



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

CORTOMETRAJE ANIMADO:

“MI SECRETO”

Tesista:
Guillermo Paz

Tutor:
Diego Rísquez.

Caracas, Septiembre 2006

AGRADECIMIENTOS

No alcanzan las palabras y mucho menos las páginas para agradecer a todas aquellas personas que a lo largo de todo este tiempo aportaron su tan valioso grano de arena.

Si por algún lado he de comenzar, no podía ser otro que el de mi familia. Agradezco enormemente su apoyo, paciencia, comprensión y fe. Durante dos años de completa dedicación a este proyecto, nunca faltaron sus muestras de soporte y preocupación. A su estilo, tanto mis padres, hermanos, tíos y abuelos con mucha fe y esperanza, siempre buscaron la manera de tenderme una mano y asistirme hasta en lo peores momentos.

Agradezco a mi madre por mantener desde el comienzo el mejor espíritu de colaboración, cariño y devoción que un hijo pueda desear. Gracias por inspirarme y por creer en mí. Gracias por tu bello gesto de promoción y publicidad hacia los demás; por soportar mis actos de desaparición familiar; por tu aliento y sobre todo, por amar a este proyecto igual que como lo he hecho yo.

Agradezco a mi padre por siempre ser el mejor soporte y ejemplo profesional que un nuevo licenciado pueda aspirar. Mi empeño, dedicación y disciplina para este proyecto solo son el resultado de poner en práctica lo que tanto aprendí de ti y tu profesión. Gracias también por apoyarme en todos los asuntos legales y oficiales; por brindarme un espacio donde poder llevar a cabo la producción y por tu consejo. ...Viejo, *agradecido!!*

A mis abuelos, quienes siempre fueron fuente de sabia inspiración y gran cariño. Gracias por sus oraciones y bendiciones. También por su ejemplo y preocupación. Durante casi dos años y a pesar de la distancia, no pasó una semana en la que dejara de recibir sus más sinceros abrazos, saludos y recomendaciones.

A ustedes, viejos queridos, un millón de gracias por acompañarme hasta el sol de hoy.

A mis tías. Por ser el mejor de los espaldarazos que tuve para comenzar y desarrollar este proyecto. Gracias por todos y cada uno de sus mensajes de solidaridad así como también sus muestras invaluable de apoyo. Agradezco especialmente a mi tía Cynthia por atenderme en el peor de los momentos. Gracias por tu luz y consejo. Gracias por brindarme la paz que se necesita para llevar esto a cabo. Gracias por inspirarme.

Sin ir muy lejos del campo familiar, agradezco a mi gran amigo y tutor Diego Rísquez por su disposición y enseñanzas. Tu ayuda comenzó hace cinco años y no ha terminado. Gracias por lanzarte hacia ese precipicio que para muchos significa la animación aunque no fuese tu especialidad. Por creer en mi tanto profesional como artísticamente.

A todos y cada uno de mis amigos, colegas, compañeros y asesores. A Tay, Majo, Ana, Vero, Eve y Paty. Gracias por ayudarme a salir de las emergencias y las eventualidades y por compartir su experiencia y conocimiento conmigo. Estoy enteramente agradecido por los momentos en que apartaron su oficio para atenderme y ayudarme. A ustedes mis más especiales agradecimientos.

A Rodolfo Hernández. Gracias por todo tu tiempo e ilustración. Gracias por ser el mejor ejemplo profesional que un dibujante pueda conseguir. Agradezco inmensamente todas tus recomendaciones y sabios consejos.

A Tay Tay, por suspender tu vida profesional para dedicar el mejor de tus ánimos y tiempo a la realización de éste corto. Sin tu valiosa ayuda este proyecto no hubiese sido culminado.

Y por encima de todos, el mejor de los agradecimientos es para mi espectacular equipo técnico. Gracias a la responsabilidad y desinteresada dedicación de cada una de las personas que conformaron los equipos de pre-producción, producción y post producción. Estoy enormemente agradecido por contar con los mejores artistas gráficos, músicos y asistentes que se puedan conseguir. Digo mejores por que no solo hicieron un trabajo espectacular, sino porque llegaron hasta el final. Es un lujo para mí haber podido contar con ustedes para la realización de este proyecto que sin lugar a dudas y a pesar de las desagradables eventualidades de la vida, rompió con todas mis expectativas.

INDICE GENERAL	PÁGINA
AGRADECIMIENTOS	2
I. INTRODUCCIÓN	
Introducción.	9
II. MARCO TEÓRICO	
1.1 Espiritualidad contemporánea:	
denominador común de las religiones	12
1.2. “El poder del Ahora. Camino hacia la realización espiritual”	14
2.1. Animación.	19
2.2. Animación tradicional.	22
2.2.1. Dibujos animados.	24
2.3. Animación por computadora.	24
2.3.1. Animación 2D.	25
2.3.2. Animación 3D.	26
2.3.3. Diferencia entre la animación 2D y 3D.	27
3. Antecedentes de la animación.	28
4. Animación en Venezuela.	33
III. MARCO METODOLÓGICO	
1. OBJETIVOS Y MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO.	
1.1. Objetivos.	
1.1.1. Objetivo General.	35
1.1.2. Objetivos específicos.	35
1.2 Modalidad de Tesis.	35
1.3. Descripción del proceso.	36
1.3.1 Pre-producción.	36
.- Planteamiento de la idea.	36
.- Elaboración del guión.	36

.- Diseño de personajes.	37
.- Story Boards.	37
.- Desglose.	38
.- Diseño de arte.	39
.- Diseño de animación 2D y 3D	39
.- Casting y grabación de voces.	40
.- Animatic	41
.- Cronograma de actividades.	42
1.3.2. Producción	42
.- Animación 2D.	42
.- Animación 3D.	42
.- Musicalización y efectos especiales de sonido.	43
1.3.3. Post-producción.	43
.- Compositing.	44
.- Musicalización y banda sonora.	44
.- Edición.	44

IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN

1. Ficha técnica.	46
2. Pre-producción.	
2.1. Idea.	47
2.2. Sinopsis	48
2.3. Escaleta.	50
2.4. Tratamiento por escenas.	53
2.5. Guión literario.	59
2.6. Diseño de producción.	71
2.6.1. Diseño de personajes.	71
.- Leonardo Poe.	71
.- Francisco Peláez.	73
.- Oliver Jaque.	75

2.7. Story Boards	77
2.8. Desglose.	94
2.9. Diseño de escenarios	96
2.9.1. Set principal: Restaurant Venezuelan River	97
2.9.2. Barra.	98
2.9.3. Mesa.	99
2.9.4. Baño.	99
2.9.5. Set secundario: Ext. Restaurant	
Parada de autobús.	100
2.9.6. Set final: Habitación de Paco.	101
2.10. Cronograma de actividades.	102
3. Producción.	
.- Animación 2D.	103
.- Animación 3D.	104
.- Musicalización y efectos especiales de sonido.	105
4. Post-producción	107
V. PRESUPUESTO.	109
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	111
VII. FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA.	114

I. INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto audiovisual es un cortometraje animado de aproximadamente doce (12) minutos de duración que combina las técnicas de animación por planos 2D y escenografía en 3D. Ha sido realizado bajo estos parámetros con el fin de aprovechar lo mejor y lo más expresivo de ambas técnicas para crear un producto novedoso tanto en forma como en contenido.

Después de analizar los efectos de la industria de la animación asiática y americana sobre medios de comunicación como la televisión, se tomó la decisión de diseñar e instalar toda la plataforma necesaria para desarrollar un mensaje que no solo contribuya en impulsar la animación nacional, sino también que lograra posicionarse en los mejores niveles del mercado audiovisual venezolano.

El principal reto de este proyecto fue el de crear un espacio dentro de los canales de distribución nacionales que permita difundir un mensaje nuevo, atractivo e impactante que robe la atención de sus espectadores para lograr el mejor de los entendimientos educativos. Gracias a su fuerza y popularidad, se utilizó la animación como técnica narrativa capaz de cubrir el espectro de audiencia deseado. Su tema está basado en las enseñanzas de la espiritualidad moderna con el fin de dar a conocer sus premisas al público en general sin que ello afecte negativamente cualquier creencia religiosa.

Este proyecto está inspirado en el encuentro casual con la puesta en práctica de esta filosofía y sus efectos directos sobre practicantes. Después de presenciar y experimentar personalmente tales resultados, surge el deseo de transmitir y compartir tan agradable y extraordinaria sensación de armonía con el entorno.

Es bien sabido que la juventud venezolana se encuentra sumergida en una incesante búsqueda de libertad en vista de la crisis social que atraviesa.

Si bien algunos logran alcanzar dicha libertad a través de la realización de ciertas actividades o hobbies, otros la consiguen a través del riesgo y el peligro, practicando por ejemplo deportes extremos. En ambos casos, solo es cuestión de tiempo antes de que éstos jóvenes tengan que enfrentar nuevamente la dura realidad de la que tanto desean escapar.

La espiritualidad moderna se presenta como una filosofía que ofrece alternativas y que no contradice a ninguno de los principios de las restantes. Sin embargo, ella no goza de mayor popularidad en zonas latino-americanas, específicamente en territorio nacional, y es por ello que se tomó la decisión de incluir sus enseñanzas dentro de un mensaje cuya forma identifique y se encuentre en armonía con el hombre moderno de éste continente. De allí que todos los elementos que conforman este proyecto hayan sido diseñados para comunicar de manera masiva, interesante y novedosa, principios fundamentales de convivencia y adaptación al entorno como herramientas básicas para enfrentar la cruda realidad que perturba las mentes de la juventud venezolana. Para ello, la mejor opción es la de presentar, a través del uso del lenguaje cinematográfico, elementos de la realidad transformados en íconos animados que si bien no lo son, realzan y enfatizan los sentimientos humanos más puros y deseados.

II. MARCO TEÓRICO

1.1 Espiritualidad Contemporánea: denominador común de las religiones.

El ser humano es una criatura conflictiva por naturaleza que ha estado sometida a todo tipo de religiones y cultos a lo largo de su historia. Cada cultura posee una religión en particular, así como también una forma de practicarla. Es de esa manera como durante el pasar de los siglos han logrado identificarse entre las demás. Sin embargo, a pesar de la gran variedad de religiones, el ser humano no ha cesado y está constantemente en la búsqueda de la realización y la paz. En estos, tiempos ninguna parece cumplir con la gran demanda de milagros que surgen, entre otras cosas, como consecuencia directa de la violencia mundial.

Según el informe realizado en el año 2003 por Organización Panamericana de la Salud, titulado “*Informe Mundial sobre la violencia y salud*”, para aquel entonces morían 1,6 millones de personas al año y muchas más resultaban heridas. Las razones que describe el informe se pueden condensar en violencia auto-inflingida, interpersonal o colectiva. Actualmente, la cifra solo ha aumentado como consecuencia de actos terroristas, enfrentamientos bélicos y el hampa en las zonas marginales de las grandes ciudades.

Nuevas corrientes religiosas han derivado de las más antiguas con el fin de atender a sus creyentes, pero la situación parece seguir igual. Dentro de este fenómeno existe una filosofía que en realidad no es una corriente oficial. Se trata de una que reúne todos los fundamentos y principios de sus predecesoras sin contradecir alguna: la espiritualidad contemporánea. Y como todas, también tiene sus practicantes y guías espirituales. Estos últimos actúan como mediadores hacia la tan deseada y más cercana iluminación y paz espiritual. Nos hacen descubrir que no es algo que está allí esperando ser conseguido, sino algo que está dentro de nosotros que está siendo ignorado. Las enseñanzas son muchas. Los enfoques son todavía más grandes en números, pero la verdad y lo que es real sigue siendo el

denominador común a pesar de los diferentes puntos de vista. Estar conciente de ella es la mejor opción para llegar a la iluminación.

Eckhart Tolle, Alemán que a los 29 años de edad, luego de atravesar una grave crisis emocional, descubre la esencia del ser y la vida, explica en su libro “*El Poder del Ahora*” (2000) con un lenguaje claro y universal, en qué consiste el estado de la iluminación y cómo podemos llegar a él. La siguiente cita resume en una oración su mensaje: “...Se puede alcanzar un estado de iluminación, de realización espiritual, aquí y ahora...” (Tolle, 2000).

1.2.-“El poder del ahora. Un camino hacia la realización espiritual”

La realización espiritual conlleva varias etapas. Cada una de ellas entrena a la persona para seguir con la siguiente. Pero para ello, es necesario dominar completamente lo que cada etapa tiene por ofrecer, aún cuando sea muy difícil identificarlas por separado, ya que cada una está íntimamente arraigada con las demás. Sin embargo, todo proceso conlleva un inicio, un desarrollo y un desenlace.

Para Tolle (2000), el camino hacia la realización espiritual comienza por liberar la mente. Lograr desarrollar un estado de conciencia que sea capaz de identificar y observar desde un plano diferente la actividad de la mente. Comprender el “Yo soy” que domina el carácter, la imaginación y la memoria. Sentir la propia presencia y el gozo del ser. Como dice textualmente:

“...En lugar de “observar al que piensa” usted puede crear también una brecha en la corriente de la mente simplemente dirigiendo el foco de su atención hacia el Ahora. Vuélvase intensamente consciente del momento presente. Esto es algo profundamente satisfactorio. De esta forma usted aparta la conciencia de la actividad de su mente y crea una brecha de no-mente en la que usted está muy alerta y consciente, pero no pensando. Esa es la esencia de la meditación...” (p.10).

La mente es una herramienta que hay que saber observar de manera que no sea dominada por nuestros pensamientos y emociones. Es necesario tener la capacidad de poder apagarla o dejarla a un lado y llegar al estado de no-mente. Estar consciente sin pensar, contemplar sin juzgar. Así añade:

“... La mente en la forma en que uso la palabra, no es solamente el pensamiento. Incluye sus emociones así como todos los patrones de reacción inconscientes de tipo mental-emocional. La emoción surge en el punto en que se encuentra la mente y el cuerpo. Es la reacción del cuerpo a su mente, o podríamos decir, un reflejo de su mente en el cuerpo. Por ejemplo, pensamiento de ataque o un pensamiento hostil creará un aumento de energía en el cuerpo al que llamamos cólera. El cuerpo se alista a luchar. El pensamiento de que usted está siendo amenazado, física o psicológicamente, hace que el cuerpo se contraiga y ese es el aspecto físico de lo que llamamos miedo...” (p.15-16).

A través de la mente, el ser humano viaja constantemente al futuro en la medida que lo imagina, y regresa al pasado cada vez que accede a la memoria. Cada uno de estos escenarios visualizados chocan con la realidad justo en el momento en que la conciencia toma lugar y la presenta. Cuando por un breve momento se suspende su actividad, entramos a un estado de conciencia que percibe la realidad y la compara con lo anteriormente visualizado. Es allí donde viene el sufrimiento. Nada es tan hermoso como “debería” o como “fue”. Por ende sufro.

Según las enseñanzas de Buda, el dolor o sufrimiento surge por el deseo y que para liberarnos del sufrimiento tenemos que cortar los lazos del deseo.

Cuando logramos vencer o controlar nuestra mente llegamos al estado de iluminación del que habla Tolle (2000): “la iluminación significa levantarse por encima del pensamiento, no caer a un nivel inferior (...) En el estado iluminado, usted todavía usa su mente pensante cuando la necesita, pero en forma mucho más enfocada y efectiva que antes” (p. 14).

A partir de este momento la persona puede actuar de manera sensible a lo que lo rodea, puede ser consciente y entender las causas por las cuales las cosas son como son aceptándolas y de esta manera lograr la convivencia con el medio, en otras palabras, lograr la plenitud.

Según Tolle (2000), alcanzar la plenitud, entre otras razones, se puede ver afectado por un sentimiento de dolor producto de una emoción que nos domina frecuentemente. Una emoción que el Yo no ha podido identificar porque no le ha prestado atención pero que está en nosotros y que con el tiempo se funde con otras hasta hacerse más fuerte. Sentimientos como la autocompasión y el resentimiento surgen a flote porque no hemos sido capaces de perdonar: “La falta de perdón es a menudo hacia otra persona o hacia usted. Aunque puede ser ante

cualquier situación, pasada, presente o futura, que su mente se rehúsa aceptar” (p 115).

Solo cuando tomamos conciencia del presente y de sus causas, es que somos capaces de perdonar. Al respecto, el venezolano Carlos Fraga (1998), quien sigue la corriente de la nueva espiritualidad, nos explica en su libro “El Derecho a la Felicidad” que “...Cuando podemos ver con claridad la situación, libre de víctimas, héroes y dramas, es cuando el perdón se hace fuerza viva y ya, libre de prejuicios, y de formas superficiales de tener razón, puedo liberarme de eso para siempre” (p.47).

Fraga (1998) también explica que uno de los mayores impedimentos para lograr el perdón, es el sentimiento de la venganza. Queremos hacer que quien nos hizo daño nos ruegue de rodillas y pida perdón. Para Tolle (2000), esto sería solo una consecuencia del dominio de la mente sobre nuestra conciencia, en la forma de un sentimiento que guarda un rencor contra esa persona y en específico una situación. Dejar a un lado la venganza para darle paso al perdón implica un acto de aceptación.

Para Tolle (2000), cuando la persona se queja se convierte en víctima y es necesario salir de este estado. Uno debe tomar posesión de su ser y explicar la causa de ese sentimiento. Aceptarlo para cambiarlo. No estancarse en el pasado como ejercicio inútil de reparo. Como dice Tolle:

¿El pasado toma gran parte de su atención? ¿Habla de él, piensa frecuentemente en él, ya sea positiva o negativamente? ¿Las grandes cosas que ha logrado, sus aventuras o experiencias, o su historia de víctimas y las cosas horribles que le han hecho, o quizá lo que usted le hizo a otra persona? ¿Sus procesos de pensamiento están creando culpa, orgullo, resentimiento, ira, remordimiento o autocompasión? Entonces usted no sólo está reforzando un sentido falso de identidad sino también ayudando a acelerar el proceso de envejecimiento de su cuerpo al producir una acumulación de pasado en su psique. Verifique esto por sí mismo observando a los que lo rodean que tienen una fuerte tendencia a aferrarse al pasado. (p.79).

Siempre que la persona esté dominada por la mente, formará parte de la locura colectiva.

Aferrarse a lo ocurrido, a lo que ya fue y a lo que ya pasó nos condena a estancarnos en el tiempo y a sufrir eternamente. Sentir dolor, como un hábito que puede destruirnos por dentro, y miedo cuando nos alejamos de él. Se crea un ciclo que nos consume y que por ende transmitimos al exterior. Nuestro cuerpo lo expresa a gritos cuando muestra su desgaste a los seres más cercanos, alejándolos y aislándonos al mismo tiempo. Las personas buscan una salida a través de distracciones como el trabajo o el alcohol pero no terminan de entender que el sufrimiento está allí. Sin embargo, para Tolle (2000), existe una manera de superarlo:

Su primera oportunidad es entregarse a cada momento, a la realidad de ese momento. Sabiendo que lo que *es* no puede deshacerse – porque ya *es* – usted dice sí a lo que es o acepta lo que no es. Entonces usted hace lo que tiene que hacer, lo que la situación requiera. Si usted vive en este estado de aceptación, no crea más negatividad, más sufrimiento, más infelicidad. Vive entonces en un estado de no resistencia, un estado de gracia y ligereza, libre de esfuerzo. (p.215).

De no lograr la aceptación y la entrega al sentimiento desde un estado de conciencia y testigo (externo), bien sea porque la situación es extrema o simplemente muy difícil de soportar, existe una segunda forma de transformar el sufrimiento en paz. Hablamos de la aceptación interna. Llevar la luz a donde no la hay con nuestra presencia.

Cuando no hay salida, todavía hay un camino a través del dolor, así que no se aparte de él. Enfréntelo. Siéntalo plenamente. ¡Siéntalo, no piense en él! Expréselo si es necesario, pero no cree un guión sobre él en su mente. Déle toda su atención al sentimiento, no a la persona, evento o situación que parece haberlo causado. No deje que la mente use el dolor para crear una identidad de víctima en usted a partir de él. Sentir compasión de sí mismo y contarles a los demás su historia lo mantendrá atascado en el sufrimiento. (Tolle 2000, p.217).

Para Tolle, ésta es la aceptación plena, ésta es la entrega. Cuando alcanzamos esta etapa, nos encontramos en el lecho de la muerte y estamos concientes de ella. Allí vemos que en realidad no hay nada a que temer. Así, muere el pasado de cada momento y con él el engaño de lo que uno piensa que era, o que fue durante tanto tiempo. Es entonces cuando alcanzamos la tan esperada iluminación.

Para muchos, el camino a la iluminación requiere de una experiencia límite. Entendido como algo cercano a la muerte física que los fuerza a llegar a la aceptación una vez que son convertidos en nada. Esto no es algo muy diferente a los planteamientos filosóficos de San Agustín que explican la conversión ante la tragedia y después de sobrevivir a ella. Otros lo llaman El Camino de la Cruz, que para Tolle, no es algo que no tenga un valor. Como dice, durante muchos siglos fue el único camino que el hombre conoció y recorrió para simplemente llegar a aceptar su cruz y convertirse en Dios, ya que, para él, Dios es nada, una “no-cosa”. Este camino sigue siendo la única alternativa para las personas inconscientes que solo despertarán a través del sufrimiento como lo plantea el Apocalipsis. Que entrarán al cielo gritando y pataleando, según parafrasea.

Ante todo esto, la iluminación elegida conscientemente, como la predica Tolle (2000):

...significa abandonar su apego al pasado y al futuro y convertir el ahora en el punto principal de su vida. Significa morar en el estado de presencia más que en el tiempo. Significa decir sí a lo que *es*. Usted entonces no necesita más el dolor. ¿Cuánto más tiempo cree que necesitará antes de poder decir: “No voy a producir más dolor, más sufrimiento”? ¿Cuánto más dolor necesita antes de tomar esa decisión?

Si usted cree que necesita más tiempo, tendrá más y más dolor. El tiempo y el dolor son inseparables. (p.220).

Podríamos resumir que la iluminación está justo frente a nosotros y solo hace falta decidir si queremos dejar de sufrir para alcanzarla.

2.1 Animación

Desde sus comienzos, la animación (al igual que el cine y la televisión) ha sufrido una inmensidad de innovaciones técnicas que provienen del ensayo y la experimentación de sus creadores. Esto provocó el nacimiento de una gran variedad de técnicas artísticas y estilos únicos que van más allá de lo que normalmente identificamos como animación.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la animación se define como:

5.f Cinem. En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos. (Diccionario de la Real Academia Española, XXII Edición, 2001 Consultado el día 27 de Enero de 2006 de la World Wide Web: www.buscon.rae.es)

Esta es una definición que explica de manera muy superficial lo que verdaderamente implica la animación. Describe algo que se puede apreciar con sólo observar películas animadas. Sin embargo, la animación es en realidad algo más estándar y general. Algo que no necesariamente implica a los dibujos animados, pero que sin duda alguna depende siempre del fenómeno de retención de la retina del ojo humano.(*)

Según el glosario de la Revista Digital de Infovis.net, se puede entender como animación a: "...el resultado del proceso de tomar una serie de imágenes individuales y concatenarlas en una secuencia temporizada de forma que den la impresión de movimiento continuo..." (Revista Digital de Info Vis.net, 2005 [Home page] Consultado el día 22 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.infovis.net)

(*). Fenómeno a través del cual se percibe la sensación de movimiento por efecto de retención de la imagen en la retina del ojo humano.

La definición anterior nos da a entender que la animación no se limita a los dibujos animados. Ellos son sólo una parte del gran abanico de estilos y técnicas de las que conforman a la animación en general.

Otro concepto que ayuda a aclarar el panorama es el siguiente:

1.-Técnica que consiste en mover a objetos inanimados, los cuales se mueven aparentemente al colocarlos frente a una cámara. 2.-Dar “animación” es dar un movimiento aparente a un objeto que carece de él. (Glosario de la Unión Guatemalteca de Agencias de Publicidad. Consultado el 23 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.ugap.com)

Con él, entendemos que la animación trata de dar vida y movimiento a algo que no lo tiene, bien sea imagen o cosa. A través del manejo de técnicas apropiadas para el medio, donde estos elementos se superponen de manera que creen una ilusión de movimiento continuo que se registra en la cámara.

Cuando se habla de animación, es muy importante entender y saber distinguir entre los tipos de animación que existen. Debido a convenciones en el habla y costumbres mal formadas, las personas tienden a confundir y agrupar todo lo relacionado a animación en una sola definición. - Nada más ajeno a la realidad -. Al respecto es necesario aclarar lo siguiente:

Animation is the illusion of motion created by the consecutive display of images of static elements. In film and video production, this refers to techniques by which each frame of a film or movie is produced individually. These frames may be generated by computers, or by photographing a drawn or painted image, or by repeatedly making small changes to a model unit (see claymation and stop motion), and then photographing the result with a special animation camera” (GetBestInfo.com. Consultado el día 29 de Diciembre del 2005 de World Wide Web: www.getbestinfo.com)

Lo que traducido al castellano, significa que la animación es la ilusión de movimiento creado por la superposición de imágenes de elementos estáticos. En el cine y la producción de video, esto se refiere a las técnicas por medio las cuales

cada cuadro de una película se produce individualmente. Estos cuadros pueden generarse por computadora, fotografía de dibujos o imágenes pintadas, o haciendo repetidamente pequeños cambios a un modelo y luego fotografiando los resultado con una cámara especial de animación. A lo que vale la pena agregar:

La animación es un proceso meticuloso y difícil, que se ha aligerado con el desarrollo de la computación aplicada a esta área. Su ideal parece ser la consecución de figuras cuya infinita plasticidad obedezca absolutamente a los diseños de su creador. (Miradas. Revista del Audiovisual. [Home Page] Consultado el día 29 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.miradas.eictv.co.cu).

Como todo proceso de producción industrial, los productos audiovisuales animados también dependen su calidad a la evolución y aportes tecnológicos. Esto permite la apertura de un sin fin de posibilidades y modalidades inexploradas para el creador de la obra.

2.2 Animación Tradicional

También conocida “*Cell Animation*” La primera de las dos grandes categorías de la animación y pionera en área, es la animación que normalmente se conoce como la “hecha a mano”. Históricamente la más antigua y hasta hace poco, la más popular de las formas de animación. Consiste en dibujar cada cuadro de un cartoon a mano bajo parámetros conocidos como el *unos* (donde cada dibujo dura un cuadro), *doses* (donde cada dibujo dura 2 cuadros) o *treses* (donde cada dibujo dura 3 cuadros). Se entiende como Cell Animation a lo siguiente:

Cell Animation es la frase que designa, en inglés, a la animación a partir de dibujos en acetatos, también llamados celuloideos. En español, tiene que ver con los llamados cartón o dibujo animado. También puede realizarse sobre papel, retratando cada cuadro, lo cual obliga al animador a pintar íntegramente cada papel cada vez que se le imprima a las figuras la más ligera variación. Si bien se refiere a solo una de las técnicas posibles dentro de la animación, es esta la técnica más popular, la base de casi todo Disney y de la mayor parte de la animación en el mundo entero, a pesar de que hacen falta alrededor de 1440 imágenes por cada minuto de animación completa (o no limitada); por lo tanto, un largometraje emplea una 130 mil tomas. La cámara suele colocarse verticalmente sobre los dibujos, para captar a plenitud lo que está montado sobre la mesa de animación. (Miradas. Revista del Audiovisual. [Home Page] Consultado el día 29 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.miradas.eictv.co.cu)

Junto a los dibujos animados, está lo conocida técnica del Stop Motion, que consiste en fotografiar cuadro a cuadro, imágenes u objetos tridimensionales para su posterior proyección a veinticuatro (24) o dieciséis (16) cuadros por segundo. Técnicamente se define de la siguiente manera:

Stop Motion es la técnica inicial de todos los procedimientos de animación e incluso del cine todo. Se trata de fotografiar cuadro a cuadro imágenes dibujadas, marionetas, siluetas recortadas, muñecos de arcilla, plastilina, tela o cera, de modo que, al proyectar en sucesión de 24 o de 16 cuadros por segundo, se produce la impresión de movimiento en ese dibujo, muñeco, objeto, silueta o lo que sea. La ilusión del movimiento aparece al final del proceso cinematográfico, en vez de aparecer en el momento de registrar la imagen. A pesar de ser la técnica base para crear la ilusión de movimiento, se ha convertido en sinónimo de la animación de figuras tridimensionales, sobre todo de arcilla, tela, cera, madera, etc. En segundo lugar, se asocia con el

trucaje de animar ciertas figuras dentro del cine de ficción con actores reales, al estilo de *King Kong* (1933) o *Los pájaros* (1962), de Hitchcock.” (Miradas. Revista del Audiovisual. Consultado el día 29 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.miradas.eictv.co.cu)

Debido a sus variadas aplicaciones, el Stop Motion ha desarrollado una subcategoría de técnicas que gozan de cierta popularidad desde varias décadas.

Entre ellas están: la animación de objetos cuyo movimiento se produce por la leve modificación de los mismos a lo largo de tomas consecutivas; la de objetos de plastilina, goma o tela articulados que permiten crear un movimiento más verosímil; la animación de vidrio, donde la sensación de movimiento se crea mediante la sustitución de objetos de vidrio ligeramente diferentes entre ellos para ser fotografiados uno a uno posteriormente y finalmente la pixilación, que consiste en fotografiar a personas cuadro a cuadro durante la realización de un acontecimiento.

La gran mayoría de animadores coinciden en que la animación tradicional es la base fundamental de todos los demás tipos de animación que existen hoy en día.

2.2.1.- Dibujos Animados

“...La forma de arte que hoy conocemos como animación consiste básicamente en dibujar y reproducir un personaje - que sea humano, animal o incluso un objeto inanimado – en una serie de posturas sucesivas que crean una impresión de movimiento continuo y natural...” (Blair, 1999, p.6).

En esta cita en particular, Blair, quien es uno de los grandes maestros de la animación tradicional, reconocido por su película Fantasía de Walt Disney, hace una definición sencilla pero completa de lo que es la animación de dibujos animados. Haciendo referencia a una relación que da a entender que la animación es solamente animar dibujos en papel o transparencias. Recordemos que para el momento de su primera publicación de su película, en 1994, no había la variedad de programas de computación y técnicas que actualmente existen. Por ello, el mundo de la animación en general se reducía al concepto de los dibujos animados.

Ahora, esta categoría ha crecido. Ya los dibujos animados no son el universo de la animación. Como bien lo decía Blair:

“...La animación es una forma de arte fecunda y prácticamente inexplorada que en la actualidad vive quizás su máximo esplendor. Continuamente surgen nuevas técnicas y métodos, entre los que destaca la animación por ordenador...” (Blair, 1999, p.7).

2.3.- Animación por computadora

La segunda de las dos grandes categorías de animación, es la generada por computadora. Surge a partir de la creación de programas para gráficos en segunda y tercera dimensión que evolucionaron hasta permitir e incorporar la animación como parte fundamental de sus herramientas. Todos los principios de la animación tradicional son tomados como base y desarrollados hasta complementarla. En tal sentido, dos nuevas ramas de la animación han surgido: la

animación por computadora 2D (que abarca técnicas como la animación vectorial.) y la 3D (que abarca técnicas como la animación poligonal). Se entiende por gráficos de computadora lo siguiente:

Gráficos de computadora (Computer Graphics, CG): Es el campo de la computación visual donde se utilizan computadoras para generar imágenes sintéticamente o para integrar las muestras de las informaciones visuales o espaciales tomadas del mundo real. Los gráficos de computadora pueden expresarse en dos o en tres dimensiones: en el caso de los segundos, son los llamados, en inglés, 3-D Computer Graphics, que requieren de programas especiales. Los gráficos de computadora bidimensionales son los que comprenden imágenes digitales de modelos geométricos, textos e imágenes bidimensionales en general. (Miradas. Revista del Audiovisual. Consultado el día 29 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.miradas.eictv.co.cu).

Lo que dicho de una manera académica significa:

La animación de síntesis por ordenador crea imágenes por un proceso automático a partir de una representación de los objetos que forman parte de la escena y de su movimiento. Este modelo de los objetos puede ser bidimensional, con el cual el resultado se parece mas a la animación tradicional, o puede basarse en una representación 3D, a partir de la cual pueden aplicarse métodos realistas de sombreado, simulación física, y otros.

(Departamento de Informática, Universidad de Valencia. [Home page] Consultado el día 28 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.informática.uv.es).

2.3.1.- Animación 2D

Esta categoría encierra a todas las técnicas de animación cuyo aspecto y manera de trabajar es en dos dimensiones. Nace del uso de programas de creación de imágenes gráficas aplicados a la animación para Internet y la publicidad. Una de ellas es la animación de vectores. Conocida como una de las más antiguas dentro de esta categoría, la animación vectorial consiste en recrear a través de vectores, las formas y figuras que incluyen a personajes y escenarios, para luego animar sus componentes (nodos) a través de programas especializados:

“...En la animación 2D partimos de imágenes planas, generando en la computadora movimientos simulados: se secciona la imagen para darle movilidad independiente a cada una de las partes o de los planos, con lo que logramos secuencias de imágenes en movimiento muy cercanas a los dibujos animados...” (Centro Nacional de las Artes, México, 2006 [Home Page] Consultado el 22 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.cenart.gob.mx).

Dentro de esta categoría es importante mencionar que también existe una técnica de animación que ha ganado una alta popularidad. Pensado como una aplicación para la animación de sitios web, la **animación vectorial** ha conquistado nuevos campos como lo son el cine y la televisión.

A partir del uso de vectores que definen líneas entre dos puntos y la aplicación del manejo de capas o *layers*, los personajes y/o elementos animados bajo esta técnica, no tienen resolución. Ellos pueden ser adaptados a cualquier medio ya que no pierden calidad al ser modificados en su tamaño. Su peso es significativamente menor que las animaciones hechas a partir de bitmaps. Sin embargo, este tipo de animación tiene limitaciones, ya que las imágenes complejas que posean niveles de iluminación y color que traten de representar al mundo real se verán comprometidas.

2.3.2.- Animación 3D

La animación 3D, incluida dentro de la animación gráfica por computadora, representa un avance que revoluciona el mundo de la animación en general. Gracias a ella, los animadores ahora pueden crear y manipular a sus personajes con un nuevo punto de vista: la profundidad.

“...en la animación 3D se utilizan estructuras que emulan objetos reales, teniendo así la posibilidad de manejar una espacialidad, semejante a la real, con factores físicos como la gravedad, el peso y el volumen, así como un manejo de fuentes de luz que asemejen fuentes lumínicas existentes en la naturaleza...” (Centro Nacional de las Artes, México, 2006. Consultado el 22 de enero de 2006 de la World Wide Web: www.cenart.gob.mx)

Toda la puesta en escena es hecha en una realidad virtual donde cada uno de sus elementos es capaz de tener interacción real con fuentes de luz artificiales, texturas generadas a partir de bitmaps de aspecto realista, y gravedad. Estas son algunas de las cualidades que este tipo de animación puede ofrecer. Sus resultados por ende tienden a ser mucho más verosímiles e incluso son capaces de pasar por reales.

Debido a esto, las grandes casas productoras de animación han invertido gigantescas cantidades de dinero en el desarrollo de la tecnología necesaria para lograr cada vez resultados más sorprendentes.

2.3.3.- Diferencia entre la animación 2D y 3D

La principal diferencia entre la animación 2D y la 3D es que en la primera, la perspectiva es creada de una manera artística. En modelos de tercera dimensión, la perspectiva es modelada dentro de la escena al igual que los personajes. Luego es posicionada hasta dar con ángulos reales que son renderizados y llevados a cuadros de aspecto 2D bitmaps o mapa de bits.

3.- Antecedentes de la animación

Desde sus comienzos en 1905, cuando por primera vez se muestra al público el teatro óptico de Emily Reynoud, “Pantomimas Animadas”, Francia XIX, un film parecido a lo que más adelante podría llamarse *Stop Motion*, la animación, se caracteriza por ser una de las pocas técnicas cinematográficas que define su propio camino. (Cusi, 2005).

Considerado como el padre de los cartoons animados, Winsor McCay impulsa el desarrollo de esta técnica tras la presentación de pequeños cortos y obras como “*Pequeño Nemo*” (1911); “*La Historia de un Mosquito*” (1912) y “*Gertie, El dinosaurio*” (1914), cortometraje que por primera vez muestra a un personaje con personalidad. (Bilbao y Bernal, 2004)

Debido a que McCAY era el único animador de sus piezas, le tomaba hasta un año para poder completar obras que sólo duraban cinco minutos en pantalla. Mucho esperar para ver tan poco. La demanda creció rápidamente y con ella la creación de estudios de animación sistemática al estilo de Henry Ford. A lo que Winsor comenta: “Animation should be an art....what you fellows have done with it is making it into a trade....not an art, but a trade....bad luck .” (Digital media FX, The power of animation, [Home Page], consultado el 1 de febrero de 2006 de la World Wide Web: www.digitalmediafx.com).

Lo que traducido al castellano sería: “...La animación debería ser un arte... Lo que ustedes colegas han hecho con ella, ha sido convertirla en un comercio, no en un arte, sino en un comercio... Mala suerte”.

Según el ensayo publicado en Digital Media, para McCay la idea de una industria de la animación era inconcebible. Sin embargo, gracias al empeño de

todos los nuevos realizadores y estudios, la opinión de este personaje es, hasta cierto punto, comprobada a ser falsa.

De no haber sido por estos estudios, la animación no contaría con los grandes avances que existen hoy en día.

Como lo muestra Digital Media en el ensayo escrito por Michael Crandol (1999); contemporáneo a McCay, el animador Raoul Barre abre su primera casa de animación en 1913 y en los próximos 5 años, New York pasó a ser la meca de estudios de animación. Entre ellos, THE JHON BRAY STUDIO fue uno de los primeros en crear una serie animada a la que llamó “*Col. Heeza Liar*”, 1914. En este estudio Max Fleischer y Walter Lantz, desarrollan sus habilidades como animadores. Sin embargo, el aporte más importante de este estudio para con el medio fue el aporte de los *cels*. Todo el proceso de entintado a mano en transparencias, para luego ser fotografiado con un solo fondo fue inventado por Earl Hurd a finales de 1914. Su jefe, Jhon Bray, cobraba royalties a los demás estudios para permitir el uso de esta técnica. En 1932 expira la patente y no es renovada.

En 1919, Max Fleischer crea el FLEISCHER STUDIO y lanza a la televisión la famosa serie animada “*Koto, el Payaso*”, que duró diez años.

Para la misma época, Otto Messmer, después de tener tres años de empleado en The Pad Sullivan Studio, crea “*Felix, el Gato*”. Personaje animado que ganó su fama por ser la primera estrella cartoon de estudio. A diferencia de Gertie, el Dinosaurio, Felix representaba el ejemplo a seguir como forma de arte y como industria. A pesar del triunfo, Messmer siguió recibiendo su salario regular y todo el crédito junto con las ganancias del royalty fueron para su jefe, Pat Sullivan. (Digital media FX, The power of animation, consultado el 1 de febrero de 2006 de la World Wide Web: www.digitalmediafx.com).

En 1920, se crea el primer estudio de Disney: Lough-O-Gram cuya primera producción fue “*Caperucita Roja*”, 1922, seguido de la serie “*Alicia en Cartoonlandia*” de 1923-1927.

Después de mudarse a Los Ángeles, y desarrollar varios personajes similares, en 1928, THE WALT DISNEY STUDIO presenta a la estrella por excelencia de los dibujos animados: Mickey Mouse en “*Steam Boat Willie*”.

Siguiendo esta iniciativa, los restantes estudios de animación importantes que quedaron en Nueva York, decidieron acompañar a Disney en su travesía y sin pensarlo, el mundo de los estudios de animación sufre un giro sin precedentes como negocio.

Gracias al sistema ideado por Disney para la producción de animación, sus invenciones en el sonido y el color, gerencia y metas logradas, los estudios WALT DISNEY logra desarrollar piezas que más tarde serán reconocidas como grandes clásicos. Entre ellas, “*Los tres cochinitos*”, 1933; el primer largometraje animado “*Blancanieves y los siete enanos*”, 1937 y “*Pinocchio*”, 1940.

Paralelamente los estudios WARNER BROS desarrollaron obras que superaron las expectativas como lo fueron los “*Loony Toons*” y “*Merry Melodies*” ambas de 1930. Con ellas, y aunque Disney reconoció el trabajo de sus artistas, por primera vez en la historia de la animación, el crédito fue de los animadores. Friz Freleng, Tex Avery y Chuck Jones, fueron los nombres que brillaron por encima de los productores.

Los estudios WARNER se distinguieron por darle a sus películas un toque de humor y comedia exagerado bajo el denominado estilo que luego paso a definir el género: Slasptick. Llevando así a un nivel más alto a la animación, se crea el personaje Bugs Bunny. Conocido como el mejor personaje de la historia, a sus creadores les tomo diez años, más de treinta films y tres unidades de

animación, lograr completar y definir su personalidad. Pero sin importar quien lo dibujase, siempre se mantuvo igual.

Como lo indica Michael Crandol (1999), en su ensayo, el gran cine animado de los años treinta, cuarenta y cincuenta, se vio afectado por la decisión de llevar la producción a la televisión, donde la enmienda era lo comercial ante lo artístico: “La escritura era pobre y la animación en si era tan limitada que apenas podía llamarse animación.”.

A pesar de algunos esfuerzos hechos por los MGM STUDIOS en los años cincuentas con la muy bien recibida serie “*Tom y Jerry*” que dominó el mercado hasta los años setenta, la profecía de McCay parecía cumplirse.

Como continua diciendo Crandol, los estudios optan por la fórmula de hacer los hit`s de duo. En medio de lo homogéneo, HANNA-BARBARA STUDIOS concibe un personaje que goza de una alta popularidad: “*Scooby Doo*”, 1969. Sin embargo, aprovecha la misma fórmula para crear otras piezas que conservan la misma trama como lo son: “*Speed Buggy*”, “*Jabber Jaw*” y “*The Clue Club*”.

A pesar de los esfuerzos, el tema del presupuesto no permitía que los artistas pudieran darle vida propia a sus personajes.

En los años noventa, los estudios WARNER BROS transmiten al aire la serie “*Batman, The animated Stories*”, 1992. Haciendo uso de la tecnología, los artistas de esta casa asumen el reto de elevar el nivel de las series cartoon a pesar de las limitaciones que presenta la televisión y con ella demuestran que su logro artístico es tan bueno o mejor que los de Disney.

Para Crandol, la mayoría de los estudios de animación que no podían asumir el nivel de calidad se vieron obligados a cerrar en los años sesenta, aunque

la animación nunca desapareció de las salas de cine. En los años ochenta, ningún estudio además de Disney producía series y cortometrajes a full tiempo. Incluso sus películas perdieron atractivo.

Una nueva generación de artistas, bajo el mismo sistema clásico de la compañía, crea las películas “*Quien engañó a Roger Rabbit*”, 1988 y “*La sirenita*”, 1989. Con ellas, Walt Disney Pictures celebra nuevamente los días de gloria de la animación.

4.-Animación en Venezuela.

En Venezuela, son pocos los productos audiovisuales animados que se han realizados. Cuando se comparan los números con respecto a países como Chile y Argentina, la animación venezolana suele tomar una posición bastante desventajosa o atrasada. Sin embargo, Venezuela es cuna de muchos proyectos animados reconocidos y galardonados en diferentes partes del mundo. Desde festivales internacionales de Cine hasta premios regionales, existen títulos representantes de las diversas técnicas de la animación que valen la pena mencionar.

Según una retrospectiva hecha por La Cinemateca Nacional, uno de ellos y quizá el primer intento de animación en celuloide o tradicional hecho en nuestro país, es la pieza realizada por José Castillo llamada “*Conejín*” de 1975. Película que tardó dos años en realizar y que fue nominada en el festival de cine de Filadelfia junto a “*Un rey de Nueva York*” de Chaplin. “*Fiesta*” de 2001, es otro de sus grandes piezas. Dibujadas directamente sobre la *cola* de la película, con tinta china, marcadores o raspándo con alfiler, Castillo venera las costumbres venezolanas en un lenguaje infantil mediante técnicas inspiradas en la obra del canadiense Norman McLaren.

(CANTV, [Home Page] consultado el 15 de diciembre de 2005 de la World Wide Web <http://www.cantv.net>).

Para Armas Galante y Dellacasa Prince (2004), existen artistas venezolanos que han logrado aportar importantes producciones animadas al portafolio venezolano. Entre ellos están Armando Arce con su “*Manzanita*” (1978) y “*Wanady*”, (1981); Alberto Monteagudo, con el *Cuatro de Hojalata* (1978); José Luís San Juan con “*El Glook*” y el “*Mamadorordinariusojipeao*” (2003).

II. MARCO METODOLÓGICO

1. OBJETIVOS Y MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo General

Realizar un cortometraje animado de doce (12) minutos de duración basado en la filosofía de la espiritualidad contemporánea.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Elaborar un guión literario de aproximadamente doce minutos de duración cuyo desarrollo esté basado en las premisas de la espiritualidad contemporánea.
- Pre-producir una pieza audiovisual animada basada en el guión literario elaborado.
- Producir y Post-producir un cortometraje de aproximadamente doce (12) minutos de duración que combine las técnicas de animación 2D por planos, 2D de dibujos animados y 3D o gráfica por computadora.

1.2 Modalidad de tesis

Con respecto a los Tipos de Investigación descritos por la Universidad Católica Andrés Bello, el actual trabajo de grado pertenece a la categoría o modalidad III: Proyecto de Producción, submodalidad 1: Producciones audiovisuales.

1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

Como todo proceso en el que se desarrolla un proyecto audiovisual, este cortometraje consta de las tres etapas fundamentales de la producción: *pre-producción*, *producción* y *post-producción*. Aunque básicas, ellas reciben un tratamiento mucho más elaborado por tratarse de un proyecto animado. La razón de ello, es que al producir para animación cada segundo significa generar un nuevo trabajo de arte, o mejor dicho, generar veinticuatro trabajos de arte para cumplir con cada segundo que esté estipulado en el guión. De ahí que el trabajo a desarrollarse deba ser exacto y muy bien coordinado. Un equipo de producción no se puede dar el lujo de generar material que luego podría no ser utilizado dentro de la obra.

1.3.1 Pre- Producción

Dentro de la etapa de pre-producción existen varias tareas que debieron ser desarrolladas. Algunas de ellas se iniciaron al mismo tiempo, otras sólo comenzaron cuando las anteriores fueron culminadas. Este proceso tomó mayor tiempo que la producción y post-producción juntas, hablamos de un (1) año aproximadamente:

1) *PLANTEAMIENTO DE LA IDEA*: lugar de partida para cualquier producción audiovisual. A partir de ella se generaron la sinopsis, escaleta, tratamiento y finalmente el guión literario. La idea de la obra “Mi secreto” surge a partir de la necesidad de transmitir un mensaje que difunda los valores y directrices que predica la espiritualidad contemporánea, de manera que sean mejor conocidos por los espectadores sin entrar en conflicto con sus creencias religiosas.

2) *ELABORACIÓN DEL GUIÓN*: ya con un panorama bastante completo y gracias a la elaboración de la sinopsis, escaleta y tratamiento, toda la información necesaria para realizar el guión literario estaba sobre la mesa.

Hasta este punto todas las situaciones de introducción, clima y desarrollo estaban claras. Sólo quedaba introducir el mensaje principal de la obra a través del diálogo de los personajes. Una tarea difícil, ya que hubo que adaptar aquellos principios de la espiritualidad contemporánea seleccionados a las situaciones que exigía la historia de manera que existiera concordancia con las emociones de los protagonistas.

La teoría de este tipo de filosofía moderna puede ser muy extensa y lo importante era evitar diálogos que fueran muy largos y reflexivos con el fin de poder darle un ritmo a la pieza que mantenga la atención del espectador.

Terminado el guión, se procedió a diseñar los personajes de la obra y posteriormente su aparición dentro del *story-board*.

3) DISEÑO DE PERSONAJES: algo muy importante dentro del proceso de pre-producción. No se puede desarrollar una historia si todo el equipo de producción no tiene claro cómo es la apariencia y dimensiones de cada uno de los personajes. Para ello se realizó el estudio de personajes, que consta de una ficha en donde se aprecia al sujeto desde las perspectivas laterales, frontal, trasera y tres cuartos. Estas vistas revelan tanto el vestuario como la actitud de cada sujeto dentro de la historia.

Junto a este trabajo gráfico también se anexó una breve explicación de los antecedentes de cada uno y ciertas observaciones que el director consideró importantes a la hora de producir las animaciones.

4) STORY BOARDS: actividad en la que se definen la composición y tamaño de los encuadres a partir de la elaboración de dibujos que pasaron a conformar el guión técnico de la pieza.

Utilizando como guía versiones preliminares del guión literario y llegada la fecha de iniciación de *story-board*, se procedió a diseñar los ciento sesenta y cinco (165) encuadres claves que narran la historia. Aproximadamente veinte (20) días fueron utilizados para esta actividad.

Es importante resaltar la importancia que tiene el *story-board* dentro la pre-producción del cortometraje animado. Gracias a él, la coordinación de departamentos se hizo más dinámica y ligera. Un encuadre bien definido le permitió, al director y productor, estar seguro de que cada uno de los departamentos involucrados en la producción entendiera a la perfección lo que se necesitaba.

El *story-board* es una herramienta fundamental e imprescindible. Con él, los directores de cada departamento pudieron estudiar todas las variables que serían desarrolladas, sin dejar a un lado la interacción entre los personajes y el medio en el que se desenvuelven. Así se logró estimar de una manera más exacta factores como tiempo y costos de realización.

A pesar de su gran capacidad didáctica, el *story-board* presenta una limitación y es que el mismo sigue siendo una interpretación de lo que el dibujante entiende o visualiza a partir de las explicaciones del director. Elementos que conforman el arte o la iluminación de fotografía por mencionar ejemplos, pueden verse comprometidos en su interpretación y por ende, generar artes finales que probablemente no son lo que el director tenía en mente. De allí que surjan los complementos por excelencia del *story-board*, *el desglose* y *el diseño de arte*.

5) DESGLOSE: tarea realizada generalmente a partir del guión literario final. Todos los elementos que tienen que ver con arte, hardware y software de producción, personal, técnica de animación, banda sonora y demás, fueron vaciados en una tabla que permite la rápida identificación de elementos a fin

de poder agilizar su producción de manera paralela. Sin embargo, en cualquier proyecto animado las dificultades técnicas tienen un peso significativamente mayor al de las demás técnicas del género cinematográfico. Es por ello que no se realizó el desglose final sino hasta tener la última versión del *story-board*. Cualquiera de estas dificultades puede fácilmente provocar una reunión extraordinaria entre los productores y directores de la obra, cuyo resultado termine siendo el de cambiar elementos de la historia que no se identificaron con anterioridad a falta de un *story board* que marcara la pauta.

6) DISEÑO DE ARTE: habiendo definido todos los personajes y encuadres finales de la historia, e identificado todos los escenarios y elementos de arte, se procedió a diseñar en formato ilustrado cada uno de los sets que posteriormente fueron elaborados bajo la técnica del 3D. Ellos fueron concebidos bajo los patrones de la animación tradicional por transparencias. Es decir, cada set en cuestión sería el fondo o escenario sobre el cual se superpondrían las animaciones de los personajes.

Para lograr cubrir la demanda de sets, fueron diseñados siete (7) planos master que serían ajustados a la necesidad de cada uno de los sesenta y cinco (165) encuadres de la historia. Por lo general, sólo bastó con desplazar cada uno de estos planos dispuestos en vista frontal hacia los lados para descubrir cada nuevo elemento que exigía el guión. Sin embargo, no todo es plano en este cuento. Para todos estos encuadres también hubo que diseñar un total de veintisiete 27 planos en perspectiva. Trabajo que facilitó la posterior producción de los sets en 3D, tomando en cuenta que cada plano toma alrededor de una hora aproximadamente para su renderización.

7) DISEÑO DE ANIMACIÓN 2D Y 3D: es una actividad que va de la mano del diseño de arte. Cuando hablamos de trabajos animados, la técnica con la cuál se anima tiene una carga tan expresiva e importante como lo es el trabajo de arte. Juntos, estos elementos son los responsables de generar la atmósfera

que busca el director para contar su historia. En el caso de “Mi Secreto”, tal y como lo mencionan los objetivos específicos enumerados anteriormente, se estableció combinar la animación por planos 2D, también conocida como *motion graphics*, junto con la animación 2D por disolvencias para el desarrollo de los personajes.

Una vez fijados los parámetros de animación 2D se repitió el procedimiento para los movimientos de cámara que conformarían la animación 3D.

8) CASTING Y GRABACIÓN DE VOCES. Hasta este punto, cada una de las tareas anteriormente descritas estaban culminadas en una proporción mayor al noventa y cinco por ciento (95 %). El porcentaje restante es un margen que se asigna a las futuras modificaciones, ajustes y adaptaciones que puedan surgir a lo largo de la producción.

Contando entonces con un guión prácticamente de *hierro*, llegó el momento de la caracterización de los personajes. Tratándose de un proyecto que busca los mejores niveles de calidad, las voces de nuestros personajes debían ser simplemente las mejores que el mercado venezolano pudiera ofrecer. Con esa premisa, el equipo de producción se dirigió a los mejores estudios de caracterización y doblaje de la capital. Allí se estudiaron infinidad de trabajos como series animadas dobladas al castellano, cuñas publicitarias y demo-reels de varios artistas. Sin embargo, tal y como lo recomiendan todos los autores de la bibliografía para animación, las voces de los personajes deben ir de acuerdo a su carácter y contextura. Este principio fue clave para la escogencia de nuestros artistas. Sorprendentemente cada uno de ellos se asemeja en gran medida a su personaje.

Se inició entonces la etapa de grabación de prueba. Los tonos, claves e intenciones se ensayan por primera vez en estudio y con ello se definen las

caracterizaciones finales. Esta actividad por lo general se trabaja contra video. En nuestro caso, los personajes tuvieron que ser interpretados contra guión debido a que el video era lo que estaba por venir.

Una vez finalizada la grabación, se fijó el *timing* de cada uno de los encuadres. Para este proyecto, la duración de los diálogos grabados fueron los que marcaron la pauta para cada corte de plano en la historia.

9) *ANIMATIC*: uno de los últimos pasos en la preproducción y pieza fundamental para la producción del cortometraje. El *animatic* consistió en generar un video de baja resolución a partir de los encuadres establecidos en el *story-board* junto con la caracterización de las voces de los personajes. Los dibujos se montaron en el orden respectivo y su duración vino dada por el tiempo que duró el diálogo de cada encuadre. Hacer este video tomó su tiempo y tuvo que ser así ya que sería la pauta a seguir para cada uno de los pasos de la producción.

Como se menciona arriba, en la animación se deben generar todos los elementos que definen al encuadre veinticuatro veces para poder completar el segundo. Lo mismo pasa con el minuto. Producir esto toma mucho tiempo y sólo se pudo lograr mediante la realización de actividades de producción en paralelo.

Gracias a la información que aportó el *animatic*, el trabajo de producción de cada uno de los departamentos involucrados, incluyendo musicalización y banda sonora, se limitó a generar el arte final que luego copiaría, con el mejor acabo posible, el video del *animatic*.

10) CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES: con todas las actividades de pre-producción listas se planificaron la etapa de producción y post-producción. En conjunto, los directores de cada departamento, entiéndase 2D, 3D, Musicalización y banda sonora, producción, compositing y edición, logramos asignar los tiempos de realización y entrega para cada encuadre clasificándolos por orden de complejidad y costo de producción. Todas las actividades contaban con un plazo ya definido y posible gracias a las facilidades que brindó el animatic.

1.3.2 Producción

Completas todas las actividades de pre-producción, se da inicio a las tareas de producción. Para esta etapa todos los procesos lograron desarrollarse de forma paralela. A pesar de los inconvenientes que surgieron con el personal y equipo técnico, el tiempo logró mantenerse dentro de lo establecido en el cronograma, gracias a que todo el proceso de creación y generación de encuadres terminó siendo un trabajo más repetitivo que creativo.

El proceso de producción consistió en tres etapas fundamentalmente:

1) **ANIMACIÓN 2D:** realizada por el equipo de 2D. En esta actividad se produjeron alrededor de mil dibujos que fueron tratados digitalmente para su posterior introducción en el video final a través del *compositing*. El cumplimiento de esta asignación se vio comprometido al perder un miembro del equipo. Sin embargo, las animaciones se llevaron a cabo tras aplicar un plan de contingencia que permitió mantener la esencia del mensaje y de la composición artística diseñada. El proceso de animación 2D tomó casi cuatro meses de trabajo para ser completado.

2) **ANIMACIÓN 3D:** de manera paralela a la animación 2D se realizan los trabajos de modelaje y texturización de los escenarios bajo la técnica de 3D.

Una vez finalizados los espacios de las locaciones, se procedió a diseñar las animaciones de cámara necesarias para todas las vistas subjetivas de los personajes dentro de la historia. Aprobados los resultados preliminares, comenzó la aplicación del *render*.

De allí se obtuvieron los clips de 3D necesarios para ser insertados al video final a través del *compositing*.

3) MUSICALIZACIÓN Y EFECTOS ESPECIALES DE SONIDO: de igual manera que las dos actividades anteriores, la musicalización y el resto de la banda sonora se desarrollan de manera simultánea. A partir de la utilización del animatic, se prepararon todas las piezas musicales que acompañan al video junto con las voces de los personajes. También se elaboraron hasta cierto punto diversos tipos de *Foleys* que no fueron insertados sino hasta terminar el montaje de video final.

Cuando se trata de un cortometraje animado, la banda sonora del mismo está encargada de recrear el cincuenta por ciento (50%) del mensaje. A diferencia de otros géneros, la musicalización dentro de la animación también es una tarea que requiere de mucho tiempo y estudio ya que en la mitad de los casos, el entendimiento de cada encuadre depende exclusivamente de la pista de sonido. Allí el video fue generado en función al sonido, no al contrario.

1.3.3 Post- Producción:

Hasta este punto todo el arte necesario para completar cada uno de los encuadres ya ha sido generado. Lo siguiente consistió en armar y montar todos y cada uno de los clips elaborados en animación 2D al igual que los hechos en 3D en un nuevo clip a través del *compositing*, para luego ser montados en la edición.

La post-producción consistió en estas tres actividades fundamentalmente:

1) *COMPOSITING*: actividad en la que todo el arte generado en 2D y 3D fue ensamblado bajo un mismo canal de video o clip de video final. Además de unir en un mismo encuadre el arte de estas dos técnicas, el compositing también busca agregar efectos visuales especiales y hacer las correcciones de colores necesarias para terminar de definir la atmósfera.

Básicamente el trabajo de esta tarea estuvo siempre guiado por el *animatic*. Cada nuevo clip que se generaba terminó siendo una recreación de su encuadre correspondiente dentro del *animatic*.

2) *MUSICALIZACIÓN Y BANDA SONORA*: como se mencionó anteriormente, la banda sonora del corto fue adelantada desde la producción. Para los efectos de post-producción sólo restaba ajustar, corregir y sincronizar todo el sonido preparado contra el video final. Actividad que se hizo en forma conjunta entre el editor y el estudio encargado de la banda sonora del proyecto.

3) *EDICIÓN*: última etapa del proceso de post-producción. No sólo se realizó el montaje de los clips de video final que provenían del departamento de compositing, también se sincronizaron junto con el audio final. Al igual que todas las tareas anteriores, la edición estuvo regida por el ritmo y tiempos que dictaba el *animatic*. Posteriormente se agregaron los *inserts* y créditos de la obra.

IV.- LIBRO DE PRODUCCIÓN

1.-FICHA TÉCNICA

Duración: 13:03

Género: Cortometraje animado

Formato: Video digital

Dirección: Guillermo J. Paz Cabrera Malo.

Producción: Guillermo J. Paz Cabrera Malo

Asistencia de Producción: Halley H. Fromm.

Caracterizaciones: Frank Maneiro, Rafael Monsalve y José Manuel Vieira.

Ilustraciones: Guillermo J. Paz Cabrera Malo y Rodolfo Hernández

Animación 2d: Guillermo J. Paz Cabrera Malo

Animación 3d: Dot Slash Studios.

Animatic y Colorización: Thaía Reyes.

Dirección de Fotografía: Guillermo J. Paz Cabrera Malo.

Dirección de Arte: Guillermo J. Paz Cabrera Malo.

Compositing: Reinaldo Mendoza

Musicalización Y Banda Sonora: Luís Miguel Emmanuelli.

Edición: Reinaldo Mendoza

2.- PRE-PRODUCCIÓN

2.1 Idea

Hoy, a un año de haber sobrevivido al atentado que acabó con la vida de su familia, un ex-empresario ha logrado comprender porqué sigue vivo. Tras reflexionar todo este tiempo, descubre una revelación que ha cambiado su vida y está dispuesto a compartir el secreto con su mejor amigo, el bartender del restaurant. La gran enseñanza se ve comprometida cuando el autor del atentado y amigo cercano del ex-empresario, regresa para completar su tan deseado jaque mate: eliminar al marino. Después de un nuevo atentado, sólo el bartender sobrevive y el secreto queda a salvo en sus manos.

2.2 Sinopsis

A un año del atentado que acabó con su familia, el ex-empresario Leonardo Poe decide pasar la noche en su viejo restaurant en compañía de su mejor amigo y bartender del local, Francisco Peláez. Leo trae consigo un sobre. Dentro hay una foto y en ella un mensaje dedicado a Paco. Este mensaje es un secreto que Leo ha descubierto, una revelación que ha dado un nuevo sentido a su vida. Su intención es compartirlo con su mejor amigo antes de que algo le ocurra.

Al llegar al restaurant, Leo entra al mismo sin notar la presencia de Oliver Jaque, capitán del bote de Leo donde perdió a su esposa e hija y autor del atentado. El capitán espera al otro lado de la acera el momento adecuado para atacar de nuevo al empresario. Para él, Leo es un traidor, responsable de su quiebra y de las pérdidas materiales que provocó un negocio del señor Poe.

Después de entrar al local, el tiempo se congela. Leo contempla cada paso que da aunque la tristeza todavía lo afecta. Su amigo Paco lo recibe cordialmente y le invita un trago.

Sumergido en recuerdos y en una ligera depresión, Leo revive algunos momentos del atentado y entre líneas comenta a Paco su secreto, mientras que afuera, Oliver se prepara para entrar al local.

Después de varios intentos, Leo hace entrega del sobre a Paco y éste, muy extrañado y sorprendido se retira para verlo en otro lugar con la excusa de su accidente y torpeza.. Segundos después, Oliver hace contacto con Leo quien se sorprende por su presencia, mientras que Paco curiosamente abre el sobre y lee la dedicatoria.

Tras una breve y ensañada explicación, las cosas se salen de control, la verdad del atentado se revela e inmediatamente Oliver ataca a Leo, quien apenas logra defenderse con lo que consigue a su mano. Sin embargo, recibe un disparo y cae al suelo. Aunque también está herido, Oliver logra salir del lugar, pero no llega muy lejos. Las fuerzas que le quedan le permiten accionar una bomba que acaba con todo el lugar junto con la vida de Leo. Milagrosamente Paco sobrevive junto con el secreto que su mejor amigo le regala.

2.3 Escaleta

1. EXT / ESTACIONAMIENTO DEL VENEZUELAN RIVER/ NOCHE.

Pasa una patrulla de policía haciendo el recorrido de costumbre. En lo que se aleja, un carro muy lujoso entra al estacionamiento del restaurante. El señor LEO, dueño del local, se baja y camina hasta la entrada.

2. INT / RESTAURANT / NOCHE

LEO entra al restaurant y camina hacia la barra, donde lo espera su amigo PACO, listo para prepararle su trago de siempre. Ambos recuerdan el accidente que transcurrió hace un año.

-FLASH BACK/ INT/ RESTAURANT/ MESA PARTICULAR / NOCHE

Leo y Sara están en la mesa Paco se acerca y les sirve las bebidas.

Continúan conversando, y Leo recuerda nuevamente.

-FLASH BACK / INT. CARRO DE LEO / NOCHE

Leo observa un sobre que está sobre el asiento del copiloto.

Viene a la mente de Leo imágenes del accidente.

-FLASH BACK / EXT / BOTE DE LEO / DIA

Sara y su hija entran al camerino del yate. Leo atiende unas llamadas por el teléfono celular y tan pronto termina le da una mala noticia a Oliver quien se molesta y ensaña contra Leo. Luego explota el yate y Leo es expulsado del mismo hacia la marina.

Paco y Leo siguen conversando.

3. EXT / CALLE / NOCHE

Leo continúa hablando en el interior del restaurante, y enfrente del local OLIVER JAQUE espera para entrar, mientras fuma un cigarro.

4. INT/ RESTAURANT/ NOCHE

PACO y LEO continúan conversando en la barra del restaurant. Leo comenta sus experiencias sobre el accidente.

5. EXT / CALLE / NOCHE

OLIVER lanza el cigarrillo hacia la calle..

LEO (voz en off)
...Si hay alguien detrás de esa explosión,
sabe que yo sigo vivo y quizás está esperando
para atacar de nuevo.

El cigarro cae en el suelo.

6. INT / RESTAURANT / NOCHE

PACO escucha atentamente a Leo y le aconseja que llame a la policía.

7. EXT/ RESTAURANT / NOCHE

Mientras LEO continúa hablando, en el exterior del restaurante pasa de nuevo la patrulla de policía, OLIVER sonrío y camina hacia el auto de Leo.

8. INT / RESTAURANT / NOCHE

La conversación se hace más profunda. “Ese es mi secreto” dice LEO. La euforia que él emana sobresalta a PACO, y lo hace tropezar con una botella que cae al piso y riega su contenido por todos lados ensuciando a Paco. Leo recomienda una soda para limpiarse como excusa para entregar un sobre a Paco quien lo recibe y se dirige hacia el baño.

9. EXT/ENTRADA DEL RESTAURANT/NOCHE

OLIVER se prepara para entrar al local y hacer su gran movida.

10. INT / RESTAURANT / NOCHE

OLIVER entra al restaurant y se acerca a LEO. Leo sorprendido escucha atentamente las palabras del Capitán quien coloca su abrigo sobre una silla. En él hay una bomba.

-FLASH BACK (TODOS LOS ANTERIORES).

Leo recuerda rápidamente el día del accidente.

Después de una breve discusión, Leo intenta explicarse.

-FLASH BACK / EXT / BOTE DE LEO / DIA

Leo recuerda su conversación por teléfono.

Oliver pierde la cordura y apunta con una pistola a Leo. Éste rompe una botella para tratar defenderse. Ambos quedan cara a cara.

- FLASH BACK / EXT / BOTE DE LEO / DIA

Leo recuerda el momento de la explosión en el que fue expulsado contra la marina.

Leo hiera al capitán y seguidamente éste le dispara. Luego sale del Local.

11. INT / BAÑO / NOCHE

PACO abre el sobre y lee atentamente la carta. Algunos recuerdos vienen a su mente, se repone y sale hacia la barra.

12. EXT/ESTACIONAMIENTO RESTAURANT/NOCHE

OLIVER cae al suelo.

CAPITÁN (agonizando)
¡Jaque Mate... Mr. Poe!

Activa la bomba con un control remoto.

13. INT / RESTAURANT / NOCHE

LEO sigue en el suelo y escucha el titilar de la bomba, que está escondida en la chaqueta de Oliver.

14. EXT / ESTACIONAMIENTO DEL VENEZUELAN RIVER/ NOCHE

El CAPITÁN presiona el botón y en segundos estalla todo el local.
En el cielo aparece un túnel de luz. Se escucha la risa de algunas de niñas.

LEO
(voz en off)
Ya no queda nadie que sufra por
mis actos. Mi mensaje está a salvo
y mi alma en paz. Ahora entiendo
y por eso ya nada duele.
Me voy a donde pertenezco.

La luz se hace más fuerte hasta cubrir toda la vista. Las risas se van difuminan hasta no escucharse mas.

FIN

2.4 Tratamiento por Escenas

1. EXT / ESTACIONAMIENTO DEL “VENEZUELAN RIVER” / NOCHE

Durante la noche, una patrulla hace su recorrido de rutina por cierta avenida de la ciudad. Lentamente avanza por el canal izquierdo inspeccionando la fachada de cada uno de los locales que allí se encuentran. Al culminar, acelera el paso hasta que llega a la próxima cuadra. Más atrás, Leonardo Poe conduce suavemente hasta llegar a su restaurante. Al estacionar, apaga la música de su equipo reproductor, aire acondicionado y finalmente la máquina del carro. Baja del vehículo y camina lentamente hasta la puerta principal del “Venezuelan River” mientras que a su paso caen gotas que anuncian la pronta lluvia.

DISUELVE A NEGRO.

INSERT : “MI SECRETO”

DISUELVE A

2. INT / RESTAURANT / NOCHE

A paso lento y por inercia, Leo avanza hasta la barra del local mientras que el preocupado bartender Francisco Peláez, mejor conocido como Paco, lo observa venir. Después de respirar profundo y con la mejor de sus caras, recibe a Leo con un saludo entusiasta y lleno de vigor como es de costumbre allá en sus tierras de origen.

Sin mucho intermediar y cansado, Leo pide su primer trago. Un whisky doce años en las rocas igual de clásico y seco que su famosa personalidad. Paco le sirve y tan pronto colma el vaso, coloca la botella fuertemente sobre la barra. Leo agarra el trago y lo bebe rápidamente. Después de unos segundos, se calma y saluda cordialmente a su amigo quien le sigue la corriente alegremente.

Leo finalmente toma asiento y guarda silencio mientras recuerda un momento familiar que viene a su mente al ver lo que era su mesa de costumbre. Leo se ve a si mismo en su mesa junto a su esposa y Paco sirviendo sus bebidas. Lentamente vuelve a la realidad y recuerda el objeto de su visita.

Con cierto misterio inicia una conversación en la que menciona haber aprendido algo que cambió su vida.

Sin estar seguro sobre lo que pudo haber provocado aquel accidente en el que perdió a su familia, Leo intenta asomar y dar cierto sentido entre líneas al verdadero mensaje que vino a transmitir.

CORTE A

3.- EXT/CALLE/ NOCHE.-

ANIMACIÓN POR DISOLVENCIA

Mientras tanto, el capitán del barco de Leo, OLIVER JAQUE espera en las afueras del restaurant por el momento oportuno para atacar de nuevo.

CORTE A

4. INT/ RESTAURANT/NOCHE

Paco, aunque extrañado, se encuentra ya en atmósfera y comienza a indagar ingenuamente sobre lo que pudo haber ocurrido. Para no abrir viejas heridas, decide dejar en el pasado el asunto e intenta animar a Leo.

CORTE A

5. EXT/CALLE/NOCHE

ANIMACIÓN POR DISOLVENCIA

Oliver termina de fumarse un cigarro y se prepara para atacar. Decidido pero con paciencia se acerca lentamente al local. Leo sigue comentando sobre sus sospechas a Paco.

CORTE A

6. INT/ RESTAURANT/NOCHE

Paco y Leo continúan conversando en la barra frente a frente. Intrigado y a la vez exaltado, Paco trata de llegar al meollo del accidente preguntando a Leo sobre la policía.

CORTE A

7. EXT/CALLE/ NOCHE

ANIMACIÓN POR DISOLVENCIA

Por la avenida pasa una patrulla de policía. OLIVER sonríe irónicamente y se dispone a cruzar la calle. Llega hasta el estacionamiento del restaurante y va hasta el carro de Leo.

CORTE A

8. INT/ RESTAURANT/NOCHE

Con cierta dificultad, Leo empieza a superar los recuerdos del accidente hasta que Paco pregunta ingenuamente sobre el sentido de la vida. Súbitamente, Leo se levanta exaltado y con un rápido gesto indica a Paco que ha acertado con su secreto. El violento movimiento provoca que Paco tropiece con la vitrina posterior y rompa un frasco de licor que lo baña de la rodillas a los pies. Molesto, se disculpa por un minuto para ir a limpiarse y es cuando Leo aprovecha para darle

lo que tanto anunciaba. En sus manos, Paco recibe un sobre que contiene algo que ahora le es de mucho interés.

Después agradecerle, se dirige al baño impacientemente.

CORTE A

9. EXT/ENTRADA DEL RESTAURANT/ NOCHE

ANIMACIÓN POR DISOLVENCIA

Oliver está en la entrada preparado para entrar al restaurante. Contiene su ira y camina lentamente sin llamar la atención ni levantar sospechas. Nadie lo nota.

CORTE A

10. INT/ RESTAURANT/NOCHE

Oliver entra al local y disimuladamente se dirige a la barra caminando sin que Leo lo note. Él está distraído con su trago y no espera compañía. Sin cordialidades, frío y manteniendo la distancia, Oliver hace contacto recordando el accidente que hace un año había ocurrido. Mientras habla, coloca su saco muy estratégicamente sobre una de las sillas de la barra y ahora descubierto, procura no revelar el arma que lleva consigo en la cintura.

Inmediatamente Leo entra en shock y vienen a su mente todos los recuerdos con los que ha luchado toda la noche. Vemos en orden cronológico todo lo que Leo recuerda hasta el momento en que aparece Oliver nuevamente quien era dado por muerto.

Antes de atacar, Oliver obliga a Leo a recordar ese desagradable momento y comienza a insinuar sus intenciones. Cínicamente comienza explicando sus motivos y le advierte a su enemigo que ésta vez ha venido a terminar con su vida.

Alterado y asustado, Leo intenta controlar la situación y hace su mejor intento para que Oliver entre en razón. Sin querer sólo logra empeorar las cosas y el carácter de Oliver se vuelve inestable. Poco a poco, el capitán se acerca a su punto de ebullición hasta que decide sacar su arma. En un acto de reflejos, Leo busca su botella e ingenuamente trata de defenderse del inminente ataque tras romper el frasco contra la barra e incrustarlo contra el pecho del agresor.

En pleno flujo de adrenalina, Oliver revela lo que tanto había ocultado. Leo alcanza su peor ánimo y decide terminar con la disputa ahora en son de venganza. Con giros violentos, agranda la herida de Oliver y éste dispara contra Leo.

CORTE A

11. INT / BAÑO / NOCHE

Ansiosamente, Paco se acerca hasta la luz y olvidándose de su previo accidente abre el sobre que con tanto misterio Leo conservaba. Una vez abierto, saca del mismo su único contenido. Se trata de una foto en la que están él junto a Leo posando en la popa de su bote regreso a casa después de un excelente día de pesca. Entre ambos sujetan el mejor de los peces que habían luchado durante la jornada.

Paco voltea la foto y consigue en su reverso una larga dedicatoria que está escrita y firmada por el puño y letra de Leo. Se trata de la gran enseñanza que Leo aprendió durante todo el tiempo que ha transcurrido después del accidente. Un mensaje donde intenta transmitir lo que no puede con palabras. Una nueva filosofía de vida que le ha permitido disfrutar esta segunda oportunidad y que describe muy bien para que su amigo lo entienda. Vive el momento y el presente con todos tus sentidos y todo resultará como siempre lo esperas, es en resumidas cuentas el contenido de la dedicatoria. Una verdad que muchos han escuchado pero que muy pocos han sabido comprenderla y menos aplicarla.

ANIMACIÓN TRADICIONAL

Tan pronto Paco termina de leer, una lágrima cae sobre la foto y en ese momento todo comienza a moverse. Paco se dirige hacia la puerta del baño.

CORTE A

12. EXT / ESTACIONAMIENTO-RESTAURANTE / NOCHE

ANIMACIÓN TRADICIONAL

Herido gravemente, Oliver sale del lugar hasta donde su aliento le permite. No llega muy lejos antes de caer de rodillas al suelo.

Cínicamente comienza a reír y a despedirse del señor Poe mientras de su bolsillo saca un control con el que activa la bomba que esconde bajo su abrigo y que ha dejado junto a Leo para acabar con su vida.

CORTE A

13. INT / RESTAURANT / NOCHE

ANIMACIÓN TRADICIONAL

LEO sigue en el suelo. El receptor de la bomba comienza a titilar. Leo intenta moverse pero se rinde y comienza a rezar.

CORTE A

14. EXT / ESTACIONAMIENTO-RESTAURANTE / NOCHE

OLIVER presiona el botón y en segundos estalla todo el local.

Entre los escombros y el humo, se abre un vórtice en el cielo por el que Leo asciende hasta llegar a la nada. Un espacio infinito y lleno de Paz donde Leo ahora descansa.

FIN

2.5 Guión Literario

1. EXT / ESTACIONAMIENTO-RESTAURANTE / NOCHE

Por la avenida frente al restaurant, pasa una patrulla de policía haciendo el recorrido de costumbre. En lo que se aleja, un carro muy lujoso entra al estacionamiento del restaurante. El señor LEO, dueño del local, se baja y camina hasta la entrada del restaurant.

2. INT / RESTAURANTE / NOCHE

LEO entra al local y comienza a sonar una melodía de Jazz. Camina lentamente hasta la barra del restaurante a medida que observa algunos peces de la entrada. La barra está cerrada y sola, no hay nadie alrededor. PACO lo espera con una botella en las manos. Leo se para junto a un banco de la barra.

LEO
(cansado)
El de siempre Paco...

PACO
(animado)
Ajaaah! Un doce años pa mi amigo Leo.
Y por la cara, mejó que sea uno en las rocas ¿ah?

Paco sirve el whisky en un vaso pequeño con un motivo de marina.

LEO
Está bien así. ¡Gracias!

Paco coloca la botella fuertemente en la barra y luego continúa con su trabajo. Leo observa el vaso y toma el trago.

LEO
Ahh!!... ¿Cómo estás Paco? ¿Cómo te va?

Paco voltea hacia Leo y lo mira de arriba abajo.

PACO
(condescendiente)
¡Pues muy bien marino! Y al parecé...
¡mejó que usted tío! ¿Está todo bien?

Leo toma su trago a fondo

LEO
(relajado)
Mucho mejor Paco.

PACO (contento)
Ja ja! ¡Pueés me alegra sabelo hombre!

LEO
Sip... el negocio está mejor ahora,
este viejo local sigue siendo mi tesoro...
¡Sólo quedamos el viejo bote y yo!

PACO (serio)
¡Caramba!, se salió entonces del asunto
del hotel.. Bien por usté marino..

Leo se toma un par de segundos antes de decir algo y voltea la mirada hacia su mesa de costumbre.

FLASH BACK

INT /RESTAURAN/ MESA PARTICULAR/ NOCHE

La pareja Poe está sentada en una mesa del restaurant, revisa el menú antes de ordenar. Paco le sirve a la señora Sara su cóctel.

LEO (Voz en Off)
(reflexivo)
...Ya hoy se cumple un año desde que pasó
lo del puerto Paco.

PACO(Voz en off)
(nostálgico)
Lo sé señó. No quise decí nada.
La verda es que era un placer prepará la mesa
para ustedes señó. Parece que fue ayer, cuando
le servía el cockté clásico de la señora Sarah...

LEO (Voz en off)
(melancólico)
Síii, Paco, parece que fue ayer...

La mesa está nuevamente vacía.

FIN DE FLASH BACK.

Leo retoma fuerzas y continúa su discurso.

LEO (optimista)
Sabes Paco... A pesar de todo,
logré conseguir algo bueno de toda
la tragedia... Algo que me ha hecho
seguir adelante. ¿Quieres saberlo?

PACO
¡Jodé! Cualquier dato que me ayude
a viví mejó en este mundo condena...
¡será bienvenido señor!

Paco observa atentamente a Leo.

FLASH BACK

INT / CARRO DE LEO / NOCHE

Caen algunas gotas en el parabrisas. Leo está manejando su carro. Voltea la mirada y observa el asiento del copiloto, en el hay un sobre.

LEO en Off.
(serio y atenuante)
Lo venía pensando en el carro Paco,
no le he dicho esto a nadie, pero hoy tengo
un mal presentimiento. No sé, algo malo puede
pasar y no quiero que se quede conmigo.
Por eso quiero que lo sepas.
Ya ha pasado un año Paco.

El sobre permanece intacto en el asiento.

FIN DE FLASH BACK

Leo mantiene su mirada fija en Paco.

LEO
No sobreviví solo
por cuestión de suerte... ¿Entiendes?

Paco lo observa asombrado.

PACO
(intrigado)
Pues no hombre, A ver, ¿qué es lo que dice?

Paco se queda quieto y afince la mirada en Leo quien baja la suya hacia el trago.

FLASH BACK

EXT / BOTE DE LEO / DÍA

Varias imágenes pasan por la mente de Leo. Su esposa e hija entran a la cabina del yate. Sara lo mira. El bote explota. Leo habla por el teléfono celular. Se acerca al Capitán, Oliver Jaque, le da sus condolencias. Leo camina mientras el capitán lo observa.

LEO (Voz en Off)

Aquella horrible explosión en la que perdí a mi familia, donde tuve que haber sido yo quien muriera, me puso a pensar mucho Paco, a meditar laaargas horas...

Lo que sea que provocó aquella explosión, estoy seguro que fue por mi culpa.

Sólo pensaba en los negocios y en ese mundo (sigue) cualquiera deja de ser amigo para convertirse en enemigo Paco.

Oliver lo ve desde lejos y cierra el puño.

FIN DEL FLASH BACK

Paco queda pensativo. Luego fijamente a Leo.

PACO (analítico, respetuoso)

Mmmmm.. Ya veo... Si me lo permite, yo creo que una explosión de semejante magnitud no fue un simple accidente, o descuido suyo!, si a ver vamos. A mi me parece que allí...
...hay gato encerrao marino!

Paco sube el tono de voz e intenta darle ánimo a Leo.

PACO (comprensivo)

...¡Pero hombre! No sea tan duro consigo mismo ah! Mire que a cualquiera le puede ocurrir eso; Lo mejó, es dar gracias al Señor por seguí vivo y seguí adelante.

Leo se altera un poco y le contesta inmediatamente.

3. EXT/CALLE/ NOCHE

OLIVER JAQUE espera en las afueras del restaurant, mientras Leo continua adentro hablando con Paco. Sopla una brisa que hace que se desprenda una hoja del árbol

LEO (Voz en Off)
(con mayor volumen)
¡Exactamente mi punto Paco!
A todos siempre les pasa algo parecido y
nunca aprenden la lección.
Todos tienen cosas horribles que quieren
borrar de su pasado. Y no se irán hasta que
no se repare el daño.

La hoja cae al suelo justo al lado de los pies de Oliver.

4. INT/ RESTAURANT/NOCHE

PACO extrañado por lo que acaba de escuchar le responde a LEO

PACO
Pero... ¿por qué dice eso señor?

Leo baja la mirada hasta su mano, y se soba una herida que tiene en ella.

LEO (intrínseco)
A veces vivimos con la sombra de
nuestro pasado. Atormentados y encerrados en él,
pensando que de haber hecho esto o aquello las
cosas hubieran salido mejor...

La mirada de Leo sigue en su mano.

LEO (resignado)
¡Allí está el problema Paco!

Paco lo mira confundido mientras Leo observa los cuadros que están sobre la
mesa en la que solía sentarse con su esposa.

PACO (curioso)
Pero señor... ¿por qué entonces carga
tanta cosa, tanto recuerdo de su familia?
¿so no es parte del pasado? ¿po qué no lo deja ir?

LEO (optimista)
Esa tanta cosa como le dices Paco, me recuerda
que debo cumplir esta misión. Como te dije antes,
saqué algo bueno de todo esto.. y quiero que
trascienda.

Ambos se quedan viendo los cuadros.

5. EXT/CALLE/NOCHE

OLIVER termina de fumarse un cigarro y lo lanza al suelo.

LEO (Voz en Off)

Si hay alguien detrás de esa explosión, sabe que yo sigo vivo y quizás está esperando para atacar de nuevo.

El cigarro cae en el piso.

6. INT/ RESTAURANT/NOCHE

PACO y LEO continúan conversando en la barra frente a frente.

PACO (intrigado)

Aja!!!. Entonces, sí cree que hay alguien detrás de todo eso, ¿por qué no llama a la policía?

7. EXT/CALLE/ NOCHE

Por la avenida pasa una patrulla de policía. OLIVER sonrío irónicamente y se dispone a cruzar la calle. Llega hasta el estacionamiento del restaurant y va hasta el carro de Leo.

LEO (Voz en Off) (resignado)

La policía... Claro...

Digamos que ya pasó un año y si me querían muerto han podido haberlo hecho hace siglos.

Además, no sé qué les puedo decir,

¿que creo que hay alguien detrás esto porque mi yate explotó? Prefiero aprovechar el tiempo...

Oliver se refleja en la ventana del carro de Leo.

8. INT/ RESTAURANT/NOCHE

LEO se aproxima a PACO y en tono confidencial sigue hablando.

LEO

...Ahora deja de preguntar tanto y escúchame bien.
Lo que te voy a decir que te puede cambiar la vida.

PACO (preocupado)

Hombre con tanto misterio, yo ...

...Yo no sé si quiero cambiar mi vida, Leo.

LEO (tranquilo)

Tranquilo Paco... Es para tu bien y el de los tuyos amigo mío..

PACO (optimista, confianza)
Está bien... Está bien. ¿Qué mal puede hacer
escucha algún consejo, ah?

LEO (preparándose)
Bien... escucha! A ver si me sale bien...

Leo regresa a su silla y se acomoda para hablar y Paco sigue inclinado sobre la barra.

LEO (pausado)
Cuando uno pierde algo, es entonces cuando
lo extrañas más que nunca ¿correcto?

Paco lo escucha sin intención de interrumpir.

PACO (entre labios)
¡Aja

LEO (reflexivo)
Bueno, quedarme solo me hizo entender eso..
Ahora sé que la vida no se trata de esperar
el mejor de los futuros por que quizá ya pasó,
o lo estemos viviendo pero no lo sabemos;

PACO (contrariado)
¡Bueno, y de qué se trata la vida entonces?

Leo se levanta apoyándose en la barra y se acerca a Paco muy de cerca. Exclama con su índice y con voz en alto.

LEO (exaltado)
¡Ese es mi secreto!

La euforia de Leo sorprende a Paco, y hace que éste tropiece con una jarra de sangría. La jarra cae al suelo, y en el trayecto mancha la camisa de Paco.

PACO (nervioso)
¡Oh!! ¡Putra madre..! ¡Discúlpeme,
vuelvo en seguida!

LEO (condescendiente)
Tómame tu tiempo Paco...
No voy a ningún lado.

PACO (molesto, asustado)
¡Qué cagada!!

Leo ve las latas de soda que están junto al fregador.

LEO (cuerdo)
¡Pssst..! Vas a necesitar una soda para eso...

PACO (incómodo)
Cierto... por aquí hay algunas...

Paco se acerca a Leo y agarra una soda. Leo saca un sobre de su chaqueta y se lo da a Paco. Es el mismo sobre que estaba en el asiento del carro.

LEO (pausado, burlón)
Toma... Ya que vas a limpiarte,
llévate esto para que entiendas lo
que te quiero decir. Vine sólo para dártelo,
pero decidí quedarme un rato, tú sabes,
por si no entendías el asunto...

Paco agarra el sobre.

PACO (diplomático)
Pues, muchas gracias marino.
No creo que haya problema, seguro lo voy a
entender muy bien.. Con su permiso.

Paco camina hacia el baño y entra.

9. EXT/ENTRADA DEL RESTAURANT/ NOCHE

OLIVER está en la entrada preparado para entrar al restaurant. Cierra el puño, como manera de contener la rabia, y entra.

10. INT/ RESTAURANT/NOCHE

OLIVER JAQUE entra al local y se dirige a la barra caminando lentamente hasta donde está Leo.

CAPITÁN (sarcasmo)
Hace justo un año que no lo veo...Mr. Poe.
Desde aquel horrible incidente...

El Capitán coloca su sobretodo en la silla de la barra junto a Leo. Dentro hay una bomba escondida preparada para detonar. Leo voltea sorprendido.

LEO
¿Mmmm?

CAPITAN (irritante)
¡Buenas noches, marine!

Oliver mira fijamente a Leo.

FLASH BACK

EXT / BOTE DE LEO / DÍA

Todos los flash back anteriores vuelven a pasar por la mente de Leo. Su esposa e hija entran a la cabina del yate. Su esposa lo mira fijamente. Leo habla por el celular. Se acerca al Capitán y le coloca la mano en el hombro. Leo se aleja y el capitán lo mira de reojo. Leo está apoyado en la baranda del bote y Oliver lo observa, cierra el puño. El yate explota.

FIN DE FLASH BACK

Leo se paraliza.

LEO (introvertido)
¿Capitán?

CAPITAN (sarcástico)
Me imagino que debe sentirse muy mal.
Muchas preguntas ¿right?

Leo continúa anonadado ante la presencia del Capitán.

CAPITAN (sarcástico)
Pero no se preocupe... He venido a ayudar.
Todas sus penas terminan hoy, marine!
Después esta noche podrá sentirse en paz, o por lo menos espero que así descanse!! Jeje!..
...Verá, así como usted tan gentilmente me ayudó con mi retiro, en el que por cierto lo perdí todo, hoy vengo yo a devolverle el favor...

Leo se levanta alterado e intenta interrumpirlo.

LEO (confundido)
Pero, pero qué.... ¿qué quieres decir?
Tú deberías estar muerto, tú estabas en ese bote.. lo recuerdo bien...

Oliver se altera un poco y trata de controlarse. Mira fijamente a Leo.

CAPITAN (imponente)

(en tono alto de voz)

¡...Save it! ¡Déje que termine..!

Hace un poco más de un año me prometió ayuda Mr. Poe. Durante todo ese tiempo a sus servicios, jamás pensé que me pudiera hacer eso... Confíe en usted y me dejó en la calle...

Leo continúa sorprendido, busca como explicarse.

LEO (nervioso, alterado)

Oliver, escucha... tranquilo... Todavía podemos arreglar esto... Aquel día, todas esas llamadas ¿las recuerdas? Eran para arreglar el daño.. Estaba recuperando tu dinero.

FLASH BACK

EXT / BOTE DE LEO / DIA

Oliver recuerda a Leo hablar por celular en la proa del yate sin entender lo que dice. El capitán se molesta y no logra controlarse.

FIN FLASH BACK

Baja su mirada hacia su pantalón y saca una pistola. La carga pero no apunta a nadie...

CAPITAN (alterado, control)

¡Mentira Mr. Poe!... ¡Mejor no diga más!

Como le decía, ya no importa... Mejor no arruinemos el momento... Relájese, pronto se reunirá con los suyos...

Leo se sorprende. Se levanta. El capitán también se levanta y apunta el arma contra él. Leo agarra la botella, la revienta contra la barra y alcanza el cuello de Oliver con los vidrios que quedan en su mano. Ambos quedan cara a cara.

CAPITAN (retador)

Eso es... Ya lo sabe, buscaba un culpable ¿no?

Primera respuesta, ¡fui yo!

¿Por qué?... Usted me traicionó.

Quién sabe porque sobrevivió, pero hoy no pasará de nuevo... Recuerda bien la explosión ¿verdad?

Leo recuerda la explosión y se molesta aún más.

CAPITÁN (retador)

Muy impactante, pero no muy efectiva...
Considere aquello como solo un jaque..

Leo comienza a hiper-ventilar.

CAPITAN (condenante)

¡Ahora no se salva... ni usted, ni su “bote”,
Mr. Poe! No quedará recuerdo alguno.

Leo reacciona contra el Capitán y lo hiere en el cuello gravemente. El Capitán dispara su arma y hiere a Leo quien cae al piso. El capitán apenas puede hablar. Oliver sale del local tambaleándose.

11. INT / BAÑO / NOCHE

Paco termina de limpiarse. Después de secar sus manos revisa sus bolsillos y saca el sobre dentro su chaqueta.

PACO (serio, curioso)

¿Qué será esto?

Lo abre y sonrío al ver una foto. Lo voltea y vé una dedicatoria firmada por Leo. La lee en silencio. Escucha la voz de Leo.

LEO (en off)

...Como ya sabrás, escribí esto porque tenía un mal presentimiento... y a veces es más fácil decir las cosas de esta manera.
¿Cuál será el secreto? Te preguntarás.
Probablemente esperas una gran respuesta, pero lo cierto, es que es algo más sencillo.
Recuerda cuando nos tomaron esta foto.
A simple vista, celebramos un excelente día de pesca. Ni los fuertes vientos ni el alto oleaje pudieron contra nosotros ¿fue un gran día no?
Paco, si la analizas mejor, verás a dos compadres que vivieron el momento, sin miedos ni preocupaciones,
que disfrutaron cada minuto, tanto que nunca se distrajeron. Nunca se preocuparon por otra cosa y todo salía perfecto. Nada distrajo sus sentidos, estaban atentos al presente y nada los sorprendía.
...(sigue)

Esta foto, contiene una pequeña fórmula que debes aplicar en cada segundo de tu vida y así entenderás lo que otros sólo disfrutaban pero que no comprenden. Este es mi secreto... Consérvalo siempre. Con mucho aprecio... El marino.

Paco vuelve a ver la foto. En ese momento la foto es otra. Leo ahora aprueba con el pulgar. Paco reflexiona unos segundos y va hacia la puerta del baño.

12. EXT / ESTACIONAMIENTO-RESTAURANTE / NOCHE

OLIVER sale del lugar con el control de la bomba en la mano, a varios metros del local cae al suelo, y la activa.

CAPITAN
(agonizando)
¡Jaque Mate... Mr. Poe!

Oliver permanece arrodillado esperando el momento de la explosión.

13. INT / RESTAURANT / NOCHE

LEO sigue en el suelo. El receptor de la bomba comienza a titilar

14. EXT / ESTACIONAMIENTO-RESTAURANTE / NOCHE

OLIVER presiona el botón y en segundos estalla todo el local. En el cielo aparece un túnel de luz. Se escucha la risa de algunas de niñas.

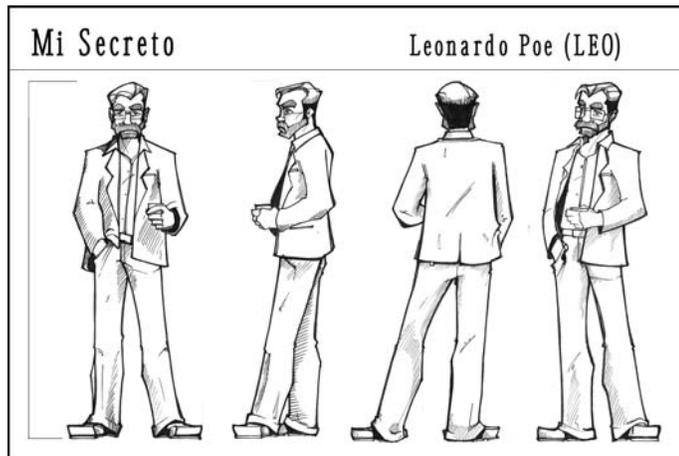
LEO
(voz en off)
Ya no queda nadie que sufra por mis actos. Mi mensaje está a salvo y mi alma en paz. Ahora entiendo y por eso ya nada duele. Me voy a donde pertenezco.

La luz se hace más fuerte hasta cubrir toda la vista. Las risas se van difuminan hasta no escucharse mas.

FIN.

2.6 Diseño De Producción.

2.6.1 Diseño De Personajes



NOMBRE: Leonardo Poe

EDAD: 43años

OCUPACIÓN: Comerciante

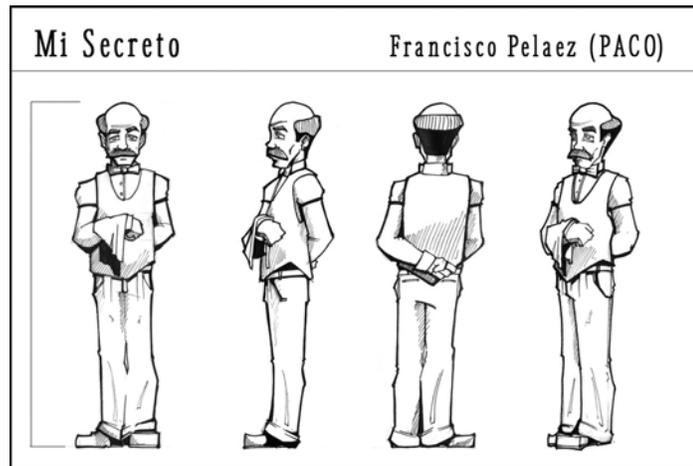
Leonardo Poe (Leo). Comerciante de profesión y propietario de un diverso número de locales comerciales, entre ellos, el restaurant Venezuelan River. Ex-miembro de la junta directiva de una famosa cadena de hoteles del país.

Hace más de una década que Leo adquirió el restaurant y todos los domingos solía ir con su familia, hasta que en el último año ocurrió la tragedia. El señor Poe perdió a su familia al estallar su yate con los suyos adentro. Ahora sólo asiste en las noches de semana. Aquel horrible momento transformó a Leo y desde entonces no es el mismo.

OBSERVACIONES:

Con el pasar del tiempo y después de mucho meditar, Leo ha logrado ver la vida desde otra perspectiva. A pesar de su gran pérdida, él sabe que ha sido iluminado con una gran verdad. Un secreto que como pocos, él ahora sabe y tiene una nueva oportunidad para transmitirla a quienes no la conocen. Para lograrlo, Leo ha cambiado casi todos sus hábitos. Está convencido de que aquello ocurrió por su culpa. Su trabajo y socios ocupaban casi toda su atención y no se perdona a sí mismo el hecho de no haber estado con su familia en el peor de los momentos.

Todavía conserva el hábito de ir a la barra del restaurant. Allí Leo siempre consigue a su gran amigo: Paco el bar-tender. Con él logra compartir ratos agradables, drenar las penas y olvidarse del mundo por un rato. Paco ha sido su hombro y soporte desde el accidente. Durante la tragedia Leo consiguió en Paco una ayuda incondicional para no entrar en la locura y caer en depresión.



NOMBRE: Francisco Peláez

EDAD: 51 años

OCUPACIÓN: Bar-tender.

Inmigrante español con 25 años de experiencia como mixólogo. Durante este tiempo ha desempeñado su profesión en los mejores restaurantes de Caracas; desde hace más de 10 años se encuentra fijo en el “Venezuelan River”.

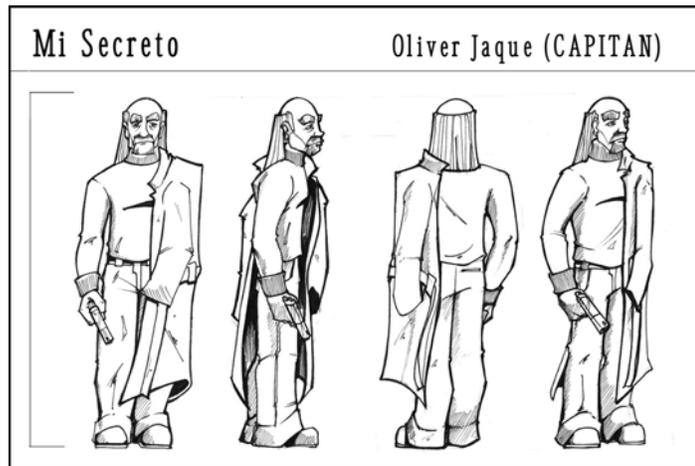
Paco es simpático y atento. Siempre tiene historias que compartir con sus clientes. Su personalidad le ha permitido establecer una fuerte amistad con el dueño del local, Leonardo Poe.

Todos los domingos Paco solía atender personalmente y con el mayor de los esmeros a la familia Poe. Después de la grave pérdida del señor Poe, lo recibe durante la semana al finalizar la jornada diaria. Paco le brinda el apoyo necesario a su jefe y amigo para evitar que entre en un estado depresivo.

OBSERVACIONES

A pesar de extrañar a Sara y a la niña, Paco sigue fiel a su trabajo. Durante el último año se ha dedicado a apoyar a Leo y a tratar de motivarlo para que siga adelante con su vida. Para él es importante que Leo comprenda que tiene una segunda oportunidad para conseguir la paz consigo mismo. Paco se convierte en la única familia de Leo y lo acompaña durante todo el proceso de aceptación y revelación, siendo así el primer testigo de la iluminación de Leo.

Paco es quien conserva el secreto de Leo después del último atentado que sufre a manos del capitán Oliver Jaque.



NOMBRE: Oliver Jaque

EDAD: 60 años

OCUPACIÓN: Capitán de navíos.

Mr. Jaque (CAPITÁN J.). Capitán de origen norteamericano de naves marinas privadas. Inmigrante norteamericano con más de veinte años residenciado en el país. Comandó el bote privado de la familia Poe durante doce (12) años aproximadamente.

Su relación con Leo siempre fue muy cercana aunque nunca dejaban la formalidad de lado.

Leo le propuso a Mr. Jaque un negocio con el que le prometió abundantes ganancias y la posibilidad del retiro. El capitán invirtió todos sus ahorros de vida pero lo perdió todo por culpa de la devaluación. Quienes serían sus socios, se fueron del país y se llevaron lo que pudieron recuperar. A Jaque no le quedó nada y culpa a Leo por ello aunque Leo no lo sepa.

Para vengarse, el capitán instaló una bomba en el yate de Leo y con ella terminó con la vida de la familia Poe. No supo que Leo había sobrevivido y ahora ha venido a terminar el trabajo.

OBSERVACIONES:

Su juego favorito es el ajedrez. Siempre habla como si estuviera en medio de una jugada. Después del “incidente” se le ha visto en ciertos galpones y depósitos del puerto de La Guaira. Se considera como sujeto armado y peligroso.

2.7 Story Boards



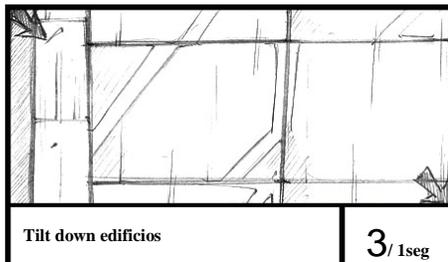
Nubes se cierran. Está apunto de llover

1/ 1seg



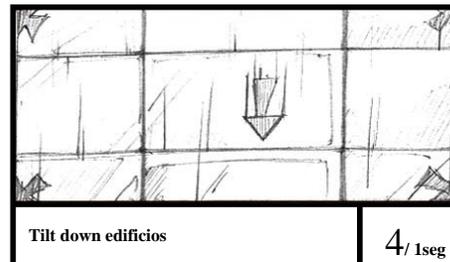
Tilt down edificios

2/ 1seg



Tilt down edificios

3/ 1seg



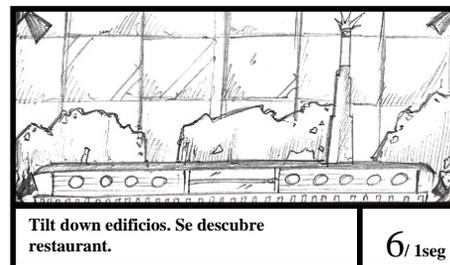
Tilt down edificios

4/ 1seg



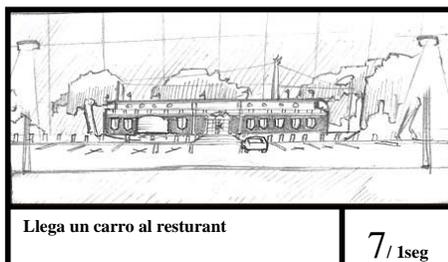
Tilt down edificios

5/ 1seg



Tilt down edificios. Se descubre restaurant.

6/ 1seg



Llega un carro al resturant

7/ 1seg



Carro se estaciona

8/ 1seg



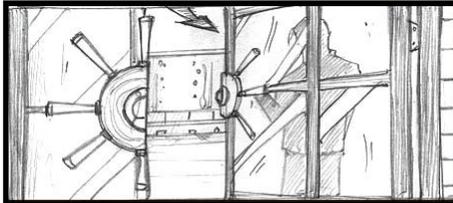
LEO baja del carro

9/ 1seg



Subjetiva LEO, camina hacia entrada del restaurant

10/ 1seg



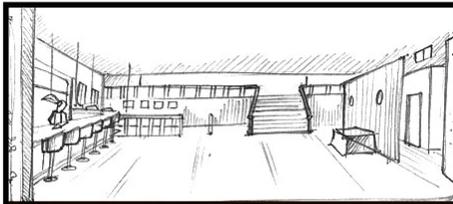
Subjetiva de LEO, entra al restaurant

11 / 1seg



LEO camina por un salón lleno de peceras

12 / 2seg



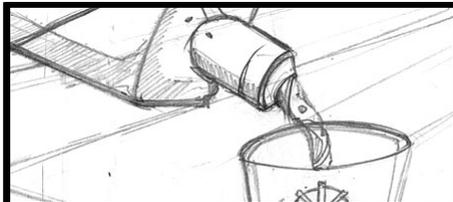
Subjetiva Leo camina hacia barra.

13 / 2seg



LEO: El de siempre Paco ...

14 / 6seg



PACO: ... y por la cara mejor que sea en las rocas..

15 / 3seg



LEO observa fijamente el vaso

16 / 3seg



LEO: Está bien así ...

17 / 3seg



LEO: ¿Cómo estás Paco?...

18 / 2seg



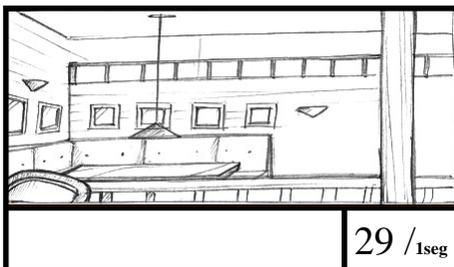
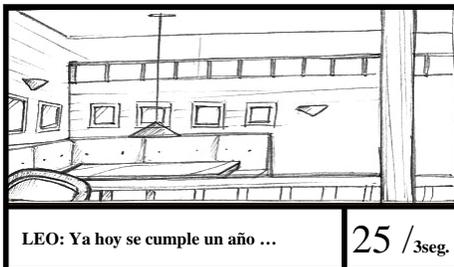
PACO: Pues muy bien marino ...

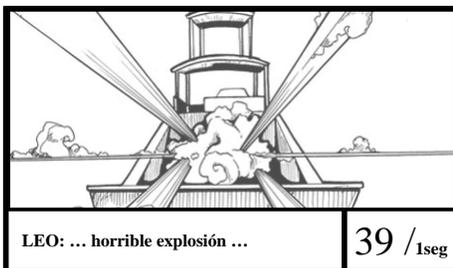
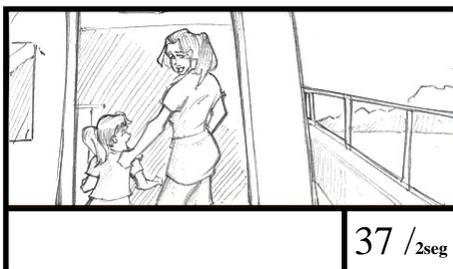
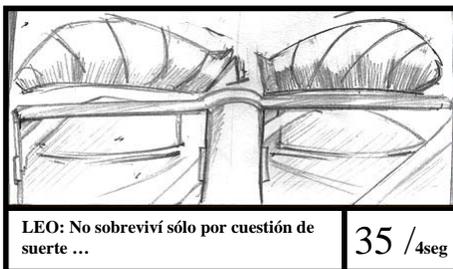
19 / 3seg



PACO: ... y por la cara mejor q usted ...

20 / 3seg







LEO: ... donde tuve que haber sido yo
quién muriera ...

41 /5seg



LEO: ... me puso a meditar largas horas
...

42 /2seg



LEO: ... lo que sea que provocó aquella
explosión ...

43 /3seg



LEO: ... estoy seguro que fue por mi
culpa ...

44 /3seg



LEO: ... y en este mundo ...

45 /3seg



LEO: ... para convertirse en tu enemigo
...

46 /3seg



PACO: Uhm ya veo... sí me lo permite ...

47 /10seg



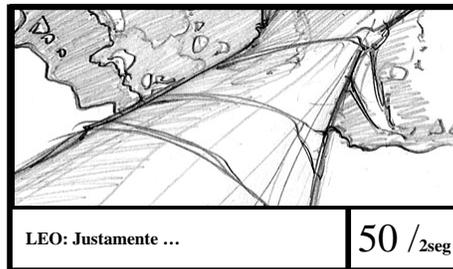
PACO: Si a ver vamos ... a mi me parece
que allí ...

48 /8seg



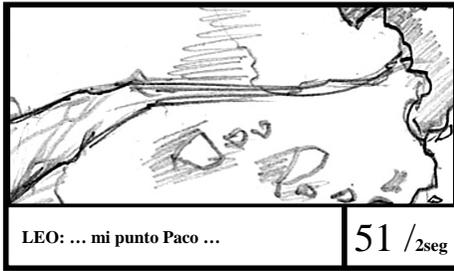
PACO: ¡Pero hombre! No sea tan duro
consigo mismo..

49 /11seg



LEO: Justamente ...

50 /2seg



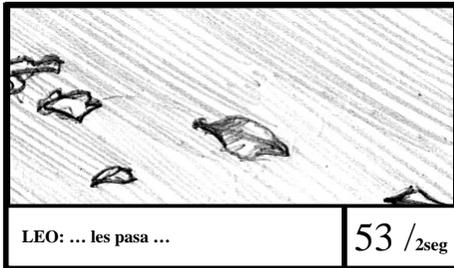
LEO: ... mi punto Paco ...

51 /2seg



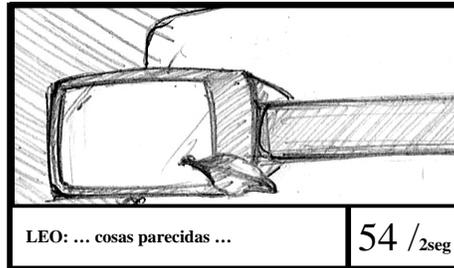
LEO: ... a todos siempre ...

52 /2seg



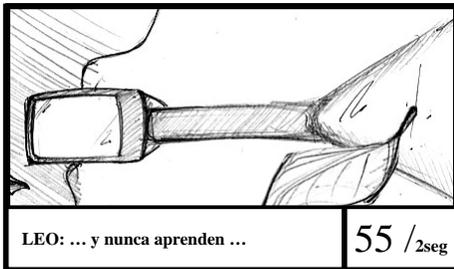
LEO: ... les pasa ...

53 /2seg



LEO: ... cosas parecidas ...

54 /2seg



LEO: ... y nunca aprenden ...

55 /2seg



LEO: ... todos tienen ...

56 /2seg



LEO: ... cosas horrendas que quieren ...

57 /2seg



LEO: ... borrar de su pasado ...

58 /2seg



Leo:... hasta que no se repare el daño.

59 /2seg



PACO: ¿Por qué dice eso, señor?

60 /3seg



LEO: A veces vivimos con la sombra de nuestro pasado ...

61 / 4seg



LEO: Atormentados y encerrados en él ...

62 / 7seg



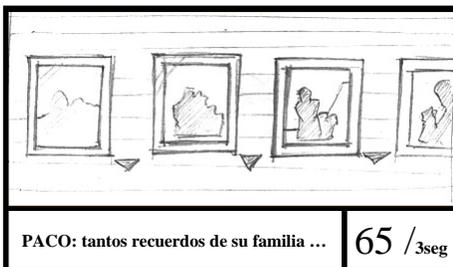
LEO: Allí está el problema ...

63 / 5seg



PACO: Pero señó ... porque entonces ...

64 / 4seg



PACO: tantos recuerdos de su familia ...

65 / 3seg



PACO: Eso no es parte del pasado ...

66 / 4seg



Leo: Esa tanta cosa como le dices ...

67 / 11seg



LEO: Si hay alguien detrás de todo esto ...

68 / 8seg



PACO: ¡Ajá! Entonces... si sabe que hay alguien detrás de todo esto...

69 / 7seg



LEO: La policía ¡Claro!...

70 / 2seg



LEO: ... digamos que ya pasó un año ... 71 /5seg



LEO: ... han podido hecho hace siglos... (Subjetiva Oliver) 72 /7seg



LEO: ... prefiero aprovechar el tiempo. 73 /4seg



LEO: Ahora deja de preguntar tanto ... 74 /5seg



PACO: ¡Hombé! Con tanto misterio yo... 75 /5seg



LEO: Tranquilo Paco, es para tu bien ... 76 /6seg



PACO: ¡Está bien, está bien! 77 /6seg



LEO: A ver, escucha 78 /3seg



LEO: Cuando uno pierde algo ... 79 /7seg

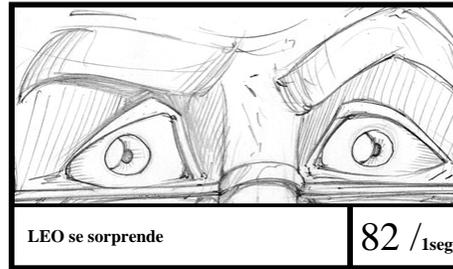


LEO: Bueno ... quedarme solo me hizo entender esto ... 80 /12seg



PACO: Bueno ¿y de qué se trata la vida entonces?

81 /2seg



LEO se sorprende

82 /1seg



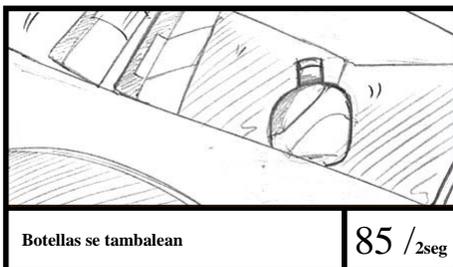
LEO: ¡Ese es mi secreto!

83 /3seg



PACO se sobresalta y tropieza

84 /2seg



Botellas se tambalean

85 /2seg



LEO observa las botellas

86 /1seg



PACO ve hacia las botellas

87 /2seg



Cae una botella de vino

88 /3seg



PACO: Disculpeme señó, vuelvo enseguida

89 /2seg



LEO: Tranquilo Paco, no voy a ningún lado ...

90 /3seg



PACO: Puta madre ...

91 / 3seg



LEO: Psst! ... vas a necesitar una soda ...

92 / 4seg



PACO: Cierta señó, por aquí hay algunas...

93 / 4seg



LEO: Toma, llévate esto ...

94 / 4seg



LEO: Vine sólo para dártelo ...

95 / 7seg



PACO: Pues ... muchas gracias marino ...

96 / 7seg



PACO camina hacia el baño

97 / 3seg



OLIVER aprieta el puño

98 / 3seg



OLIVER aparece detrás de la pecera

99 / 2seg



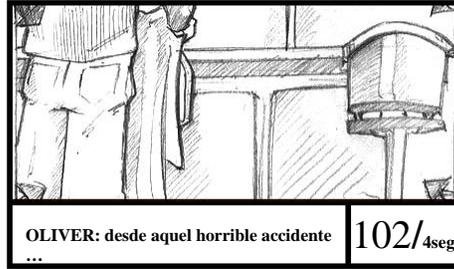
OLIVER entra a la zona de la barra

100 / 2seg



OLIVER: Hace justo un año que no lo veo ...

101/4seg



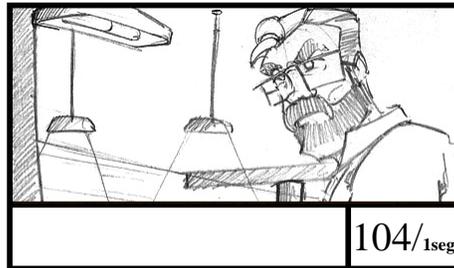
OLIVER: desde aquel horrible accidente ...

102/4seg



OLIVER coloca la chaqueta en la silla, hay una bomba dentro de ella.

103/2seg

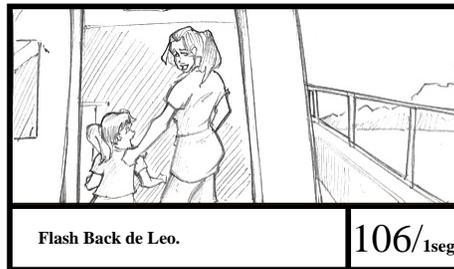


104/1seg



OLIVER: Buenas noches marine ...

105/3seg



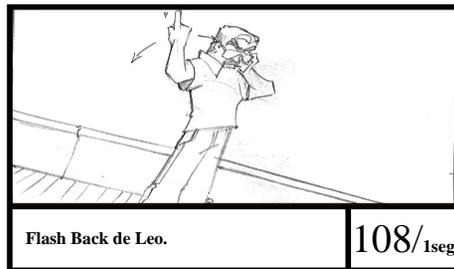
Flash Back de Leo.

106/1seg



Flash Back de Leo.

107/1seg



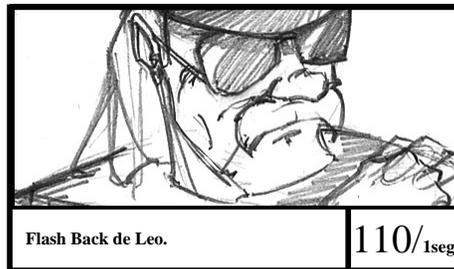
Flash Back de Leo.

108/1seg



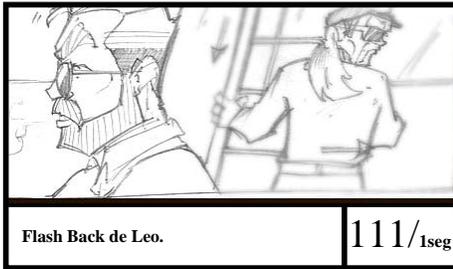
Flash Back de Leo.

109/1seg



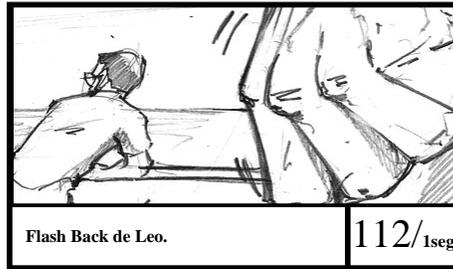
Flash Back de Leo.

110/1seg



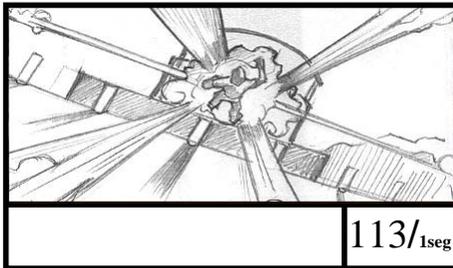
Flash Back de Leo.

111/1seg



Flash Back de Leo.

112/1seg



113/1seg



LEO: ¿Capitán?

114/7seg



OLIVER: ... Muchas preguntas, ¿right?

115/2seg



OLIVER:... pero no se preocupe ...

116/10seg



OLIVER: ... Después de esta noche ...

117/10seg



OLIVER: jajaja... verá...

118/4seg



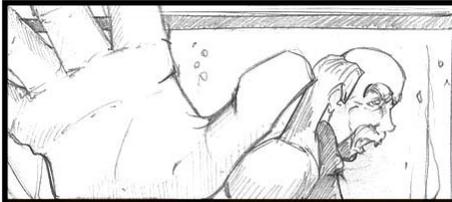
OLIVER: así como usted tan gentilmente...

119/15sg



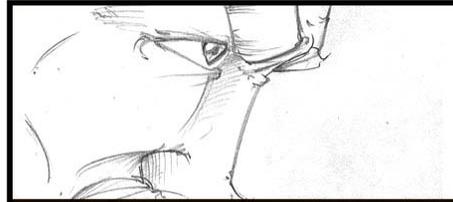
LEO: pe...pero qué.. ¿qué quieres decir?

120/8seg



OLIVER: Save it ... deje que termine

121/9seg



OLIVER: Durante todo este tiempo ...

122/7seg



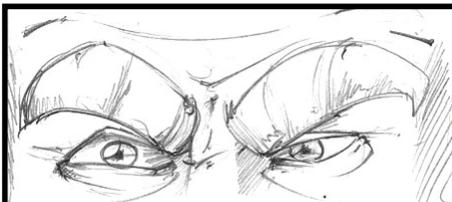
OLIVER: Confíe en usted ... y me dejó en la calle ...

123/11sg



LEO: Aquel día todas esas llamadas ...

124/6seg



LEO:... estaba recuperando su dinero ...

125/2seg



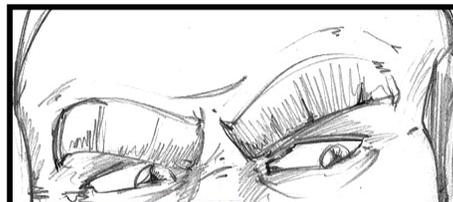
OLIVER: Mentira Mr. Poe ...

126/2seg



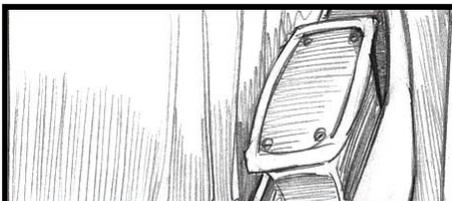
OLIVER: ... mejor no diga más ...

127/11seg



OLIVER: Pronto se reunirá con los suyos ...

128/3seg



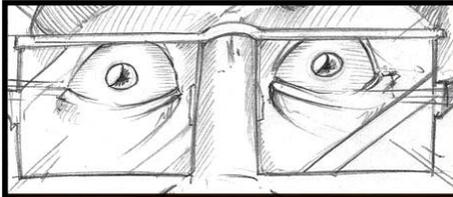
OLIVER ve la pistola

129/1seg



OLIVER saca la pistola

130/2seg



LEO lo observa sorprendido

131/1seg



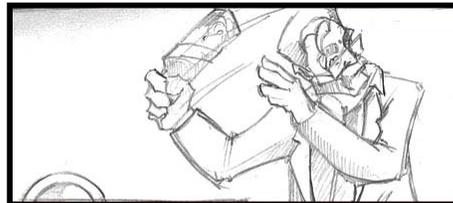
LEO mira hacia los lados

132/2seg



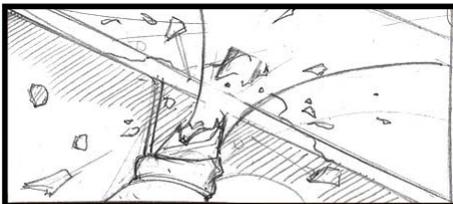
OLIVER apunta a LEO

133/2seg



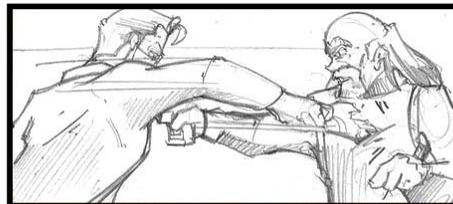
LEO agarra una botella

134/2seg



LEO estrella la botella con la barra

135/1seg



Ambos quedan frente a frente

136/3seg



OLIVER: Eeeseo es ... ya lo sabe ...

137/9seg



OLIVER: ... usted me traicionó ...

138/10seg



Ambos recuerdan la explosión

139/2seg



OLIVER: Muy impactante ...

140/6seg



OLIVER: ... fue solo un jaque ... 141/3seg



OLIVER: ... ahora no se salva ... 142/5seg



OLIVER: No quedará recuerdo alguno 143/4seg



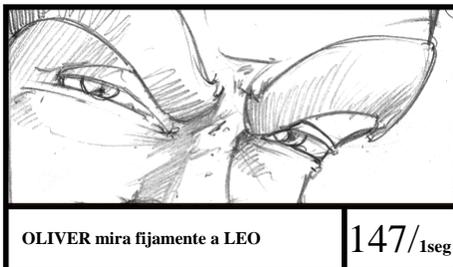
LEO se molesta y presiona la botella en contra de Oliver 144/2seg



LEO le entierra la botella a Oliver 145/2seg



OLIVER se queja del dolor 146/1seg



OLIVER mira fijamente a LEO 147/1seg



OLIVER hala el gatillo 148/1seg



OLIVER hiere a LEO 149/1seg



LEO cae herido 150/3seg



LEO queda en el suelo

151/2seg



PACO: ¿Qué será esto?

152/2seg



PACO abre el sobre

153/2seg



PACO observa la foto del reverso

154/9seg



LEO: Como ya sabrás ...

155/9seg



LEO: ... recuerda cuando nos tomaron esta foto ...

156/15seg



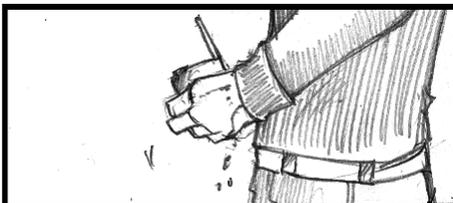
LEO: ... esta foto contiene una pequeña fórmula ...

157/20seg



PACO conmovido voltea hacia la puerta.

158/6seg



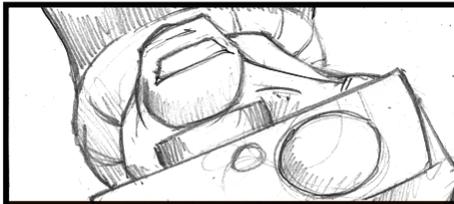
OLIVER sale de lugar y cae de rodillas

159/4seg



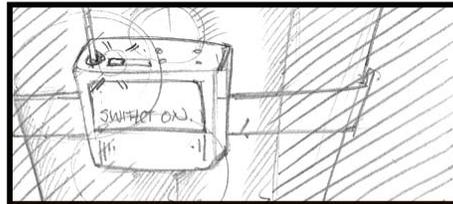
OLIVER: Jaque Mate Mr. Poe.

160/4seg



OLIVER presiona el botón del control

161/2seg



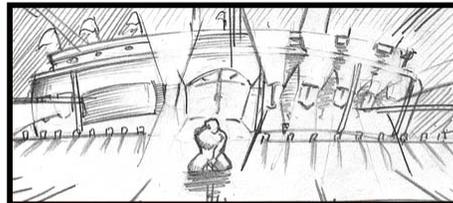
LA bomba se activa, comienza a titilar

162/1seg



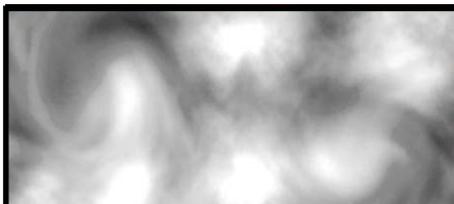
LEO se percata de la bomba

163/2seg



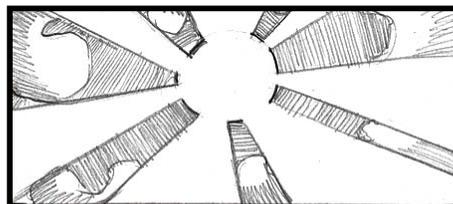
El local explota

164/3seg



El humo invade todo el espacio

165/8seg



Entre el humo se hace un túnel de luz

166/11sg

2.8 Desglose

Proyecto: “Mi secreto”						Interior <input type="checkbox"/>	Día <input type="checkbox"/>
Idea, Guión, Producción y Dirección: Guillermo Paz						Exterior <input checked="" type="checkbox"/>	Noche <input checked="" type="checkbox"/>
Asistencia de Producción: Halley Fromm							
Esc	Locación (3D)	Personajes (2D)	Utilería		Efectos	Tipo de Animación	
			2D	3D		2D	3D
1	Estacionamiento Restaurant	Leonardo Poe		* Carro Leo	Gota se paraliza al caer al suelo (3D)		Llegada del carro y gota
3	Parada de autobús, frente al restaurant	Oliver Jaque			Hoja volando hasta caer al suelo (3D)		Hoja cayendo
5	Parada de autobús, frente al restaurant	Oliver Jaque	* Cigarro			OLIVER. Disolvencia. Cigarro cayendo	
7	Parada de autobús, frente al restaurant/ Estacionamiento del Restaurant	Oliver Jaque		<ul style="list-style-type: none"> • Patrulla policía • Carro Leo 		OLIVER. Disolvencia. Caminata	Paso de patrulla de policía. Subjetiva de Oliver.

Proyecto: “Mi secreto”						Interior <input type="checkbox"/>	Día <input type="checkbox"/>
Idea, Guión, Producción y Dirección: Guillermo Paz						Exterior <input checked="" type="checkbox"/>	Noche <input checked="" type="checkbox"/>
Asistencia de Producción: Halley Fromm							
Esc /.	Locación (3D)	Personajes (2D)	Utilería		Efectos	Tipo de Animación	
			2D	3D		2D	3D
9	Entrada del Restaurant	Oliver Jaque				OLIVER. Disolvencia	
12	Estacionamiento del Restaurant	Oliver Jaque	Control de la bomba			OLIVER. Disolvencia	
14	Estacionamiento del Restaurant	Oliver Jaque	Control de la bomba		Explosión del lugar, reflejada en una gota de agua (3D) / Túnel de luz		Explosión

Proyecto: "Mi secreto"					Interior <input checked="" type="checkbox"/>	Día <input type="checkbox"/>		
Idea, Guión, Producción y Dirección: Guillermo Paz					Exterior <input type="checkbox"/>	Noche <input checked="" type="checkbox"/>		
Asistencia de Producción: Halley Fromm								
Esc	Locación (3D)	Personajes (2D)	Utilería		Efectos	Tipo de Animación		
			2D	3D		2D	3D	
2	Int. Restaurant: Pecera, Barra, Mesas.	Leonardo Poe, Paco Peláez	Vaso y fotos. Botella de Paco.	Botellas de licor y agua, sodas., Sillas de la barra, rocola, lámparas, teléfono, cuadros		Animación por movimiento de planos y disolvencias.		
4	Int. Restaurant: Barra, Mesas.	Leonardo Poe, Paco Peláez	Vaso y fotos	Botellas de licor y agua, sodas., Sillas de la barra, rocola, lámparas, teléfono, cuadros		Animación por movimiento de planos y disolvencias.		
6	Int. Restaurant: Barra.	Leonardo Poe, Paco Peláez	Vaso con motivo marino	Botellas de licor y agua, sodas., Sillas de la barra, rocola, lámparas, teléfono, cuadros		Animación por movimiento de planos y disolvencias.		

Proyecto: "Mi secreto"					Interior <input checked="" type="checkbox"/>	Día <input type="checkbox"/>		
Idea, Guión, Producción y Dirección: Guillermo Paz					Exterior <input type="checkbox"/>	Noche <input checked="" type="checkbox"/>		
Asistencia de Producción: Halley Fromm								
Esc	Locación (3D)	Personajes (2D)	Utilería		Efectos	Tipo de Animación		
			2D	3D		2D	3D	
8	Int. Restaurant: Barra.	Leonardo Poe, Paco Peláez	Vaso.	Botellas de licor y agua, sodas. Sillas de la barra, rocola, lámparas sobre		Animación por movimiento de planos y disolvencias.		
10	Int. Restaurant: Barra.	Leonardo Poe, Oliver Jaque	Vaso, bomba, pistola, botella.	Botellas de licor y agua, sodas, Sillas de la barra, rocola, lámparas		Animación por movimiento de planos y disolvencias.		
11	Int. Restaurant: Baño.	Paco Peláez	Sobre, carta y foto		Cae gota (lágrima Paco)	Animación por movimiento de planos y disolvencias./		
13	Int. Restaurant: Barra.	Leonardo Poe	Bomb	Sillas barra				

2.9 Diseño de Escenarios

Tal como se explicara anteriormente, para este cortometraje se diseñaron a todos los personajes bajo la estética y la técnica de la animación tradicional 2D. El objetivo de esto es el de caracterizar sentimientos humanos en personajes ficticios que interactúan entre si bajo situaciones dramáticas basadas en la realidad.

La estética escogida es la de ilustraciones en alto contraste o *Dúo-tono*. Técnica que resalta y dramatiza la incidencia y la situación de luz de la atmósfera sobre los personajes al mismo tiempo que exalta sus emociones y obliga al espectador a percibir lo más importante de sus reacciones. Esta técnica sumerge al arte de los personajes trabajados en 2D dentro de los escenarios que más adelante se explican, de manera que concuerden con las fuentes de luz natural que existen en el local.

Con respecto a los escenarios que serán mostrados, los mismos han sido diseñados para su elaboración bajo la técnica de modelaje por ordenador o 3D. No obstante, en ciertos casos se suprime la imagen de fondo o escenario para dejar al 2D de los personajes en un espacio vacío que permite identificar los recuerdos de nuestro protagonista. El objetivo de esta aplicación en tercera dimensión o 3D, es el de aportar a la obra un aspecto *foto-real* que permita introducir a los personajes en situaciones que parezcan tomadas de la vida real.

La atmósfera de estos escenarios tiene como función principal la de confirmar la personalidad de cada personaje y su estado de ánimo simulando las sensaciones que se viven dentro de botes y navíos de combate a partir de la identificación de colores como el verde (nostalgia, reflexión, situación normal), rojo (situación de peligro) y blanco (momento divino, de pureza, iluminación). La idea es introducir al espectador dentro de las sensaciones que se viven y experimentan bajo las diferentes tonalidades que marcan a la atmósfera.

2.9.1. Set Principal: Restaurant Venezuelan River



Set diseñado e inspirado a partir del clásico bote de río impulsado a vapor utilizado en Estados Unidos desde finales de los años 1700 y posteriormente en Europa, principalmente para el transporte fluvial de civiles y mercancía.

Su fachada e interior son los espacios donde la obra se desarrolla por completo. A medida que nuestra historia avanza, la atmósfera del lugar sufre cambios que fácilmente son reconocidos por los colores antes mencionamos y las sensaciones que éstos provocan en los personajes al mismo tiempo que al espectador.

Desde el comienzo hasta bien adentrados en la historia, la atmósfera que domina tanto los espacios físicos como las emociones de quienes allí se encuentran es de tonalidad verde. En este caso el color identifica el carácter, la personalidad y el ánimo de nuestro personaje principal Leonardo Poe. Reflexión, nostalgia, satisfacción y tranquilidad son las emociones que afectan su comportamiento y por ende a quien lo acompaña.

Esta atmósfera es transitoria pues existe una amenaza latente que asecha las instalaciones del restaurant. Se trata de Oliver Jaque, la antítesis de Leonardo que espera el momento oportuno para atacar, y que tan pronto lo hace altera nuestra atmósfera y la lleva a un estado de peligro y enfrentamiento que identificamos con el color rojo.

Inmediatamente surge una pausa en el conflicto, momento en que el secreto será revelado. Una atmósfera entre blanco y amarillo rodea a Paco quien es el primer testigo del mensaje. Iluminación y divinidad son las principales características que se asocian con esta atmósfera.

Dentro del Set principal se encuentran los siguientes elementos:

2.9.2. Barra:



La barra del restaurant es por excelencia el sitio de encuentro, lugar donde coinciden todos los personajes. Su acabado está basado en los principios del diseño clásico inglés. Esto con el fin de establecer una relación homogénea entre las características de Leo y su primer y también último local. En ella se desenvuelve nuestra historia.

2.9.3. Mesa:



Zona vecina a la barra del restaurant. Se trata de la mesa personal de Leo y su familia. Ella mantiene el diseño inglés principalmente en los acabados. Sin embargo, su disposición y forma en el set están inspiradas en el concepto de la clásica *Fuente de Soda* americana mejor conocida como *lonchería*. En ella no hay interacción real con los personajes. Su propósito es el de mostrar lo que solía ser ese espacio antes del fatal incidente.

2.9.4. Baño



Espacio que rompe con el *look* inglés, aunque todavía recrea el espacio físico de un bote de alta mar. Este espacio del local identifica la personalidad de Paco con respecto a su oficio. Si bien sigue existiendo lujo en los acabados, logra homogeneizar condiciones como soledad, intimidad y familiaridad, necesarias para que se de el momento de la iluminación. Es en este espacio donde un empleado como Paco consigue su relevancia al mismo tiempo que se deja llevar

por las emociones provocadas por la carta sin temor a ser visto en su estado más vulnerable.

2.9.5. Set Secundario: Exterior del Restaurant/ Parada de Autobuses.



Aunque no es el principal, la calle es el primer escenario que se muestra en la historia. Hablamos de una avenida de un solo sentido que posee dos canales divididos por una isla en la que hay grama y árboles. Está ubicada en una zona céntrica de la ciudad y es la única ruta de acceso al restaurant.

Para el momento en que ocurre nuestra historia es casi de madrugada y por lo ello casi no transitan carros. A un lado del pavimento se encuentra el restaurant, rodeado de altos edificios y árboles, del otro una parada de autobuses tan clásica como el restaurant. Ella sólo consta de un banco de hierro forjado con tablas de madera y un poste también de hierro forjado que ilumina un área de aproximadamente treinta metros cuadrados.

Los colores que se manejan para la atmósfera de esta calle van del gris al azul. Con ellos se mantienen los principios de iluminación para exteriores del cine tradicional. Luz azul o nocturna para representar frialdad y misterio. Características que en primer lugar describen al personaje de Oliver Jaque.

2.9.6. Set Final: Habitación de Paco.



Este nuevo set rompe con la línea inglesa para trasladarse hacia la clásica España. Con una ornamentación limitada, presentamos la sencillez del personaje de Paco. Lámpara y teléfono antiguos, una bota de cuero par transportar licor y par de retratos son los elementos que mejor describen al bar-tender. Todos ellos dispuestos sobre una mesa de madera con acabado similar al rococó al pie de la puerta principal de la casa.

Esta locación es el lugar donde finaliza la obra y con el que se demuestra que el mensaje está a salvo.

2.10 Cronograma de Actividades

TIEMPO/ MESES	ACTIVIDAD	RESULTADO ESPERADO
FEBRERO- MARZO	Comienza Producción Propuestas de musicalización	
MARZO- ABRIL	Comienza Animación 2D Comienza Animación 3D/ Planos Master Musicalización / maqueta	
ABRIL- MAYO	Continúa Animación 2D Continúa animación 3D/ Planos Master Musicalización	25% Finalizada Modelaje finalizado 25% Finalizada
MAYO- JUNIO	Continúa Animación 2D Continúa Animación 3D Musicalización	50% Lista 100% P. Master (reders) 50% Finalizada
JUNIO- JULIO	Continúa Animación 2D Continúa Animación 3D/ Perspectivas Musicalización	75% Lista 100% Perspectivas (render) 75% Finalizada
JULIO- AGOSTO	Continúa Animación 2D Continúa Animación 3D/ clips animados Musicalización	100% Lista 100% Clips (renders) 100% Finalizada
AGOSTO- SEPTIEMBRE	Comienza Compositing Musicalización /Foleys y efectos Edición	100% Finalizado 100% Finalizado Corto Finalizado

3.- PRODUCCIÓN

Tal y como se menciona anteriormente, uno de los objetivos de este proyecto es el producir y post-producir un cortometraje cuya duración estuviese alrededor de los doce (12) minutos de duración, que combine las técnicas de animación 2D por planos, 2D de dibujos animados y finalmente la animación 3D. Para cumplir dicho objetivo, se diseñó y ejecutó una técnica de producción que en vías generales ya hemos comentado. Sin embargo, los detalles de cada una de las etapas implicadas en el proceso de producción se explican a continuación.

Aunque todas ellas iniciaron la producción de forma paralela, existe un orden lógico que se asignó según la prioridad de los elementos dentro del encuadre. Este orden en cuestión comienza por la animación 2D, técnica bajo la cual se generó el acabado de todos los personajes y que marcó la pauta para la elaboración de los escenarios en 3D.

La musicalización es la última de las actividades de producción debido a que su realización fue elaborada contra video, en este caso hablamos del animatic.

1) ANIMACIÓN 2D: tomando como guía cada uno de los cuadros establecidos en el story-board, se realizaron a lápiz cerca de quinientos (500) dibujos finales. Esta cifra incluye a todos los planos que posteriormente serían montados en compositing para recrear su movimiento, así como también todas las secuencias de animación por disolvencias que recrean un movimiento propio.

Para cada animación hecha por disolvencias se realizó su correspondiente prueba de lápiz. Esto consiste en fotografiar digitalmente cada dibujo de la secuencia para luego transferir las imágenes a la computadora y a través de software especializado, montar y evaluar en

pantalla si su duración es correcta y si su movimiento es armónico y fluido.

Aprobados todos los dibujos planos y secuencias animadas, el siguiente paso fue el de entintar con marcadores especiales cada uno de los trabajos realizados a lápiz anteriormente. El entintado estuvo definido bajo la técnica del *Duo-tono*. Con ella, todos los valores intermedios entre el blanco y el negro son eliminados logrando una interpretación de la iluminación más dramática y acorde con la atmósfera de la historia.

Completa la fase de entintado, lo siguiente fue la digitalización del nuevo trabajo de arte elaborado. Inmediatamente y con la ayuda del programa Photoshop CS 2, se limpiaron todas impurezas registradas por el scanner y se colorearon todos los dibujos según el color correspondiente a la atmósfera del encuadre conservando siempre el aspecto *duo-tono*.

Por último, cada dibujo se guardó en formato *PNG* para su posterior ensamblaje con el arte de 3D a través del *compositing*.

2) *ANIMACIÓN 3D*: al igual que la animación 2D, el trabajo de producción de 3D estuvo basado en el animatic aunque del mismo sólo se pudo utilizar el tiempo de los encuadres. Sin embargo, y como se menciono en la parte de pre-producción, específicamente de diseño de arte y sets, para este departamento fueron diseñados en formato ilustrado un total de siete (7) planos master y veintisiete (27) planos en perspectiva. Estos treinta y cuatro (34) planos fueron los que finalmente se generaron por ordenador. Con una resolución mayor a la del plano definitivo, cada plano master sería fijado dentro del encuadre tal y como lo muestra el story board descubriendo así sólo la información necesaria para cada corte de la historia.

Utilizando como software el programa de animación conocido como 3D Studio Max 7, el equipo encargado modeló y texturizó cada uno de los treinta y cuatro planos de fondo. Al mismo tiempo se animaron todas las secuencias de cámara que tendrían lugar dentro de éstos sets.

Por último y luego de haber recreado todos los valores de iluminación, se renderizaron los clips de video final. Mediante la aplicación de render por pases, uno a uno se fueron añadiendo los pases de luz, sombra, refracción, difusa y especularidad que formaron nuestros clips de animación 3D final y que luego serían ensamblados con el 2D final a través del *compositing*.

3) MUSICALIZACIÓN Y EFECTOS ESPECIALES DE SONIDO: simultáneo al proceso de animación 2D y 3D, la musicalización de este proyecto comenzó tan pronto la primera versión del animatic estuvo lista. Como ya lo hemos mencionado, la banda sonora tiene un enorme peso sobre el entendimiento del espectador. Debido a ello, hubo que estudiar y definir todas las pistas que compondrían la banda sonora con tiempo suficiente.

El proceso comenzó por identificar las atmósferas de cada uno de los escenarios a partir del color que las caracterizaban. De allí se establecieron cuáles serían los sentimientos que deberían envolver a la trama. Seguidamente se comenzó la composición de maquetas musicales para cada una de estas atmósferas, sin dejar a un lado el valor de la introducción, nudo y desenlace de la historia. Tarea que se vio complicada tratándose de una trama cerrada en el drama, la reflexión y la iluminación del espíritu. Tan pronto como estas maquetas adquirieron cuerpo, se fueron introduciendo los posibles *Foleys* que acompañarían a los sonidos respectivos del ambiente y aquellos generados por los movimientos de los

personajes. Junto a los *Foleys*, no dejan de faltar los códigos sonoros que caracterizan a cada personaje y que al mismo tiempo los introducen dentro de las situaciones.

Con todo este trabajo sobre la mesa, el siguiente paso sería la sincronización contra video. Para ello hubo que esperar a que todo el trabajo de post-producción estuviese listo. Sólo con el video final, el estudio de musicalización generó los efectos de sonidos restantes.

4.- POST-PRODUCCIÓN

Habiendo producido todos los clips de animación 2D y 3D finales, lo único que faltaba antes de realizar el montaje en edición era el ensamblaje de todos los elementos a la mano a través del *compositing*. Lo que fundamentalmente consistió en generar un nuevo clip que tuviese las mismas dimensiones de los clips de 2D y todos los pases de 3D por separado a través del software conocido como After Effects 7. Al unirlos, se generó el *look* final y con él se agregaron todo tipo de correcciones de colores, efectos especiales, máscaras, ajustes de los niveles de iluminación y filtros.

El resultado del *compositing* fueron ciento sesenta y cinco (165) clips de videos finales que serían montados posteriormente con programas de edición especializados para generar el gran clip final de video, que incluye el título junto con todos los inserts y créditos de la pieza. Dicho clip pasó a manos del estudio de musicalización y allí se realizó la última sincronización con el audio. Todos los efectos de sonido restantes fueron asignados en sus tiempos respectivos así como también se corrigieron todas las reverberancias respectivas a los espacios del set.

V. PRESUPUESTO

ETAPAS	COSTO BS	COSTO REAL DE PRODUCCION
PRE-PRODUCCION		
Derechos de autor.	162.000,00	162.000,00
Story Boards	3.000.000,00	0
Estudio de grabación	500.000,00	0
Diseño de arte.	600.000,00	0
Estudio de personajes	300.000,00	0
Animatic	4.000.000,00	0
Materiales		
Material de oficina	417.000,00	417.000,00
Cables, Adpatadores, exts.	45.500,00	45.500,00
Corchos (8)	224.800,00	224.800,00
Sillas (3)	360.820,00	360.820,00
Camara digital	1.032.000,00	1.032.000,00
Trípode	140.000,00	140.000,00
Lámpara luz blanca	148.700,00	148.700,00
Computadora Coloración	3.500.000,00	3.500.000,00
Computadora Edición	5.500.000,00	5.500.000,00
Laptop. Producción	6.500.000,00	6.500.000,00
Scanner	500.000,00	500.000,00
Baterias alternas U.P.S (2)	1.000.000,00	1.000.000,00
Servicio Técnico P.C	7.000.000,00	7.000.000,00
Fotocopiadora	2.280.000,00	2.280.000,00
Routers	490.000,00	490.000,00
Mesa de dibujo. (2)	450.000,00	450.000,00
Muebles	400.000,00	400.000,00
Sub-total	38.550.820,00	30.150.820,00
PRODUCCION		
Animación 2D	8.500.000,00	0
Animación 3D	20.000.000,00	10.000.000,00
Coloración	6.200.000,00	2.600.000,00
Caracterización Leo	2.000.000,00	0
Caracterización Paco	2.000.000,00	0
Caracterización Oliver	1.500.000,00	0
Estudio de Grabación	5.840.000,00	0
Creación musical	4.500.000,00	0
Arreglo y Dirección	4.500.000,00	0
Musicos (8)	4.000.000,00	500.000,00
Foley	4.000.000,00	0
Sub-total	63.040.000,00	13.100.000,00
POST-PRODUCCION		
Banda sonora	2.000.000,00	0
Compositing	8.000.000,00	3.000.000,00
Edición	4.500.000,00	1.500.000,00
Estudio (Edición)	2.000.000,00	1.000.000,00
Sub-total	16.500.000,00	5.500.000,00
PERSONAL FIJO		
Director y guionista	10.000.000,00	0
Asistente de dirección	6.000.000,00	0
Productor	10.000.000,00	3.000.000,00
Asistente de producción	6.000.000,00	3.000.000,00
Sub-total	32.000.000,00	6.000.000,00
TOTAL	150.090.820,00	54.750.820,00

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Tradicionalmente la animación es conocida como la técnica más compleja, costosa y versátil del lenguaje cinematográfico. Con ella y gracias a la ayuda de la tecnología, simplemente no existe historia y/o mensaje alguno que no puedan ser adaptados para el disfrute de los espectadores. Ella puede fácilmente convertirse en la mejor técnica para desarrollar cualquier proyecto audiovisual. En algunas oportunidades, la ideal. Gracias a su versatilidad y la creatividad de sus realizadores, cualquier género cinematográfico puede transformarse en un proyecto animado relativamente económico y sencillo; siempre y cuando se manejen muy bien y no se descuiden los factores fundamentales de la producción para animación.

Para el caso de éste trabajo, la técnica de animación aplicada representó la columna vertebral de la historia y su forma. Sus cualidades no solo permitieron adaptar mejor que cualquier otra técnica cinematográfica un mensaje cuyo contenido está al margen de lo cotidiano dentro del mercado venezolano al igual que su estética visual; también abrieron la posibilidad de realizar un producto audiovisual de calidad con un presupuesto que apenas alcanza la tercera parte de su verdadero costo de producción.

Como se menciona anteriormente en varias oportunidades, producir animación es un proceso que requiere de mucha precisión, disciplina y destreza. Su pre-producción no debe dejar espacio para eventualidades ya que éstas bien pueden alterar y comprometer todo el desenlace de su etapa de producción. Para el caso de este cortometraje no podemos decir que no existieron dificultades inesperadas y que las mismas alteraron radicalmente tanto tiempos como costos de producción. Dichas dificultades también limitaron la realización de material que pertenecía al supuesto guión de hierro. Fue en esos momentos dónde las decisiones tomadas permitieron culminar el producto en lugar de suspenderlo indefinidamente.

Felizmente se lograron culminar todas las etapas de pre-producción, producción y post-producción dentro de los tiempos y costos establecidos. Desde el planteamiento de la idea hasta el montaje final de edición, cada una de las áreas y etapas que conforman la realización de este video sufrieron infinidad de replanteamientos y modificaciones, ajustes que permitieron cumplir con los objetivos iniciales de éste proyecto. Todo ello gracias a la aplicación de un simple principio: cuando surgen complicaciones, lo importante es entender que a veces las respuestas que permiten continuar con la historia están en encuadres simples e icónicos de la realidad expuesta en la pantalla. En ellos residen tanto la coherencia de la trama como la mejor atención del espectador. Siempre que se mantengan esos ingredientes, la audiencia podrá disfrutar de toda la información que necesita para llevar el ritmo del cortometraje prescindiendo de grandes y costosos planos que, por cuestiones monetarias y técnicas, se convierten en imposibles de realizar y que seguramente no aportarán mucho más a la historia.

Para evitar esta clase de inconvenientes o eventualidades como las hemos llamado anteriormente, es imprescindible saber con qué calidad de equipo tecnológico y humano se cuenta. Esto es un punto que no puede ser descuidado durante la pre-producción del cortometraje. Es este equipo el encargado de hacer realidad lo que el director propone dentro de los costos y tiempos estimados. Cada uno de sus miembros debe ser de la mejor de las confianzas de sus coordinadores, productores y director. Cuando se trabaja en un país sumergido en crisis, donde la animación comienza a dar sus primeros pasos, los realizadores del proyecto no pueden darse el lujo de perder cualquier miembro de su equipo. En adición a ello, todas las limitaciones técnicas y monetarias serán superadas por actitudes de dedicación, esfuerzo, pro actividad e incluso sacrificio de todos y cada uno de sus miembros. Lamentablemente para el desarrollo de la animación venezolana y por las razones antes mencionadas, son pocos los que mantienen pie firme desde el inicio hasta la finalización de un proyecto.

Es por ello que antes de iniciar el proceso de producción es recomendable hacer la mayor cantidad de pruebas de animación posibles. Ellas otorgan el conocimiento necesario sobre el rendimiento verdadero del equipo en general. Esta información será de conocimiento de todos a fin de filtrar “desde el comienzo” a cualquier individuo que no esté conciente del reto por venir. Si ocurriera lo contrario, el equipo de producción se verá obligado a aplicar planes de contingencia, que aunque necesarios, sólo comprometen el desarrollo de la trama así como el financiamiento de su completa realización.

Para finalizar, y a partir de mi experiencia personal, es oportuno aprovechar la oportunidad para enfatizar que cualquier proyecto que vaya a realizar todo nuevo animador significará consumir mucho tiempo de su vida. No hablamos de días ni de semanas, sino de años. Contando con las condiciones actuales en las que se encuentran todos los venezolanos, quien desee hacer animación debe saber que tan pronto tome la decisión de iniciar la pre-producción también está cambiando su estilo y ritmo de vida por los próximos años. Es decir, el animador se verá obligado a sacrificar innumerables actividades de su vida diaria, deberá desarrollar una relación telefónica con sus familiares y vigilar más que nunca el horario de trabajo y descanso. En tiempos tan prolongados, adaptarse al trabajo puede alterar la fisiología de su cuerpo en formas que tal vez no desee. Es importante tomar esto en cuenta a fin de evitar un desgaste físico y mental precoz que comprometan la calidad del trabajo en cualquiera de sus etapas.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

- **Libros**

TOLLE, Eckhart (2000). *El poder del ahora: un camino hacia la realización espiritual*. Bogotá: Grupo editorial Norma.

WEISS, Brian (2004). *Eliminar el esters*. Barcelona: Vergara, Grupo Zeta.

FRAGA, Carlos (1998). *Derecho a la felicidad*. Barcelona, España: Editorial Urano.

BLAIR, Preston (1999). *Dibujos Animados: el dibujo de historietas a su alcance*. Barcelona: Evergreen.

HART, Christopher (1997). *How to draw Animation*. New York: Watson- Guptill Publications.

MCKENNA, Martin (2005). *Taller de Ilustración Digital: género fantástico*. Barcelona: Evergreen.

PATMORE, Chris (2003). *The complete Animation course*. Canadá: Barron's.

TAYLOR, Richard (2003). *The encyclopedia of Animation Techniques*. USA: Chartwell Book, inc.

WINDER, Catherine y Zahra Dowlatabadi (2001). *Producing Animation*. USA: Focal Press.

- **Tesis de grado**

BILBAO A. & BERNAL, K. (2004). *Feérica: El Nacimiento de un mundo animado*. Trabajo especial de grado no publicado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas.

CUSI, Viviana. (2005). *Medatia el Huhai: Realización de un cortometraje animado a partir del mito indígena Ye'kwana del viaje de mediata*. Trabajo especial de grado no publicado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas.

- **Fuentes electrónicas**

Diccionario de la Real Academia Española (XXII Edición), (2001) (On Line) Disponible: www.buscon.rae.es/diccionario/drae.htm. (2006, Enero 14).

DÜRSTELER, Juan C. (2005) *Revista Digital de Info Vis.net*, [Home page] (On line) Disponible: www.infovis.net/printMag.php?num=163&lang=1 (2006, Enero 22)

Glosario de la Unión Guatemalteca de Agencias de Publicidad. [Home page] (On line) Disponible: www.ugap.com/glosario/a.asp (2006, Enero 23)

Diccionario GetBestInfo.com. (On line). Licencia bajo la autorización de [GNU Free Documentation License](http://www.gnu.org/licenses/free-documentation-license.html). [Wikipedia](http://es.wikipedia.org). Disponible: www.getbestinfo.com/tech/index.php?definition_id=129&gclid=CleRvJPb8IICFQgQOAodIVBHrg (2005, Diciembre 29)

Miradas. Revista del Audiovisual. *Glosario mínimo de términos básicos en la animación*. (10/2005) [Home Page] (On line) Disponible: www.miradas.eictv.co.cu/index.php?option=com_content&task=view&lang=es&id=405&Itemid=81. (2006, Enero 29).

Departamento de Informática, Universidad de Valencia. (2005) [Home page]: www.informática.uv.es/iiguia/AIG/web_teoría/tema5.pdf (2006, Enero 28)

Centro Nacional de las Artes, *Taller de imágenes en movimiento*, México, (2006) [Home Page] (On line) Disponible: www.cenart.gob.mx/datalab/dudas.html (2006, Enero 22)

CRANDOL, Michael. (1999) *Digital media FX. The History of Animation: Advantages and Disadvantages of the Studio System in the Production of an Art Form*. [Home Page] (On line), Disponible: www.digitalmediafx.com/Features/animationhistory.html (2006, Febrero 1)

Cinematoteca Nacional, *Retrospectiva de José Castillo* (2005) [Home Page] (on line) Disponible: www.cantv.net/entretenimiento/resena.asp?id=88249&cat=4&Fresena=TRUE (2005, Diciembre 15)

Organización Panamericana de la Salud., *Informe mundial sobre la violencia y salud* (2003) (Home Page) Disponible:
www.paho.org/Spanish/AM/PUB/capitulo_1.pdf
(2006, Agosto 26).