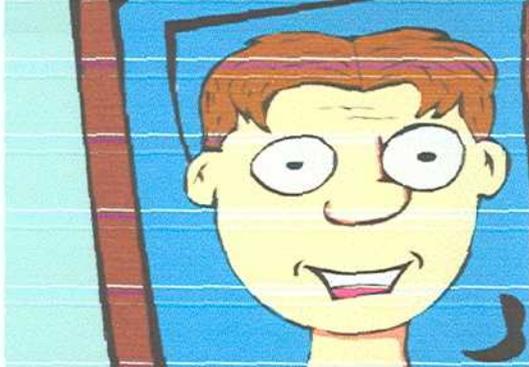
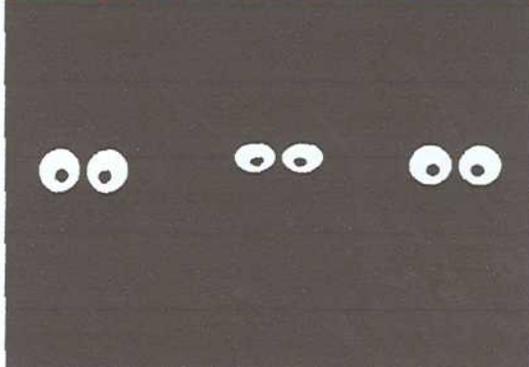
Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

3	3.2		Plano medio de la ejecutiva que trata de cerrar el trato
3	3.3		Plano medio de tres personas, donde entra Arnoldo y saluda a Juancho y Diego.
3	3.4		Primer plano de la ejecutiva que insiste en cerrar el trato de alquiler
3	3.5		Plano medio de Diego que no está completamente convencido de en la propuesta de la ejecutiva.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

3.6	 A medium shot of three cartoon characters standing in a room. On the left, a character with red hair and glasses in a light blue shirt. In the center, a character with dark hair and glasses in a blue jacket. On the right, a character with brown hair and glasses in a blue t-shirt. They are all looking towards the right.	Plano medio de 3 Donde Juancho Argumenta las Bondades de Tu Apartaco.com
3.7	 A close-up shot of a cartoon character with red hair and glasses, looking surprised with his mouth open.	Primer Plano de Arnoldo sorprendido.
3.8	 A close-up shot of a female cartoon character with long brown hair, looking surprised with her mouth open.	Primer plano de la Ejecutiva, habiendo cerrado el contrato se va del apartamento y sale de cuadro.
3.9	 A close-up shot of a cartoon character with brown hair and glasses, smiling broadly.	Primer plano abierto de Juancho que habla sobre lo bien que les va a ir en el apartamento

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

3	3.10		<p>Primer plano de Arnoldo que comenta sobre su experiencia inmobiliaria.</p>
3	3.11		<p>Primer plano abierto de Juancho que expresa su comodidad en el apartamento.</p>
3	3.12		<p>Hay una explosión y los muchachos quedan a oscuras. Solo vemos sus ojos.</p>
4	4		<p>Plano general de la oficina de tu apartaco.com donde un ejecutivo ve la situación y piensa que descubrieron su gestión</p>

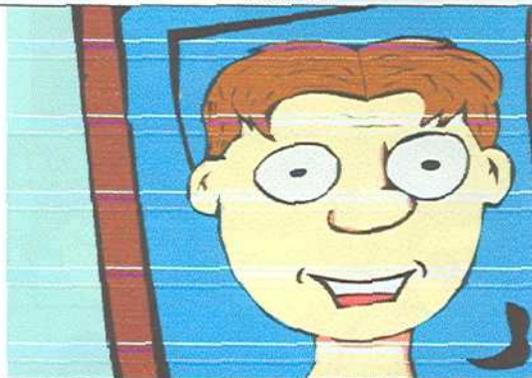
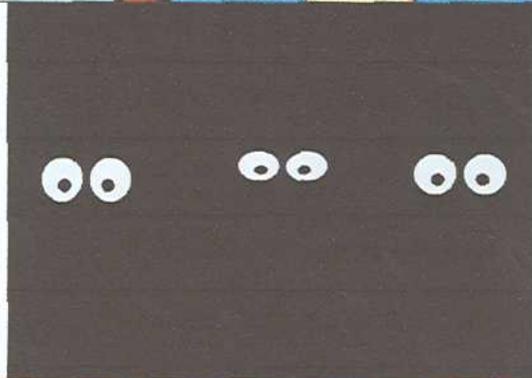
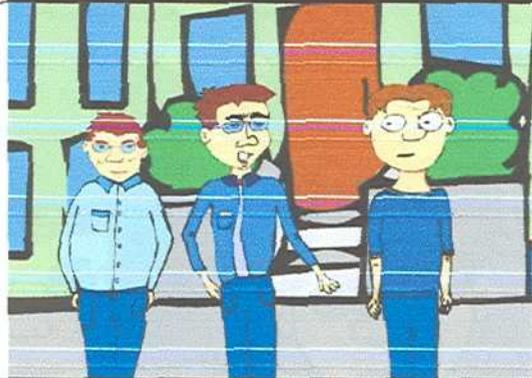
4.1



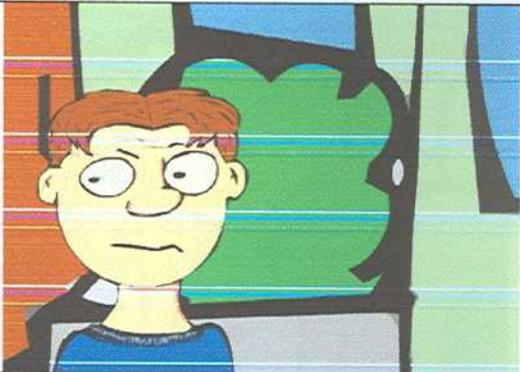
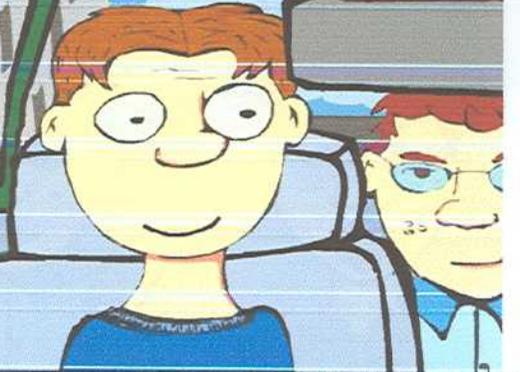
Plano general de la oficina de tu apartaco.com donde el anterior ejecutivo se relaja porque lograron culminar la gestión en el apartamento.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

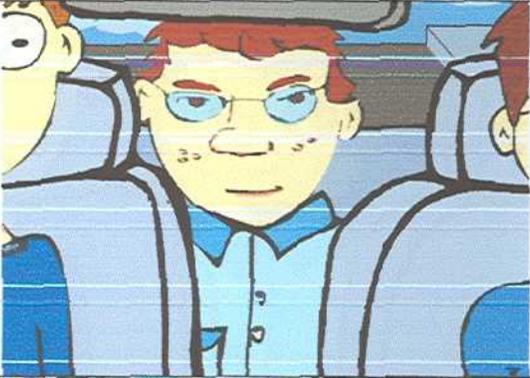
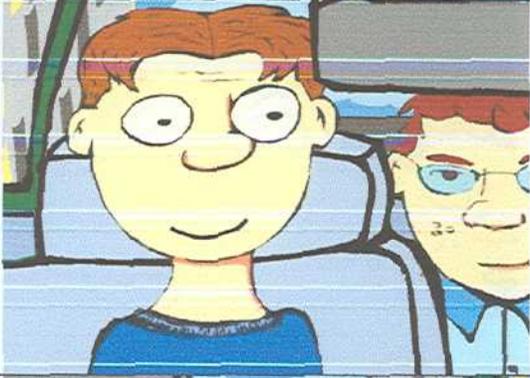
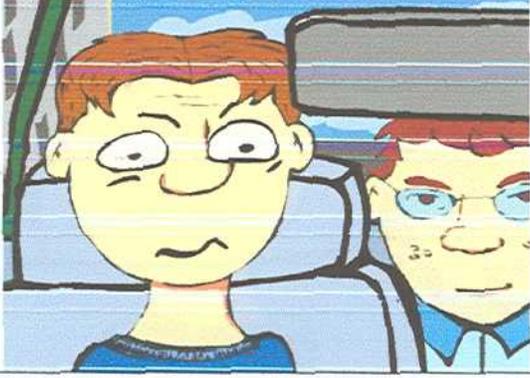
- Dirección: Jesús Oliveros	- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Producción: Jesús Oliveros	- Temporada: 1.
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.	- Capítulo: 2
- Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.	- Nombre: BUSCANDO UN TECHO MEDIANAMENTE SEGURO.

Esc	Plano	Cuadro	Descripción
1	1		Primer plano abierto de Juancho que expresa su comodidad en el apartamento.
1	1.1		Hay una explosión y los muchachos quedan a oscuras. Solo vemos sus ojos.
2	2		Plano americano Frente a la entrada del edificio vemos a Diego que se Queja, Juancho responde y Arnoldo trata de interrumpir la acción.

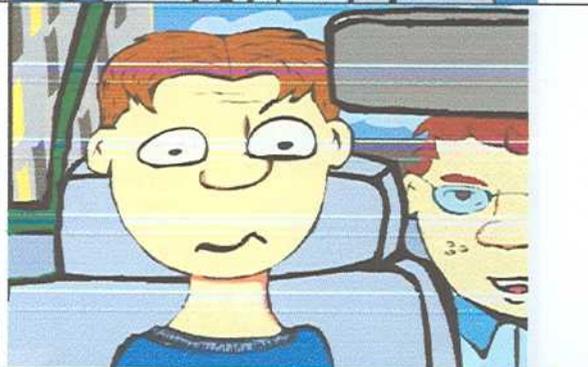
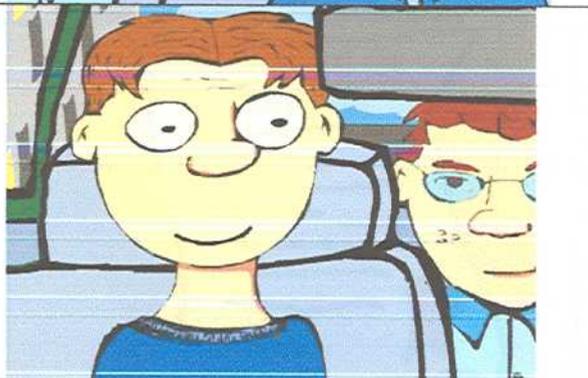
Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

2	2.1		<p>Plano medio de Juancho, que responde algo exasperado y a la defensiva a Diego.</p>
3	3		<p>Plano medio del parabrisas del carro de Diego y algo de sus detalles, dentro del carro están Diego conduciendo y Juancho de copiloto, Arnoldo está en el medio de los dos pero en el asiento de atrás. Todos tienen caras de preocupación.</p>
3	3.1		<p>Plano medio Cerrado de Juancho habla, sus gestos nos muestran que no pierde las esperanzas.</p>
3	3.2		<p>Plano medio cerrado de Diego que habla, sus gestos nos dejan ver que esta un poco confundido.</p>

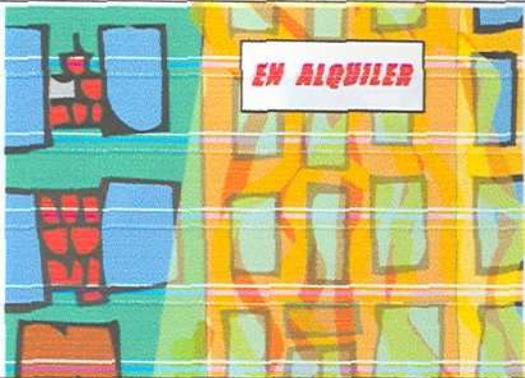
Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

3	3.3		Plano medio cerrado de Arnoldo que habla, vemos un poco de los hombros de Diego y Juancho.
3	3.4		Plano medio cerrado de Juancho que habla.
3	3.5		Plano medio cerrado de Diego gritando como si todo estuviese perdido.
3	3.6		Plano medio cerrado de Juancho que responde gritando un poco agresivo como si no quisiera que le echaran la culpa.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

3	3.7		<p>Plano medio cerrado de Arnoldo sorprendido respondiendo.</p>
3	3.8		<p>Plano medio cerrado de Juancho que responde con cara de confusión.</p>
3	3.9		<p>Plano medio cerrado de Diego aclarando.</p>
3	3.10		<p>Plano medio cerrado de Juancho Aclarando.</p>

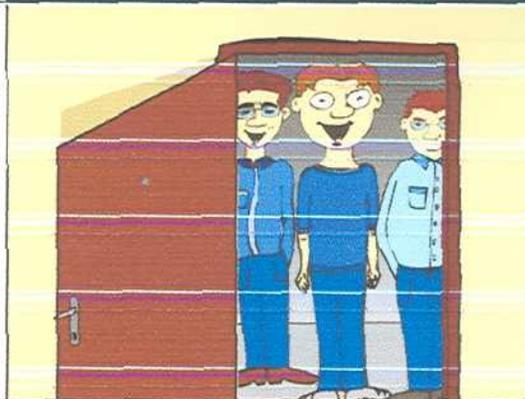
Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -



Plano de detalle de un edificio en la calle está iluminado con un haz de luz proveniente del cielo, simultáneamente suena un coro celestial, vemos un plano del aviso gigante que dice se renta apartamento para estudiantes en este edificio.



Plano general. Vemos el carro de Diego pararse frente al edificio iluminado, los muchachos entran corriendo al edificio. Tilt Up con una luz de ascensor ascendente hasta el piso donde van.

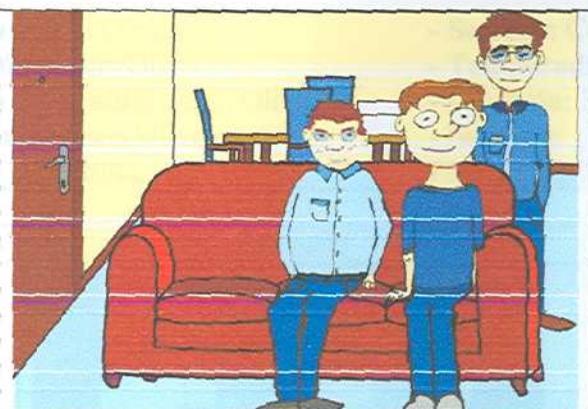
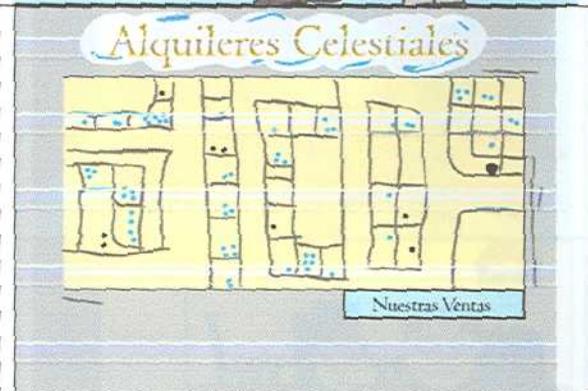


Plano general. Desde afuera vemos a los tres muchachos frente a la puerta, la puerta se abre, se ve el apartamento brillante



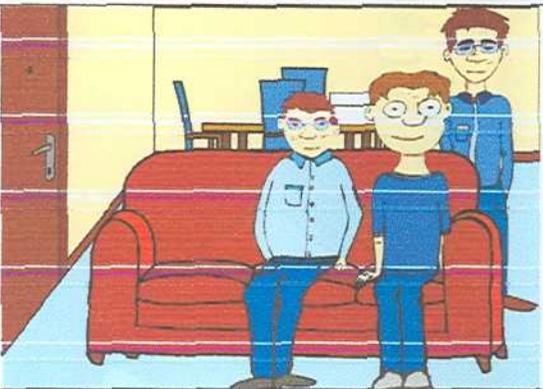
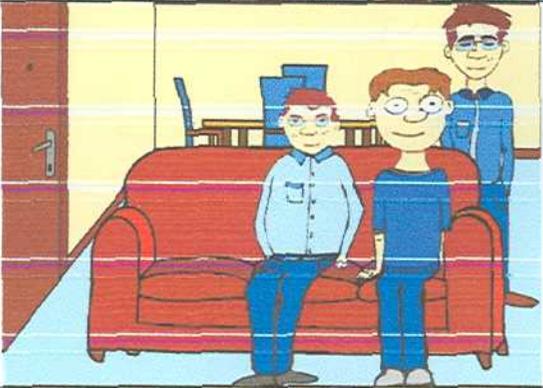
Plano de detalle. Vemos un contrato con una "X" de firme aquí En una mesa y una mano lo firma.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

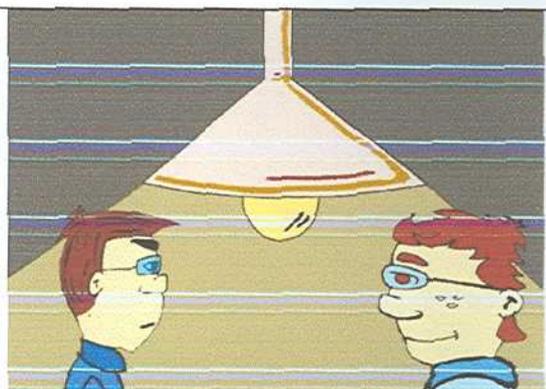
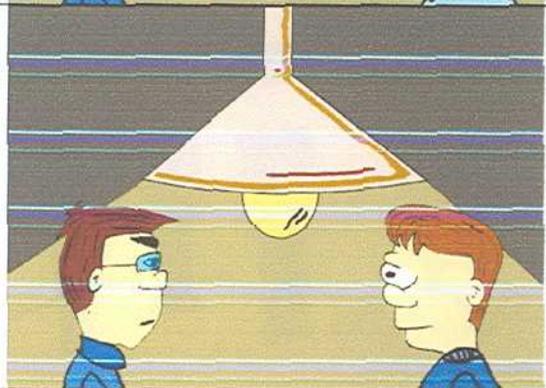
4	4.2		Plano general de Diego, Juancho y Arnoldo instalados en su nuevo apartamento
4	4.3		Plano de detalle. En una oficina de ventas vemos en el fondo un mapa de la ciudad con edificios identificados con luces que titilan. Una de estas se apaga. FADE OUT. CRÉDITOS.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

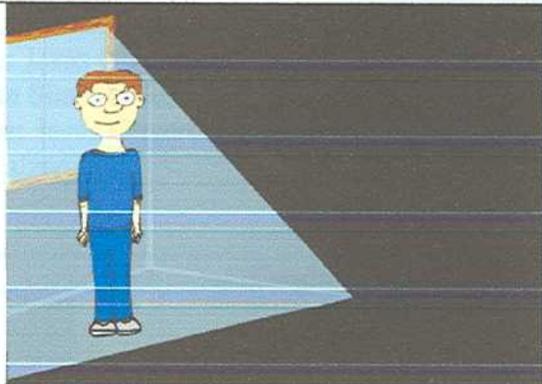
<ul style="list-style-type: none"> - Dirección: Jesús Oliveros - Producción: Jesús Oliveros - Dirección de Sonido: Jesús Oliveros. - Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla. 	<ul style="list-style-type: none"> - Seriado: Compañeros de Apartamento. - Temporada: 1. - Capítulo: 3 - Nombre: ¿QUIÉN SE HA LLEVADO MI PEDAZO DE PASTEL?
---	--

Esc	Plano	Cuadro	Descripción
1	1		Plano general. Juancho y Arnoldo están sentados en la sala viendo televisión. Diego entra en el cuadro con una caja como de pastel en las manos, pasa por detrás del mueble donde están ellos.
2	2		Plano general. Juancho y Arnoldo siguen viendo televisión y llega Diego, que coloca sus cosas en la mesa y luego ve que el espacio donde dejó su caja está vacío.
2.1	2		Primer plano. Diego habla preocupado porque no consigue su caja.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

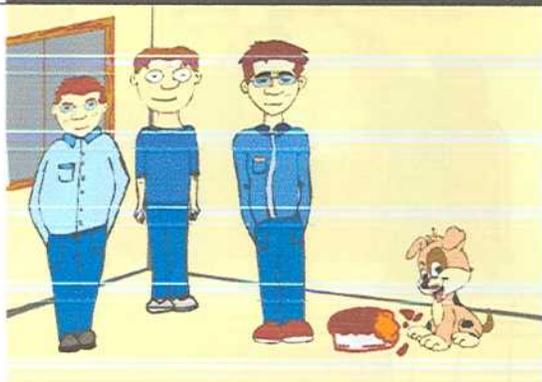
3		<p>Plano medio. Vemos una bombilla en un vaivén y un Tilt Down hacia la cara de Diego, quien está muy inquisitivo y dominante.</p>
4		<p>Plano medio. Vemos una bombilla en un vaivén y un tilt down hacia la cara de Diego, quien está muy inquisitivo y dominante. Vemos la cara de Juancho en el Lugar de Arnoldo, sigue el interrogatorio.</p>
4		<p>Plano de detalle. Vemos caer un martillo con la orden de sentencia.</p>
4		<p>Plano medio. Vemos unas rejas encerrar a Juancho, grita. Repentinamente aparece Arnoldo.</p>

5



Plano general. Vemos una ventana y un hilo de luz que se ve dentro del cuarto. Tilt down y vemos parte de la cara de Juancho, con una guitarra, tocando el blues de los tristes. Se escucha un ruido raro, como de hocico de perro.

6

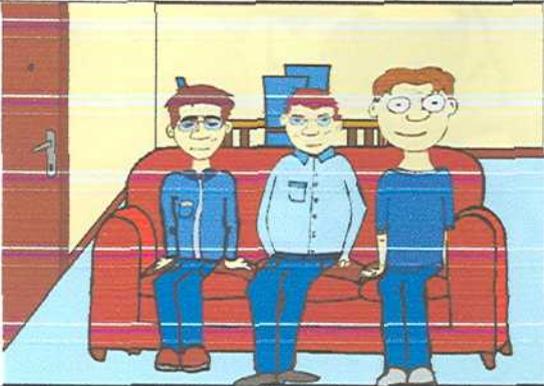


Plano general. Vemos a Juancho que entra hablando con los otros dos, dentro del lugar vemos a un perro comiéndose la torta de Diego.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

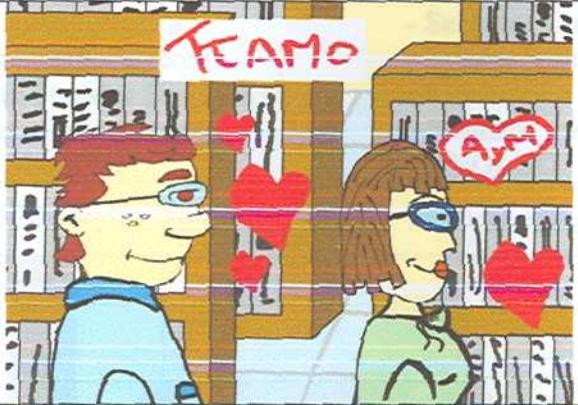
- Dirección: Jesús Oliveros
 - Producción: Jesús Oliveros
 - Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.
 - Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.

- Seriado: Compañeros de Apartamento.
 - Temporada: 1.
 - Capítulo: 4
 - Nombre: UN MUNDO PARALELO.

Esc	Plano	Cuadro	Descripción
1	1		Plano General. Juancho, Diego y Arnoldo están sentados en el sofá viendo TV, que está frente a ellos (no la vemos, sólo el efecto de "saping" e iluminación incidente). - Explosión con una ligera vibración del plano
2	2		Plano general del baño con la luz prendida.
2	2.1		Plano medio cerrado. Espejo del baño. Unas muchachas entran con miedo al a averiguar del otro lado del espejo

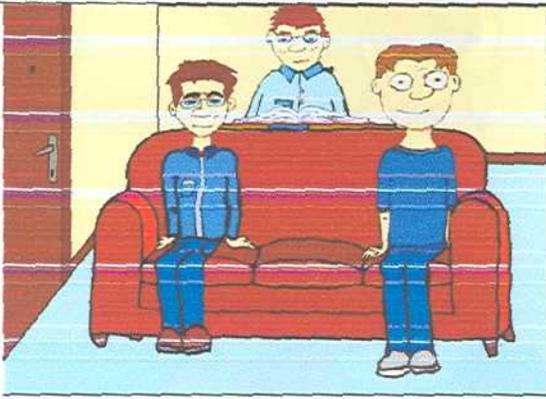
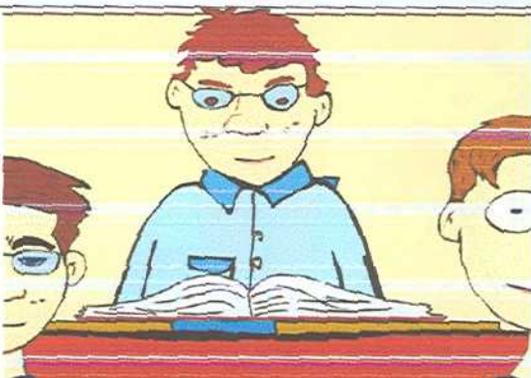
2	2.2		<p>Plano medio cerrado. Vemos a Juancho, Diego y Arnoldo que ven quien está.</p>
3	3		<p>Plano general. Juancho y Francesca están sentados en una banqueta en el parque.</p>
4	4		<p>Plano general. Vemos a Diego y a Susana frente a la vitrina de una tienda</p>
4	4.1		<p>Plano medio Abierto. Vemos a Diego y Susana conversan desde la vitrina de la tienda.</p>

4	4.2		<p>Plano de detalle. Vemos la muñeca que señala Diego.</p>
4	4.3		<p>Plano medio abierto. Susana conversa con Diego y repentinamente saca de su pequeño bolso, un catálogo gigante que tira frente a Diego.</p>
5	5		<p>Plano general. Libreros de la biblioteca y carteles de amor por todo el lugar Matilde está frente a un Librero con un libro en sus manos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un repartidor Trae un ramo de flores a Matilde. - Un Repartidor trae chocolates a Matilde. - Matilde se emociona mientras escucha un poema por los parlantes de la biblioteca.

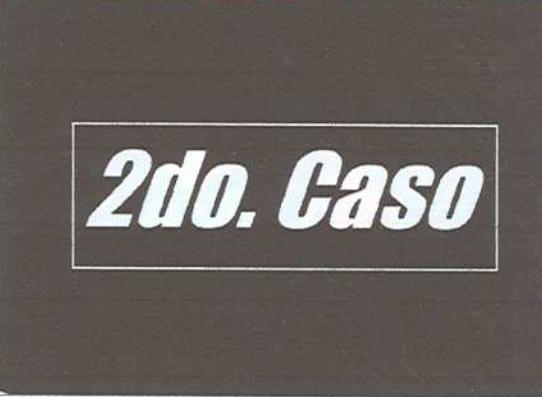
5	5.1		<p>Plano medio. Vemos a Arnoldo se declara a Matilde, mientras ella ignora la situación.</p> <ul style="list-style-type: none">- Arnoldo sale de cuadro.
6	6		<p>Plano medio. Vemos el espejo reparado, brillante, detrás está Arnoldo.</p>
7	1		<p>Plano medio. - Matilde frente al espejo del lado de su apartamento.</p> <ul style="list-style-type: none">- Fade out.- Créditos.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

- Dirección: Jesús Oliveros	- Seriado: Compañeros de Apartamento.
- Producción: Jesús Oliveros	- Temporada: 1.
- Dirección de Sonido: Jesús Oliveros.	- Capítulo: 5
- Animadores: Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.	- Nombre: LA CAMPAÑA DE ARNOLDO.

Esc	Plano	Cuadro	Descripción
1	1		<p>Plano general. Vemos la sala del apartamento del televisor hacia atrás, Juancho y Diego están sentados viendo televisión. Arnoldo está atrás en una mesa leyendo concentrado un libro, tiene una ruma de libros al lado.</p> <p>Juancho le habla a Arnoldo pero sigue viendo la tele, sin mayor interés. Arnoldo no despega la cara del libro mientras habla</p> <p>Continúa el diálogo entre los intervinientes.</p>
1	1.20		<p>Plano medio. Arnoldo habla desesperanzado.</p>
2	2		<p>La frase "1er Caso". En letras blancas. Sobre En fondo negro.</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

2	2.1		<p>Plano medio abierto. Arnoldo, niño esta sentado en una banqueta del parque, está feliz leyendo un libro. Una niña rubia, de pelo liso, con un vestido rosado se acerca a Arnoldo y se sienta a su lado. Arnoldo deja de leer el libro, lo baja un poco de su cara y se le ve el rostro sonrojado. La niña saca una paleta y empieza lamerla. Arnoldo se acerca.</p> <p>La niña sigue lamiendo la chupeta y Arnoldo se acerca un poco más. La niña que le va a responder a Arnoldo, ella está lamiendo su chupeta. La toma dura unos segundos.</p> <p>La niña responde con llanto.</p>
2	2.2		<p>Plano medio abierto. Se ven las piernas de la mamá que llegan al lugar, la cara de Arnoldo se pone más y más roja con el regaño, hasta que finalmente baja la cara.</p> <p>Fade Out.</p>
3	3		<p>La frase "2do.Caso" en letras blancas sobre fondo negro.</p>

3

3.1.



Plano general. En el patio de recreo está Arnoldo adolescente con un libro y su bolso a un lado. Entra en el cuadro una adolescente, es una niña fashion y se para al lado de Arnoldo a ver la hora, sin prestarle mayor importancia a su entorno.

- Arnoldo le habla a María la niña Fashion.
- La niña ve a su alrededor, como si escuchase a lo lejos algo, ve a Arnoldo sorprendida y le habla.
- María emocionada responde a Arnoldo, al final pone cara de duda.

4

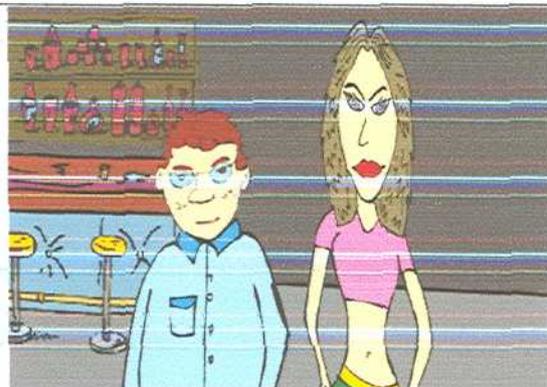
4



La frase "3er.Caso" en letras blancas sobre fondo negro.

4

4.1



Plano medio. Arnoldo Adulto vestido entre sport y nerd, está moviendo la cabeza, arriba y abajo al ritmo de la música, se acerca una chica y ella está como buscando a alguien. Arnoldo la toma por la espalda y la pone frente a él apasionada mente.

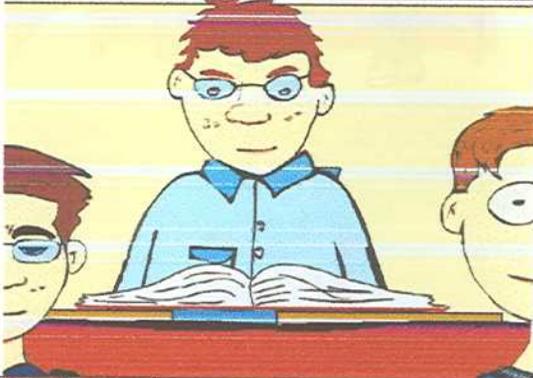
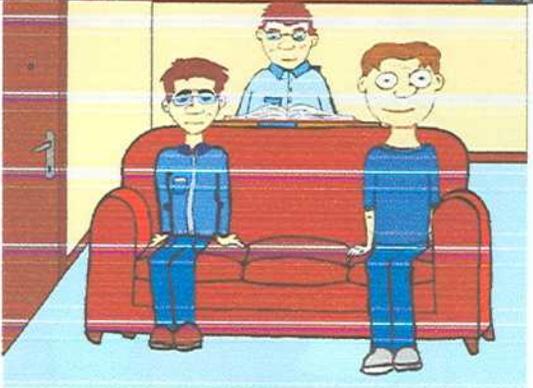
Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

4	4.1a		<p>Vemos una figura de estrella con un "PAf!" Dentro. Fade out. - Continuará. - Fade Out. - Créditos.</p>
---	------	---	---

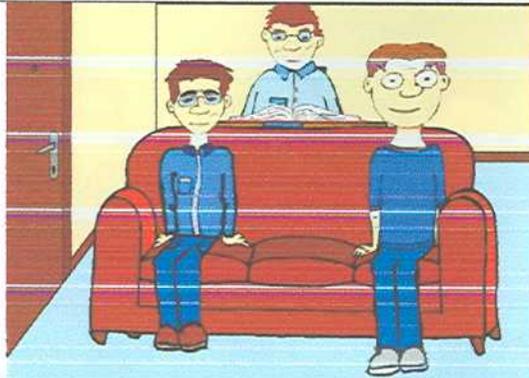
Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

- **Dirección:** Jesús Oliveros
 - **Producción:** Jesús Oliveros
 - **Dirección de Sonido:** Jesús Oliveros.
 - **Animadores:** Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla.

- **Seriado:** Compañeros de Apartamento.
 - **Temporada:** 1.
 - **Capítulo:** 6
 - **Nombre:** El Cambio de Arnoldo.

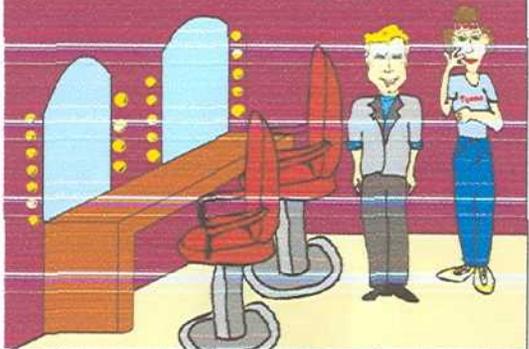
Esc	Plano	Cuadro	Descripción
1	1		Plano medio. Arnoldo habla desesperanzado.
1	1.1		Plano general. Juancho y Diego hablan desde el sofá con Arnoldo.
1	1.2		Plano medio. Arnoldo pregunta extrañado.

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

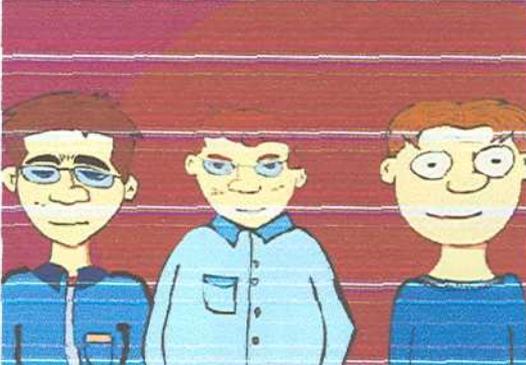
1	1.3		<p>Plano general. Juancho y Diego hablan desde el sofá a Arnoldo. -Corte a negro.</p>
2	2		<p>Plano general. Oficina del "Hitch" vista hacia el escritorio, Juancho, Diego y Arnoldo están sentados frente al escritorio y "Hitch" detrás.</p>
2	2.1		<p>Plano medio. Juancho habla. - Corte a negro.</p>
2	2.2		<p>Plano General. Hitch habla.</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

2	2.3		<p>Plano americano. Diego habla y señala hacia donde está Arnoldo.</p>
2	2.4		<p>Plano General Hitch Habla.</p>
2	2.5		<p>Plano medio. - Juancho habla. - Corte a negro.</p>
3	3		<p>Plano general. En el mostrador de la tienda Hitch habla con Juancho, Diego y Arnoldo.</p>

2	3.1		<p>Plano americano. En el vestidor está Diego tiene un atuendo que lo hace lucir mejor, aunque no lo diferencia mucho.</p>
2	3.2		<p>Plano general. Juancho está en un vestidor con una tanga de leopardo y gruñe como tigre.</p>
3	3.3		<p>Plano General. En el vestidor, Arnoldo vestido de una manera sofisticada.</p>
4	4		<p>Plano general. Delante de una silla de peluquería Hitch y Lupe</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

4	4.1		<p>Plano medio. Lupe habla emocionado.</p>
4	4.2		<p>Plano medio de 3. Juancho habla en desacuerdo.</p>
4	4.3		<p>Plano medio abierto. Lupe habla aún más emocionado.</p>
4	4.4		<p>Plano medio. Frente al espejo vemos a Diego y quedó igual como estaba.</p>

Capítulo III - Marco Metodológico - Guiones -

4,5		<p>Plano medio. Frente al espejo vemos a Juancho y este tiene un afro.</p> <p>- Corte a Negro.</p>
5		<p>Plano general 4shot. "Hitch" Habla con Juancho, Diego y Arnoldo</p>
6	<p>CONTINUARÁ</p>	<p>EN NEGRO.</p> <p>- INSERT "CONTINUARÁ".</p> <p>- FADE OUT.</p> <p>- CRÉDITOS.</p>

3.4.1.10.- Casting.

Para la gestión de casting se conocían datos importantes de la Universidad como la existencia de un grupo de teatro y de personas que estaban interesadas en medios de comunicación, de tal manera que se colocaron panfletos en sitios estratégicos de la universidad para llamar a estos talentos, así mismo se utilizó la publicidad boca a boca con conocidos y se aprovechó la oportunidad de poder unir esta gestión con la de un cortometraje cuya directora es allegada al equipo de producción, de esta manera se optaba por dos alternativas como lo son: que la persona llegase interesada por la actividad o que estando motivada a participar en el cortometraje se interesara por participar en el casting de voces y eventualmente en el seriado.

Para el registro y futura selección de los personajes se acordó, junto con la otra gestión de casting, en grabar todo el proceso en video para, en formato “Mini-Dv”, para el registro de voces se optó usar micrófonos unidireccionales. Esta estrategia permite obtener una relación de la persona con sus dotes histriónicas. Esto último teniendo en cuenta que no todos los participantes son conocidos

3.4.1.10.1 Necesidades Actorales.

Las necesidades de voces para llenar los perfiles de los personajes se agrupan en lo siguiente:

- Personajes Femeninos.
- Madre de Arnoldo.
- Ejecutiva de Ventas de “Tu Apartaco.com”
- Susana.
- Francesca.
- Matilde.
- Niña del parque.
- Adolescente Sifrina.

- Personajes Femeninos.

- Arnoldo.
- Arnoldo Niño.
- Diego
- Juancho.
- Padre de Arnoldo.
- Ejecutivo de “Tu Apartaco.com”.
- Hitch.
- Lupe el estilista.

3.4.1.10.2.- Participantes del Casting.

Durante el período de un día durante 4 horas participó un total de once personas, a las que se les pidió que interpretaran las partes más importantes y emblemáticas de cada personaje requerido, para lo que se les suministró parte del guión donde se mostraban dichos elementos. Finalmente se les pidió que improvisaran el texto aportándole las intenciones que creyesen convenientes y finalmente que interpretasen voces variadas si se tenía facilidad para lo mismo. Esto con el fin de poder recurrir a la persona en caso de que fuese necesario(a) para algún otro papel.

Nombres y Apellidos	E-Mail	Teléfonos	Personaje(s)
Cristina Martínez	Sakurachan16@gmail.com	04129764781	Femeninos
Claudia de Berardinis	clotydeb@hotmail.com	04125916876	Femeninos
Cesar Rodríguez	-----	04168215158	Masculinos
Luz Marina Manzano	luzmarinamanzanag@hotmail.com	04129644054	Femeninos
Darío Ramírez	Dramirez9@gmail.com	04166098193	Masculinos
Luciana Peña	Kitty17@hotmail.com	04148776655	Femeninos
Gustavo Ponne	gusymans@gmail.com	04143875728	Masculinos
Eduardo Cordero	Adrian_86@hotmail.com	04162175456	Masculinos
Mariangela Calzadilla.	destinyknown@hotmail.com	04148952584	Femeninos - Niño
Melisa Oviedo	meliop@hotmail.com	04166325333	Femeninos - Niño
Valerio Mendoza	-----	04142630780	Masculinos

Figura 38. Participantes en la gestión de casting.

Todos los participantes se mostraron muy motivados, en concursar por todos los personajes que su voz les permitiese. Debido a esto, el campo “personaje” del gráfico anterior se clasifica según el género del personaje.

3.4.1.10.3.- Participantes elegidos.

3.4.1.10.3.1.- Necesidades técnicas.

Teniendo en cuenta los datos requeridos en las descripciones de los personajes. Los participantes seleccionados son:

- Personajes:

- Matilde.
- Susana.
- Madre de Arnoldo.
- Niña del Parque.

Nombre: Cristina Martínez

E-Mail: Sakurachan16@gmail.com

Telf: 04129764781

Personajes:

- Diego.
- Hitch.
- Lupe el Estilista.
- Ejecutivo de “Tu Apartaco.com”

Nombre: Darío Ramírez

E-Mail: Dramirez9@gmail.com

Telf: 04166098193

Personajes:

- Juancho.
- Padre de Arnoldo.

Nombre: Gustavo Ponne

E-Mail: gusymans@gmail.com

Telf: 04143875728

Personajes:

- Arnoldo.
- Arnoldo Niño.
- Ejecutiva de Ventas “Tu Apartaco.com”
- Francesca.
- María.

Nombre: Mariangela Calzadilla.

E-Mail: destinyknown@hotmail.com

Telf: 04148952584

3.4.1.11.- Necesidades de Producción.

3.4.1.11.1.- Necesidades técnicas.

Para la realización del trabajo se necesitará un computador con una capacidad física (Hardware) mínima de un disco duro mayor a los 50Gb de espacio libre, memoria RAM de 256Mb, a demás de un kit multimedios y los periféricos respectivos, como monitor, teclado, Mouse, etc. De acuerdo a las especificaciones técnicas del programa Macromedia Flash.

Entre los requerimientos de programas (Software) se necesitará de licencias de: Macromedia Flash para el proceso de animación, Adobe Photoshop para el manejo de mapas de bits y de Adobe Ilustrador para el diseño vectorial inicial.

Para el registro de audio respectivo a las voces de los personajes, se necesitará de un kit de microfonía y de un espacio adecuado para dicha tarea.

Se requerirá material consumible como: papel, lápices de distintos grosores, borradores, sacapuntas, etc.

3.4.1.11.2.- Pregira Permisos y Solicitud de otros Equipos.

Para la antes mencionada tarea de registro de voces de los personajes se recurre al estudio de radio de la Universidad Católica Andrés Bello, que está equipado con todos los requerimientos técnicos necesarios y a demás se ofrece asesoría y dirección técnica de Rubén Darío Rincón, quién amablemente accedió en nombre del departamento de audiovisuales. (En el capítulo de Anexos se adjunta una copia de la solicitud de permisología)

3.4.2. Producción

3.4.2.1.- Equipo de Producción.

- **Casa Productora:** Fotograma ANIMATION.
- **Guionista:** Jesús Oliveros.
- **Dirección:** Jesús Oliveros.
- **Producción:** Jesús Oliveros, Yuri Gudiño.
- **Audio:** Jesús Oliveros (Asesoría de Rubén Darío Rincón)
- **Animación:** Jesús Oliveros.
- **Diseño Web:** Jesús Oliveros, Mariangela Calzadilla, Yelani Macagno.

3.4.2.2.- Plan de Trabajo.

3.4.2.2.1. - Plan de Grabación de Voces.

Fecha	Hora de llamado	Esc #	Talento Convocado	Otros/Varios.
10/07/2006	02:00 PM.	Todas	Arnoldo, Juancho, Diego Lupe, Francesca, Matilde,	Se registrará el audio de todas las escenas en las que participen los personajes convocados.
11/07/2006	02:00 PM.	Todas	Madre de Arnoldo, Hitch, Ejecutivos de ventas de Tu Apartaco.com, Susana, niña,	Se registrará el audio de todas las escenas en las que participen los personajes convocados.
12/07/2006	02:00 PM.		Imprevistos	

Figura 39. Plan de Grabaciones de voces para “Compañeros de Apartamento”.

Se refleja la grabación de todo el parlamento que tenga el personaje, dado a que los mismos son relativamente cortos y registrables en el tiempo preestablecido, en tal caso se utilizan dos días de grabación, más uno de imprevistos.

Para el registro de voces se procede de tal manera que, el actor interprete todo el parlamento que se le asigne por personaje y no de manera lineal, a fin de editar este audio y efectuar los cortes necesarios para la animación de la boca del personaje y sincronización de ambos medios.

Todas las grabaciones tienen lugar en la Universidad Católica Andrés Bello, en el Estudio de Radio ubicado en la planta baja del módulo 6 de la cede de Caracas¹.

3.4.2.2.1.1. - Plan de trabajo de Diseño.

Para el desarrollo del diseño del sitio Web se dispone de cuatro horas diarias variables en el día. Durante el período desde 16 al 22 de Julio.

Para la tarea de animación se procede a disponer de dos turnos de trabajo, el primero desde las 8:00 a.m. hasta las 12:00 a.m. y el segundo desde las 2:00 p.m. hasta las 8:00 p.m., durante los días 23 de Julio hasta el 26 de Agosto, exceptuando los fines de semana.

Durante los fechas entre el 27 al 30 de Agosto se dispone de sesiones de 2:00 p.m. Hasta las 8:00 p.m. para revisión del producto animado, de tal manera que estos días sean aplicables a ajustes y detalles posibles que incrementen la calidad del producto final.

3.4.2.2.1.2. - Hojas de Llamado.

Seriado: COMPAÑEROS DE APARTAMENTO. Temporada: 1ra.

Hoja de Llamado

Fecha: 0/0/2006	Día 1 de 3
Lugar: Ucab - Mod. 6 / PB - Estudio de Radio.	
Llamado: 1:30 p.m.	Llegada a Estudio: 2:00 p.m.

Escenas pautadas: Todas.

Talentos

Nombre	Personaje	Escenas	En locación
Mariangela Calzadilla	- Arnoldo. - Arnoldo Niño. - Ejecutiva de Ventas "Tu Apartaco.com" - Francesca. - María.	Todas	1:30 p.m.
Gustavo Ponne	- Juancho. - Padre de Arnoldo.	Todas	1:30 p.m.

Equipo de producción

Nombre	Cargo	Llamado	En Locación
Jesús Oliveros	Director	01:30 a.m.	02:00 a.m.
Rubén Darío Rincón	Asesor (Registro de Audio)	01:30 a.m.	02:00 a.m.

Seriado: COMPAÑEROS DE APARTAMENTO. Temporada: 1ra.

Hoja de Llamado

Fecha: 0/0/2006	Día 2 de 3
Lugar: Ucab - Mod. 6 / PB - Estudio de Radio.	
Llamado: 1:30 p.m.	Llegada a Estudio: 2:00 p.m.

Escenas pautadas: Todas.

Talentos

Nombre	Personaje	Escenas	En locación
Cristina	- Matilde. - Susana. - Madre de Arnoldo. - Niña del Parque.	Todas	1:30 p.m.
Darío Ramírez	- Diego. - Hitch. - Lupe el Estilista. - Ejecutivo de "Tu Apartaco.com"	Todas	1:30 p.m.

Equipo de producción

Nombre	Cargo	Llamado	En Locación
Jesús Oliveros	Director	01:30 a.m.	02:00 a.m.
Rubén Darío Rincón	Asesor (Registro de Audio)	01:30 a.m.	02:00 a.m.

3.4.2.3.- Presupuesto.

Para efectos de este trabajo de grado, se recurre en cuanto a equipos e instalaciones en calidad de préstamo, al Departamento de Audiovisuales de la Escuela de Comunicación Social y otros tantos de ellos, son de propiedad del mismo equipo de producción. Por esto, se refleja una columna de gastos reales y una columna de gastos según precios del mercado, a fin de obtener una idea de costos de producción, teniendo en mente todos los gastos que pueden surgir.

Así mismo se muestra una lista de consumibles de papelería y material virgen, necesario para llevar a cabo partes del proyecto, como el diseño y bocetos de personajes y el casting entre otros.

Producto	Proveedor	Cant.	Unidad	Total Un. Mercado (Bs.)	Total Gral. Mercado (Bs.)	Total Gral. Real (Bs.)
Registro derechos de Autor	Sapi	1	Registro	300.000	300.000	0
Alquiler Cámara Mini Dv	Producciones Moto Action/Oliver	1	Día	300.000	300.000	0
Camarógrafo	Producciones Moto Action/Oliver	1	Día	150.000	150.000	0
Asistente de Cámara	Producciones Moto Action/Oliver	1	Día	100.000	100.000	0
Alquiler de equipos de sonido	Producciones Moto Action/Oliver	6	Día	800.000	4.800.000	0
Estudio de Grabación de Audio	Estudios Lain	6	Horas	220.000	1.320.000	0
Computadora con especificaciones requeridas	Netcom Consultores	1	Equipo	2.090.001	2.090.001	0
Material Virgen: Minidv	David&Joseph/Christian	1	Unidad	25.000	25.000	25.000
Material Virgen: Cd	Netcom Consultores	15	Unidad	1.000	15.000	15.000
Catering	Varios	1	varios	15.000	15.000	15.000
Consumibles: Papel	Compumall (El Recreo)	1	Resma	8.990	8.990	8.990
Consumibles: Lapices	Librería Pícola C.A.	5	Unidad	500	2.500	2.500
Consumibles: Borrador	Librería Pícola C.A.	2	Unidad	500	1.000	1.000
Consumibles: Sacapuntas	Copycolor (Ucab)	1	Unidad	3.500	3.500	3.500
Totales (Bs.)					8.830.991	70.990

Figura 40. Presupuesto General de "Compañeros de Apartamento" y relación de costos del mercado.

3.4.3.- Post-Producción.

3.4.3.1.- Reportes de Audio.

Una gestión de Audio es un gran proceso. Involucra, no sólo a los diálogos, si no también a los efectos de sonido, y el del ambiente, entre otros detalles. Este proyecto no escapa a la anterior premisa. El presente requirió, no solo del registro del audio proveniente de los diálogos de los personajes, sino también requirió de la creación y sincronización de efectos de sonido, que funcionaran como piezas de una maquinaria llamada atmósfera o ambiente.

Para el registro del audio, se solicitó el estudio de radio de la universidad al Departamento de Audiovisuales a través de Rubén Darío Rincón Director Técnico del respectivo estudio. Las sesiones de grabación se desarrollaron durante dos días en el horario previsto en las hojas de llamado expuestas en el apartado de producción de este libro.

En el estudio de radio se utilizó el registro directo en el computador y, se gestionó mediante el programa Adobe Audition 1.0, en el cual se generaron una secuencia de canales donde se almacenaron los datos. Una vez grabado todo lo necesario, se procedió a la obtención de Archivos comprimidos en el formato “mp3”. Finalmente se almacenaron en discos compactos, para su futura utilización en la post producción.

En el proceso de post producción, se efectuaron las tomas necesarias dentro de cada archivo y, se generaron nuevos archivos con frases cortas, que junto a los efectos de sonido y la música, fueron adjuntados a la película flash. Luego, para evitar errores de sincronización se generó una sola pista de audio por escena para evitar errores de sincronización y disminución del peso total de la película final.

3.4.3.2.- Reportes de Video.

La gestión de video de “Compañeros de Apartamento” se caracteriza por un montaje de velocidad intermedia, que se convierte en rápida, en momentos de tensión. Para generar el material bruto de video, se diseñaron modelos en papel, luego fueron digitalizados, con la intención de generar imágenes vectoriales.

Una vez digitalizado el material en papel, se procede a asignar colores a cada elemento, teniendo en cuenta las especificaciones del entorno dictadas en los guiones, se llevan estos elementos al software Macromedia Flash donde son convertidos en Formas o Símbolos en el escenario de trabajo, distribuidos por escenas.

Es importante recalcar que, se registró inicialmente el audio de las voces de los personajes y, luego se produjo la visual del diálogo, en base al código de las 6 bocas principales expuesto en el marco teórico, de esta manera se evitaron errores de sincronización, puesto que si se hacía la imagen del diálogo, tan larga como se necesitase y, no se apuró el diálogo para aproximarse a la imagen.

La distribución por escenas que ofrece el programa, brinda la posibilidad de poder estructurar el flujo de trabajo en escenas terminadas. Con esta posibilidad, se evita un proceso posterior de edición y así disminuye el peso del producto final, recordando que para el formato de animación en Internet se requieren contenidos que sean lo más liviano posible. Finalmente el producto del seriado es alojado en el sitio Web, que para efectos de la defensa será simulada, disponiendo de un apartado para cada capítulo.

CONCLUSIÓN

La animación evidentemente es un arte multifacético que brinda muchos aprendizajes, sobre todo a las personas que comienzan a desarrollarse en el campo audiovisual.

La experiencia de producir “Compañeros de Apartamento” brindó una gran enseñanza, y exigió planificar una estrategia de producción adaptada a las necesidades que requería el proyecto.

Inicialmente se procedió a la elaboración de una estrategia de producción y a esbozar cuales serían los lineamientos que se adoptarían durante todo el proceso. Posteriormente se desarrollaron seis capítulos con una duración de aproximadamente cuatro minutos. A continuación se desarrolló la tarea de definir claramente las características de los personajes.

Para el proceso de diseño de personajes se observaron a personas conocidas y se ajustaron las características relevantes de aquellos seres allegados que tenían algo en común con algunos de los personajes de la serie. Así mismo, se procedió a darle forma al aspecto físico de los protagonistas de la serie, partiendo de formas básicas geométricas.

A demás de la escritura de los capítulos, se gestionó una labor de casting donde se sentaron algunas directrices, de las cuales se obtuvo un potencial material del actor, luego de la elección de los mismos, el equipo de producción se enfrenta a un trabajo de audio para registrar las voces de los personajes, un trabajo de animación que implica sincronizar los diálogos con las bocas de los personajes, un trabajo de edición y montaje y finalmente el alojamiento de la serie en un sitio Web.

Luego de haber disfrutado este viaje, el cual constituyó, la primera temporada de “Compañeros de Apartamento”, se expresa con satisfacción que se han cubierto los objetivos de este trabajo de grado. Así mismo se les informa que el telón se cierra, pero esta es la primera función de muchas más.

RECOMENDACIONES.

El dominio del arte del dibujo es elemental para llevar a cabo un trabajo como este. Si bien la tecnología nos ayuda cada día más a corregir ciertas imperfecciones, es importante, al menos conocer las figuras geométricas básicas, puesto que de ahí parten las formas que construyen cualquier cuerpo.

Es importante tener bien definidas las características de los personajes que interactúan en la historia, de esta manera se pueden conseguir actores con características similares a las que se buscan y se agiliza la tarea de selección de actores en el casting.

Las jornadas de diseño de elementos y detalles para un producto animado implican largas horas de trabajo, por ello, es necesario que la o las personas que desempeñen estas tareas tengan mucha paciencia, tranquilidad y un cronograma al cual estén apegados. Estas cualidades se traducirán en un mejor trabajo que el público apreciará.

Recordando que un equipo de producción de animación tradicional es conformado por un gran número de personas y que grandes partes de ese equipo han sido sustituidas por funciones del computador. Es importante trabajar con un equipo cuyas especificaciones técnicas sean un poco más holgadas que las que requiere la aplicación en la que se está trabajando, esto garantizará que dichas aplicaciones funcionarán adecuadamente. Si bien se invertirá más dinero en el computador, el monto a invertir no se compara con las grandes inversiones ejecutadas en grandes producciones animadas.

BIBLIOGRAFÍA.

- Blair, P. (1999) Dibujos Animados (El Dibujo de Historietas a Su A tu Alcance) (Traducción en español de la 1ra. Edición en Inglés) China. Evergreen.
- Bourne, L.K. (1979) The Animation Book, a complete guide to animated filmmaking from slip to sound cartoons (La Animación, Una guía Completa para el proceso de Filmación animado, Libros, Encartados y Sonido). (1ra Edición) Nueva York, Estados Unidos.
- Brown, M. (1991) Desktop Video Production (Escritorio de Video Producción). (1ra Edición) Estados Unidos. Mc Graw Hill.
- Blitz, B. (2000) El Dibujo de Cómic A tu Alcance (Traducción en español de la 1ra. Edición en Inglés) China. Evergreen.
- Burger, J. (1992) La Biblia del Multimedia. Estados Unidos, Wilmington. Addison Wesley Iberoamericana.
- Burrows, Gross, Foust, Wood Producción de video, disciplinas y técnicas. (1ra Edición) México. Mc Graw Hill.
- Cámara, S. (2006) All About Techniques in Drawing for Animation Production (Todo Sobre Técnicas de Dibujo para Producción de Animados) España. Barron's.
- Carolina de Oteyza. (2002) Los Desafíos de la Escritura Multimedia. Venezuela, Caracas, Publicaciones Ucab (Centro de Investigaciones de la Comunicación).
- Chesire, D. (1979) Una guía completa de cine (1ra Edición) Italia, Verona H Blume Editores.
- Chesire, D 1979 Manual de Cinematografía (1ra Edición) España, H Blume Editores.

Culhane S. (1988) Animation From Script to Screen (Animación desde el guión a la pantalla). (1ra Edición) Estados Unidos. Editorial Thomas Dunne.

Feedman A. (1994) Diccionario de Computación. (Segunda Edición) Colombia. Mc Graw Hill.

Gates, B. (1995) Camino al Futuro. Colombia. Mc Graw Hill.

Hartman A., Sifones J., Dador J. (2000) Net Ready, Estrategias para el éxito en la E-economía. (1ra Edición traducida al español de la primera en inglés, Prólogo agregado de Jhon Chambers.) Madrid, España. Mc Graw Hill.

Heldegoe, J. (1979) El Libro de la Fotografía Creativa, Guía Completa para mejorar el arte fotográfico. (1ra Edición) Italia, Verona H Blume Editores.

Jugenson Albert, Sophie Brunet. (1992) Práctica de Montaje. España, Barcelona. Gedisa Editores.

Landow, P. George. (1997) Multimedia. España, Paidós Editores.

McEntee E. (1996) Comunicación Oral. (1ra Edición) México Mc Graw Hill.

Meseguer, A. (1998) Lenguaje Audiovisual (1ra. Edición) España. Acento Editorial.

N, Sapag. C. & R. Sapag C. (2000) Preparación y Evaluación de Proyectos (4ta. Edición. 1ra. en español) Santiago de Chile, Mc Graw Hill.

Pride, W. & Ferrel, C. (1982) Marketing. Decisiones y Conceptos Básicos. (2da. Edición) México. Interamericana editores.

- Souto, R. (1976) Manual de Cine, Audiovisuales y Video Registros. (1ra. Edición) Barcelona, España. Omega Editores.
- Tauber, a. D. & Kienan B. (2001) Cómo Convertirse en un Profesional del Internet. Manual de consulta para desarrollar, contratar y supervisar trabajos en Internet. (2da Edición), 1ra en Español) Bogota, Colombia. Grupo Editorial Norma, Hungry Minds y Serie "For Dummies".
- Urban & Asociates Inc. Y Datanalisis, C.A. (2004) Alcance de los medios de comunicación en Venezuela. (Edición 2004 – 2005), Caracas, Venezuela. Editora El Nacional.
- Vidal Alfred (1992) La Iluminación en Cine y Video. España, Barcelona. Libros Cúpula.
- Zettl, H. (2000) Manual de Producción para Televisión. (7ma Edición) México, Internacional Thomson editores.
- Zuñiga, (2001) Comunicación Audiovisual. España, Escuela de Cine y Video Andoin.

Tesis de grado Ucab.

- Spingola, L., Villareal, Z. 5mentarios, diseño de producción para un Sitcom. Tesis de pregrado inédita de la Universidad Católica Andrés Bello (Dpto. de Audiovisuales cota: 2000-002).
- Pacanis, T. El Clown en la Tv. Técnicas del clowning aplicadas al sitcom. Tesis de pregrado inédita de la Universidad Católica Andrés Bello (Dpto. de Audiovisuales cota: 2002-002).

Fuentes Electrónicas:

- Antonio Caravantes. (1997, Abril) Ancho de Banda. Consultado el día 10 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://www.caravantes.com/cv/ancho.htm>

- (Burgues. (2005) Macromedia The Story. Three Beginnings (Macromedia, la historia. Tres Principios) (Entrevistas en video) Consultado el día 11 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://www.macromedia.com/macromedia/story/>
- Canter, M. (2005) Macromedia The Story. Three Beginnings (Macromedia, la historia. Tres Principios) Consultado el día 11 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://www.macromedia.com/macromedia/story/>
- Berners, T. (2002) Frequently Asked Questions of the Web (Preguntas Frecuentes de la web) [FAQ] consultado el día 2 de diciembre de la World Wide Web: <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/FAQ.html#Influences>
- Patten, F. (2003) Flash Animation: More Than a Flash in the Pan (Animación Flash. Más que Flash, es lo esencial. (Artículo de prensa en archivo) Consultado el día 5 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: http://mag.awn.com/index.php?ltype=pageone&article_no=1930&page=1
- Global Web Creators, (2005) Historia de Internet [Homepage] consultado el día 2 de diciembre de la World Wide Web: http://www.globalwebcreators.com/espanol/historia_del_internet
- Gromov, G. (2003) Roads and Crossroads of Internet History (Caminos de la historia de internet) [Homepage] consultado el día 2 de diciembre de la World Wide Web: <http://www.netvalley.com/intval/07262/main.htm?sdf=1>
- Gracia, J. (2004) Web Estilo. Consultado del World Wide Web el 20 de Julio <http://www.webestilo.com/>

- Bibliografía -

- Leiner, y otros. (1997, Noviembre) Una breve historia de Internet. [Libro Digital]. Consultado el día 10 de diciembre del 2005 de la World Wide Web: <http://www.ati.es/DOCS/internet/histint/histint1.html>
- Linch. (2005) Macromedia The Story. Three Beginnings (Macromedia, la historia. Tres Principios) (Entrevistas en video) Consultado el día 11 de noviembre de 2005 de la World Wide Web: <http://www.macromedia.com/macromedia/storv/>
- Lynch and Horton, (2002) Guía de Estilo de la Universidad de Yale. Consultado el 21 de Julio del 2006 de la World Wide Web: http://www.webstyleguide.com/index.html/PAGE_DESIGN_General_design_considerations.htm
- Typephaces Desing, (2005) El Manual de Diseño Digital (Consultado del World Wide Web el 20 de Julio <http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/>)

Anexos.

 Netcom Consultores, C.A. R.I.F.: J-3699790-4 N.I.T.: 0279605736		Cotización: 875 Págs: 1/1 Fecha Emisión: 14/08/2006 Fecha Entrega: 14/08/2006								
Cliente: GEN01 JESUS OLIVERO R.I.F.: V-16164322 N.I.T.: Dirección: Teléfonos: Transporte: CLIRET Cliente Retiva Dir. Ent.: MONALBAN I FAX:			Cond. Pago: CONTADO Vendedor: 000063 Joani Hernández Descripción:							
Moneda: BS										
Código	Modelo	Descripción	Alm.	Cantidad	Unid.	Precio Unitario	%Desc	%I.V.A.	I.V.A.	Neto
AMD1H430003	A1HLUY04	PROCESADOR AMD ATHLON D4 3000 Socket 939	ALGE	1.00	ART	308,771.93	0.00+0	14.00	43,228.07	308,771.93
MSIAM0939NE02	MSIAM0939NB	MSI AMD 539 RD400-NE02-FIN (M)	ALGE	1.00	ART	260,526.32	0.00+0	14.00	36,473.68	260,526.32
MEMSUPERTALEN	SUPERTALE	MEMORIA SUPERTALENT DDR 512MB 409 PC3200	ALGE	1.00	ART	131,578.95	0.00+0	14.00	18,421.05	131,578.95
DISEXSTOR80SATA	SATA	Disco Duro Excel Stor IDE 80GB Serie#ATA 100/7200RPM (Fabricante Hitachi)	ALGE	1.00	ART	143,859.65	0.00+0	14.00	20,140.35	143,859.65
FLOPPYGENNEG	D359M3D	Floppy 3 1/2 Mitsumi Negro	ALGE	1.00	ART	17,543.86	0.00+0	14.00	2,456.14	17,543.86
DVDCDIALG	DVD RW	COPIADORA DVD LG RW 16X4X16XCD 24X8X24X48 DVD NEGRO*	ALGE	1.00	ART	140,350.88	0.00+0	14.00	19,649.12	140,350.88
CASEOFF+INEGR	OFF+IVENTI	Case OFF+1 NEGRO D05LE VENTILADO, PRESCOTT, USG FRONTAL	ALGE	1.00	ART	78,947.37	0.00+0	14.00	11,052.53	78,947.37
MONITORACCNE	CT720G	Monitor AOC 17" CT720g negro	ALGE	1.00	ART	291,228.07	0.00+0	14.00	40,771.92	291,228.07
REGAPC300VA	LE300	LE300 - REGULADOR VOLTAJE APC 300VA	ALGE	1.00	ART	46,491.23	0.00+0	14.00	6,508.77	46,491.23
TECGENECOMBO	TECLADO	Teclado Genérico Negro COMBO	ALGE	1.00	ART	36,842.11	0.00+0	14.00	5,157.89	36,842.11
HP PSC1410	HP PSC 1410	Impresora Hewlett Packard OfficeJet PSC 1410, 18ppm, usb, 4800dpi, usb, 16mb	ALGE	1.00	ART	236,842.11	0.00+0	14.00	33,157.89	236,842.11
TARVIDPCIEXPX3	RADEONX30	T.VIDEO 256MB POWERCOLOR PCI EXPRESS RADEON X300SE	ALGE	1.00	ART	140,350.88	0.00+0	14.00	19,649.12	140,350.88
Sub-Total: 1,833,332.36 % Desc.: 0.00% 0.00 Recargo: % 0.00 I.V.A.: 256,662.67 Otros: 0.97 Neto: 2,090,001.00										

Figura 41. Presupuesto computador adaptado a las necesidades de producción.

¡Se Busca!

SI REÚNES LAS CARACTERÍSTICAS MENCIONADAS ¡NO LO PIENSES MÁS! TIENES CHANCE DE PARTICIPAR EN 2 DE NUESTRAS SUPERPRODUCCIONES UNIVERSITARIAS



- 1 Hombre, entre 25 y 35 años con actitud omnipotente.
- 1 Hombre, entre 25 y 35 años con presencia ejecutiva.
- 1 Hombre Sarcástico entre 25 y 35 años.
- 1 Chica tierna, estudiante emprendedora pero muy sensual de entre 20 y 29 años.
- 1 Mujer para representar Madre abnegada de 40 a 45 años de edad.

- Voz de 3 Chamos Universitarios (1 Fajadito, 1 antiparabólico y 1 con acento maracucho).
- 1 Voz de niña tierna.
- 1 Voz de Mujer Imponente y sensual.
- 1 Voz de mujer para múltiples papeles.
- 1 Voz de hombre para múltiples papeles.

PARA NO PELARTE ESTE CHANCE, DEBES PRESENTARTE EN EL SALÓN DE CINE (MOD.6-PB) DE LA UCAB EL DIA

MARTES 20 DE 1:00 A 8:00PM

¡ESPERAMOS TU ASISTENCIA!

PARA MÁS INFORMACIÓN, COMUNICATE CON NOSOTROS A

LOS TELÉFONOS: 0414-8711390 y 0416-3000117.

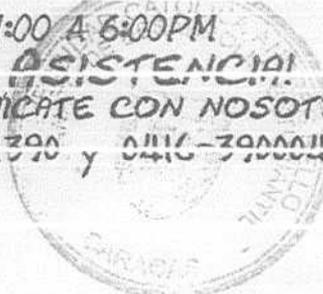


Figura 42. Afiche promocional del Casting

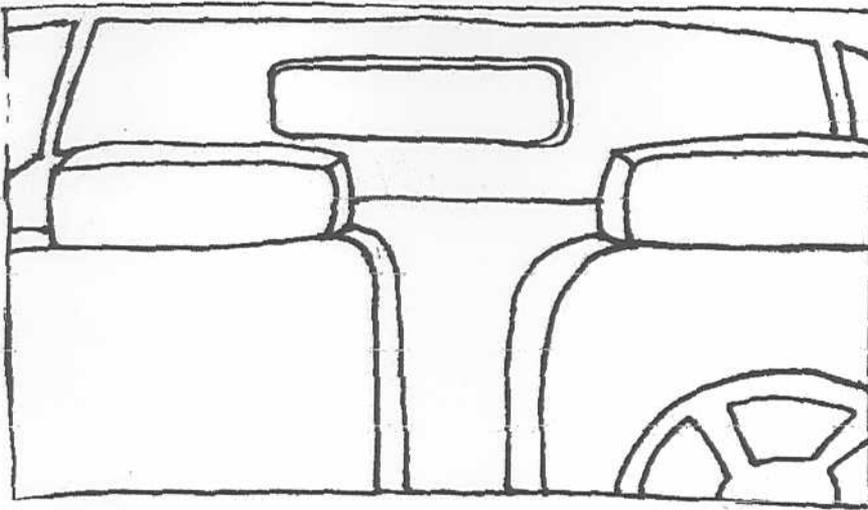


Figura 43. Muestra de bocetos iniciales de los modelos de Fondos.