



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención: Artes Audiovisuales

Trabajo de Grado

Del Papel a la Animación Cuadro por Cuadro

Tesistas:

Andrea Vanesa Bozo Pacheco

Nilza Tarín Castillo Arraiz

Tutor:

Alberto Chumaceiro

Caracas, 07 de Septiembre de 2011

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

Del Papel a la Animación Cuadro por Cuadro.

Dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Juana Pacheco y Humberto Bozo, por su apoyo y preocupación; a Diego De Freitas por su ayuda, paciencia y soporte; a Arigato, quien aunque no es un ser humano, es de igual forma una fuente de inspiración y de ayuda; a todos los familiares, amigos y compañeros que nos dieron aliento y se interesaron en el proyecto; a nuestro tutor por ser tan atento y paciente, a los autores de los libros y textos, a los profesores y a todas aquellas personas que comparten sus conocimientos para que con ellos otros puedan lograr crear lo que han soñado.

Adicionalmente, agradezco indirectamente a quienes menciona a continuación mi compañera de Tesis, pues sin ellos nada de esto hubiese sido posible.

Vanesa Bozo.

Cada momento involucrado en este proyecto estuvo lleno de aprendizajes e infinitas experiencias que, sin duda, son ganancia para sus realizadores; los cuales forman parte de una larga lista que va más allá de los dos nombres en la portada de este libro.

A mis padres Nelly y Tomás por su amor, apoyo absoluto, compromiso, paciencia y fe para con nuestro propósito desde el día cero, haciendo esta tesis tan suya como lo es nuestra. A mi hermana Tamara, por ayudarme a no desistir y regalarme su energía amorosa día a día. Juntos una vez más hemos dado un gran paso. A ustedes, mi gratitud infinita.

A cada una de las personas que dedicaron tiempo y esfuerzo incondicional para que todo esto fuera posible. De igual manera a aquellos familiares y amigos que nos brindaron sus buenas energías, palabras de ánimo y sonrisas en los momentos más retadores.

Son ustedes la primera huella de este largo y próspero camino que apenas hoy comienza.

Hoy y siempre, gracias.

Nilza Castillo

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.....	9
I.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
I.2 JUSTIFICACIÓN	9
I.3 DELIMITACIÓN	10
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	11
II.1 LA ANIMACIÓN CUADRO POR CUADRO.	11
1.1 La Animación Cuadro por Cuadro.....	11
1.2 Tipos de Animación Cuadro por Cuadro.	12
1.2.1 Hand Draw.	12
1.2.2 Puppet Animation.....	13
1.2.3 Object Animation.....	14
1.2.4 Clay Motion.	14
1.2.5 Pixilation.....	14
1.2.6 Cut-out animation.	15
1.3 Historia de la Animación Cuadro por Cuadro.....	16
1.3.1 En el Mundo.	16
1.3.2 En Venezuela.	18
1. 4 Funcionamiento del Método de Stop Motion.....	20
II. 2 EL GUIÓN DE CORTOMETRAJE.	21
2.1 El Cortometraje.	21
2.1.1 En el principio todo era cortometraje.	21
2.1.2 Definir el cortometraje.	23
2.2 El guión de cortometraje.	24
2.3 El género: Melodrama	27
CAPÍTULO III: MÉTODO	29
III.1 OBJETIVOS.....	29
1.1 Objetivo General	29
1.2 Objetivos Específicos	29
III. 2 IDEA	29
III. 3 SINOPSIS.....	29
III. 4 TRATAMIENTO.....	30
III.5 ESCALETA	31

III. 6 DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES	35
6.1 LUCÍA	35
6.2 PABLO	36
6.3 RINGO	37
III. 7 GUIÓN LITERARIO	38
III. 8 PROPUESTA DE DIRECCIÓN	47
III. 9 PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA.....	48
III. 10 PROPUESTA DE ARTE	49
10. 1 Diseño y Construcción de Personajes	49
10.2 Escenografías.....	55
10.3 Vehículos.....	64
10. 4 Utilerías.....	65
10. 5 Vestuarios	65
III. 11 Propuesta Sonora	70
III. 12 Post – Producción	71
III. 13 Story Board.....	72
III. 14 Desglose de Necesidades de Producción.....	86
III. 15 Plan de Rodaje.....	109
III. 16 Presupuesto	115
III. 17 Análisis de Costos	118
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	122
FUENTES DE INFORMACIÓN	125
ANEXOS	128

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1: Armadura para Humanos	50
2: Propuesta de Douglas Borton para Armadura	50
3: Armadura Casera para Ringo (Gato)	50
4 Armadura con primera capa de látex.....	51
5: Armadura recubierta de Goma Espuma.....	51
6: Creación de Moldes para Cabezas	52
7: Cabezas sin rasgos (Pablo).....	52
8: Cabezas en proceso de creación de rasgos y bocas.....	52
9: Proceso de Colocación de Cabellos.....	53
10: Tie - Down.....	54
11: Modelo de Fachada	55
13: Paleta de Colores para el Dormitorio.....	56
12: Boceto de Dormitorio.....	56
15: Paleta de Colores del Vestíbulo	57
14: Boceto del Vestíbulo	57
17: Paleta de Colores para la cocina	58
16: Boceto de la Cocina	58
18: Boceto del área común	59
19: Paleta de Colores para el área común	60
21: Paleta de Colores para el Cuarto de Limpieza	60
20: Boceto del Cuarto de Limpieza	60
22: Piso 1 - Casa de Lucía	61
23: Paleta de Colores para la Sala de Pablo	62
24: Sala de Pablo.....	62
25: Paleta de Colores para la Calle	63
26: Paleta de Colores para la Clínica	63
27: Camión de Mudanzas	64
28: Ambulancia	64
29: Paleta de Colores de Lucía.....	66
30: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Trabajo 1" de Lucía	66
31: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Trabajo 2" de Lucía	66
32: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Trabajo 3" de Lucía	67
33: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Casual 1" de Lucía. (Ver resto de Vestuarios Casuales en Anexos)	67
34: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Pijama 3" de Lucía (Ver resto de ropas de dormir en los Anexos).....	68
35: Paleta de Colores de Pablo	68
36: Vestuarios de Pablo.....	69
37: Uniforme del Paramédico.....	69

INTRODUCCIÓN

El cortometraje es un espacio para la experimentación y aprendizaje, si se le añade la técnica de animación, las posibilidades se acrecientan. Cuando se quiere abordar el mundo audiovisual parece la mezcla perfecta, puesto que permite adquirir nuevos conocimientos; pero a la vez permite demostrar lo que ya se sabe y combinarlo de forma tal que algo novedoso o diferente a lo preestablecido pueda llegar a ocurrir.

Si bien es cierto que resulta complicado crear algo innovador en este mundo, que algunas veces parece haberlo visto todo, siempre hay algo que mejorar o aportar, así sea el detalle más humilde que se le pueda ofrecer a algo tan nutrido como lo son las artes audiovisuales. Es por ello que surge este proyecto, con el fin de llevar una simple idea hasta la realización de un cortometraje bajo la técnica de animación por Stop Motion; a través de los métodos utilizados por profesionales de la animación; pero adaptando las herramientas, objetos y espacios a nuestras posibilidades y necesidades.

La idea que nace como un montón de palabras en una simple hoja de papel; días, semanas, meses, o hasta años después se convierte en un guión que aún seguirá sufriendo modificaciones; y luego de un largo trabajo, finalmente se convierte en una pieza audiovisual. Ese proceso ocurre miles de veces al año alrededor del mundo, y cada uno de esos procesos es distinto al otro aunque compartan una misma esencia. Lograr ese proceso con recursos y tiempo limitados, y que contenga sus propias variantes, es lo que se propone este proyecto.

Si bien es cierto que el proceso antes mencionado ocurre constantemente y cada vez en mayor escala, en nuestro país la producción audiovisual sigue siendo muy reducida; adicionalmente gran parte de los cortometrajes que se realizan reciben poca o ninguna promoción por lo que la producción de este tipo de piezas no prolifera tanto como pudiese. Se le añade que es aún menor la cantidad de ocasiones en las que se utiliza la animación, de cualquier tipo, en las producciones audiovisuales realizadas en el país; las pocas obras que se realizan bajo esta técnica provienen principalmente de estudiantes interesados en ella; que luego al entrar en el campo laboral parecen no poder volver a retomarla. Esto incentiva a seguir intentando trabajar bajo esta técnica y tratar de reforzarla con el fin de motivar a otros a aplicarla también, para que algún día la motivación sea tal que se empiecen a producir en mayor cantidad de cortos o largometrajes animados.

El cortometraje de animación por Stop Motion que se propone este proyecto trata de forma muy sutil, debido a lo corto de la historia, el tema del prejuicio; si bien la estética de las animaciones suele ser caricaturesca, en este caso se busca asemejar los elementos del mundo de esta historia a los de la realidad del espectador, de forma tal que se sienta identificado y el mensaje le parezca más sincero. La historia trata de hacer que el espectador sea, por tan sólo un momento, prejuicioso al igual que el personaje principal a través de una serie de elementos que se utilizan en la historia; sin embargo, luego se le hará ver la verdad y si fueron prejuiciosos reconocerán el mismo sentimiento de culpabilidad que siente el protagonista en la historia. De esta forma no se genera simplemente un mensaje lanzado al aire, o que se entre lee; sino que es dirigido directamente al espectador.

Este producto final, irá acompañado de su guía, que es el presente trabajo el cual parte de un objetivo definido; la producción de un cortometraje de animación cuadro a cuadro a partir de un guión original, como ya se ha señalado poco a poco a lo largo de esta introducción. Para lograr ese objetivo, se requiere de una guía eficiente que contenga la meta bien definida, la investigación y conocimientos que se requieren para lograrla, y el boceto de lo que será el cortometraje; es por ello que el presente trabajo se encuentra distribuido en tres grandes capítulos que así lo permiten: El problema, donde se encuentra la meta y el porqué y para qué lograrla; El marco teórico, donde se encuentra parte de la investigación fundamental para adquirir el conocimiento necesario para asumir este proyecto; y el marco metodológico en el que se van creando los procesos de cómo lograr finalmente el producto final.

Los resultados de lo que se plantea en esta introducción se verán reflejados en el Cortometraje “Casa 9, Casa 8” y en las Conclusiones y Recomendaciones al final de este trabajo escrito.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

I.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Es posible realizar un cortometraje a partir de un guión original, aplicando la técnica de animación cuadro a cuadro?

I.2 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto se propone evidenciar las consecuencias de una actitud prejuiciosa y el porqué ninguna persona debería incurrir en esta práctica; ya que ocasiona daños en otras personas e incluso en sí misma.

A través de un guión original, se pretende establecer una perspectiva diferente para poder desarrollar una crítica hacia las actitudes prejuiciosas que se quieren apaciguar; ya que existen varias películas que tratan este tema, se busca una nueva forma de asumirlo que no sea tan directa para que el espectador no se sienta directamente amenazado sino que provoque una reflexión sobre actitudes que se evidencian en la trama y que él también pudiera poseer.

Además, se quiere realizar una producción que evidencia calidad y dedicación; con el fin de que aquellos otros realizadores que vean la pieza puedan interesarse en la técnica, al ver que sí puede generar buenos resultados, ya que la animación de cualquier índole se encuentra muy abandonada en nuestro país.

Para poder comunicar correctamente el mensaje es necesario conocer a cabalidad el lenguaje audiovisual, así mismo para obtener un proyecto de calidad es importante la manipulación correcta de las cámaras y demás equipos, aunado a esto y debido a exigencias del guión es necesario el buen manejo de la iluminación y la estética audiovisual. Todo esto se ha ido practicando y fortaleciendo a lo largo de la carrera, además de en trabajos externos a las cátedras; motivo por el cual existe una preparación para asumir tales responsabilidades.

Para su realización, se cuenta con la disponibilidad de algunos de los equipos como: cámaras fotográficas semi-profesionales, trípodes e implementos de iluminación. Además, es posible conseguir los recursos monetarios para la realización de las demás demandas de equipos y de requerimientos de arte.

El proyecto se realizará en dúo debido a que el trabajo que implica un stop motion es excesivo para una sola persona, además esto permite la posibilidad de compartir los gastos monetarios y obtener un producto de mayor calidad. Las dos realizadoras han podido trabajar en piezas audiovisuales que utilizan la técnica del stop motion, aunque de menores requerimientos, pero ya existe una relación con esta práctica por parte de ambas.

I.3 DELIMITACIÓN

El proyecto audiovisual va dirigido a un público cuyas edades estén comprendidas entre los 12 años y los 50 años de edad; ya que se consideran etapas en las que se puede influir en las actitudes de los individuos, que es en parte lo que se propone la pieza.

La obra no posee una delimitación espacial específica. Mientras que, temporalmente se encuentra ubicada en la actualidad.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

II.1 LA ANIMACIÓN CUADRO POR CUADRO.

1.1 La Animación Cuadro por Cuadro.

La animación cuadro a cuadro usa el mismo principio que el de la caricatura, pero en tercera dimensión, a través de la manipulación de modelos en pequeña escala. El operador mueve ligeramente la figura (sus piernas, cuerpo, cuello, etc.) y dispara cada cuadro. Esta acción se repite miles de veces, y la velocidad de proyección de la película (24 cuadros por segundo) genera la ilusión de movimiento. (Sanz, 2002, Sección: "What Dinosaurs Looked Like", traducción libre del autor).

A la animación cuadro a cuadro o stop motion se le designa de esa forma, debido a que en la época del origen de esta técnica y el cine en general, las cámaras no tenían motor y su mecanismo debía ser arrastrado por una manivela; por lo cual era necesario detener la acción luego de haber expuesto el fotograma. (Martín, 2005).

El stop-motion, al contrario de algunas otras técnicas tienen gran versatilidad al momento de elegir los elementos con los que se quiere trabajar: "La técnica de stop-motion nos permite trabajar con todo tipo de objetos tridimensionales: muñecos articulados, modelos de metal, plastilina, tela o látex; también, con recortes y, prácticamente, con cualquier objeto como pueden ser muebles o comida." (Martín, 2005, p. 5).

Según la animadora Ana Martín (2005), en esta técnica se anima "hacia delante", avanzando hacia la próxima posición hasta lograr completar un movimiento. Esto diferencia la animación cuadro a cuadro del dibujo animado clásico; ya que en éste el animador realiza primero los fotogramas claves o extremos de un movimiento, agregando luego el resto, intercalándose los cuadros que completan el movimiento.

Sin embargo, la técnica del dibujo animado clásico es en cierta forma recuperada por la animación cuadro a cuadro diseñada en computadora; la animación por fotogramas claves en computación fue desarrollada como una medida para ahorrar tiempo. Los animadores solamente crean algunos cuadros y la computadora interpola entre ellos una serie de cuadros de forma algorítmica. (Pocock, 2007, Sección: "Animation", traducción libre del autor).

1.2 Tipos de Animación Cuadro por Cuadro.

1.2.1 Hand Draw.

La técnica de animación más popular y difundida es la animación de dibujos, que se desarrolla a partir de la histórica unión entre los cuentos y la ilustración -de las caricaturas y de las tiras cómicas-, sobre todo en los Estados Unidos, donde tienen lugar la primeras producciones comerciales de películas de dibujos animados. (Martin, 2005, p. 5).

Dentro del dibujo a mano (hand draw) existen varias categorías, algunas de ellas se refieren al dibujo hecho directamente sobre el celuloide, otras a superficies varias; y a veces se utiliza como complemento dentro de otra técnica o tipo de animación.

El dibujo sobre la película evita el uso de la cámara completamente. Se pueden utilizar tintas, colorantes o marcadores que son aplicados de acuerdo a un patrón determinado de acción. Las películas más conocidas que utilizaron esta técnica fueron los trabajos de Len Lye, "A color box" (1935), y de Norman McLaren "Begun Dull Care" (1949) y "Blinkety Blank" (1955).

Una de las primeras técnicas de animación cuadro a cuadro, dibujada a mano, era la realizada en base a la tiza. Con la tiza, las líneas eran añadidas y borradas, y los manchones generaban gran variedad de efectos. Un ejemplo interesante, nuevamente, es el caso de Norman McLaren quien uso colores pasteles en "Le Poulet Grise" (1947). La imponente cinta de McLaren consistió en un dibujo en tiza sobre una pared, al cual realizó sutiles cambios a lo largo de semanas y que fue grabando, en su mayoría, con disolvencias en la cámara.

Algunas técnicas de animación implican el rayado o sobre escritura de otra pieza; con este método líneas, firmas y formas aparecen sobre la pantalla como si se estuvieran escribiendo por sí mismas.

El material más maleable para este tipo de animación es el papel; es fácil de encontrar, económico y viene en una gran variedad de colores y texturas. En él se pueden usar lápices, tintas, creyones, tizas, temperas, etc. El director tiene muchas opciones para combinar los personajes y el fondo, pero lo más urgente y que a la vez consume más tiempo es dibujar el fondo en cada cuadro; por ello, también se pueden dibujar de forma separada el fondo de los personajes o mantener un fondo fijo, de acuerdo a lo que se requiera. (Beckerman, 2003, Sección: "Direction", traducción libre del autor).

1.2.2 Puppet Animation.

Existen dos grandes tipos de marionetas: aquellas que están habilitadas para mover o retorcer sus partes y aquellas cuyas partes con movimiento son removibles y reemplazables por otras en cada toma. Ambos tipos tienen sus ventajas:

Una sola figura articulada puede ser la estrella de una producción, ahorrando tiempo y gastos en la creación de modelos separados. Por el contrario, las marionetas con reemplazos ofrecen un mejor control y movimientos más estilizados, pero requiere de la creación de cientos de elementos separados.

Las figuras animadas y las marionetas hechas con maderas o plastilina no son únicamente utilizadas para dar vida a personajes de películas infantiles; sino también son utilizadas en películas con actores humanos como es el caso de King Kong, Los Cíclopes y Pegaso. (Beckerman, 2003, Sección: "Direction", traducción libre del autor)

Aunque la realización de animación por marionetas en stop motion, implique un mayor esfuerzo al ser combinado con la grabación de actores; no quiere decir que este esfuerzo sea proporcional a un resultado positivo en el producto. Para el animador checo, Jiri Trnka:

Los filmes de muñecos sólo se sostienen cuando están fuera del campo de la acción en vivo. La estilización del escenario, la artificialmente heroica visión de los actores humanos y el contenido lírico del tema pueden, fácilmente, producir un efecto poco convincente y ridículo o hasta doloroso (...) (s.f.; c.p., Martín, 2005, p. 10).

Aunque el trabajo con marionetas puede llegar a dar resultados muy convincentes en cuanto al movimiento de los personajes y su veracidad, para lograrlo se requiere un conocimiento mínimo de anatomía y mecánica, y habilidad para manipularlas. Aunado a estos aspectos, Terence Sacks (2000) añade otros elementos a considerar antes de adentrarse en una animación por marionetas o muñecos: las figuras deben ser resistentes, no requerir de ningún apoyo para mantenerse en pie, y ser flexibles. Además, el animador deberá construir todo un nuevo mundo en miniatura ajustable a la historia sin dejar a un lado los elementos del proceso como la escala, la estabilidad, el acceso de la cámara y de la iluminación. (Sección: "Full Length Animated Features: The Creative Process", traducción libre del autor).

1.2.3 Object Animation.

Todo puede ser usado en la animación, si se sabe cómo darle un patrón de movimiento.

Para Howard Beckerman (2003), los objetos de la vida cotidiana tales como: productos de supermercado, juguetes infantiles, botones, cuerdas, bloques de letras, pan, utensilios de cocina, y muebles del hogar pueden ser animados de manera convincente a través del stop motion.

Los objetos planos como llaves, monedas e imanes son fáciles de iluminar y tomar. Pero, el trabajo general con objetos requiere un conocimiento básico sobre peso, gravedad, elasticidad y otras características de los mismos.

La iluminación juega un papel importante al animar con objetos tridimensionales, puesto que requiere la comprensión de cómo la luz se comporta en ambientes naturales y cómo lograr que se vea de igual forma en la toma. (Sección: "Direction", traducción libre del autor).

1.2.4 Clay Motion.

La animación con plastilina (Clay Motion) permite la utilización de un material que es por naturaleza muy maleable. Aunque sea un medio tosco, el brillo y colorido de la plastilina pueden dar resultados muy interesantes.

La ventaja de los personajes y objetos creados en tres dimensiones con plastilina es que permiten hacer tomas de diversos ángulos y pueden ser reutilizados para hacer tanto planos generales como primeros planos.

Además de permitir crear objetos o personajes en tres dimensiones, la plastilina puede ser utilizada para crear bajorrelieves cuyos detalles pueden ser definidos por una iluminación frontal o el efecto traslúcido de una luz de un backlight. Así mismo, si se utiliza de forma plana resemlará la apariencia de una pintura, creando efectos interesantes. (Beckerman, 2003, Sección: "Direction", traducción libre del autor)

1.2.5 Pixilation.

Para Howard Beckerman (2003), la pixilación o animación de personas reales es una forma interesante de hacer stop motion.

Las personas son dirigidas para realizar un movimiento a través de una serie de acciones mientras son tomados cuadro a cuadro. Los resultados en este tipo de animación tienen una apariencia de animación desigual. (Sección: "Direction", traducción libre del autor).

1.2.6 Cut-out animation.

La animación con recortes (cut-out animation), de acuerdo a Terence Sacks (2000), es más común bajo la categoría de animación de recortes de papel en el que las figuras son sostenidas bajo la presión de una superficie o plato de cristal. El animador mueve los pedazos de recorte contra fondos montados sobre el cristal, es decir los fondos o partes no movibles pueden estar pegados previamente sobre la superficie que se utiliza para sostener al resto de las partes que sí son movibles (Sección: "Full Length Animated Features: The Creative Process", traducción libre del autor).

Pero esta no es la única forma de trabajar con recortes para animar, existen múltiples formas para usarse. Howard Beckerman (2003), destaca algunos materiales que se pueden utilizar y los métodos de trabajo más comunes con esta técnica:

Este tipo de animación puede ser realizada fácilmente con papel recortado, cartulina, acetato o aluminio. El método más directo consiste en ubicar y reubicar las formas bajo la cámara por cada cuadro; se utilizan guías para establecer la trayectoria de la acción. Otro enfoque consiste en dibujar sobre papel coloreado y luego aplicarle tintas y lápices para los detalles, son cuidadosamente cortados y montados sobre los celuloideos de forma que coincida con la posición de los dibujos.

El collage también es un tipo de cut-out; pero en él se utilizan fotografías, estampillas, grabados antiguos, entre otros materiales.

El Cut-out no se utiliza solamente para animaciones planas, también son utilizados en relieves para proyectar su propia sombra. Para estos casos las figuras son colocadas sobre una hoja de cristal la cual se ubica encima, pero espaciada de una superficie y es iluminada de acuerdo al efecto deseado. (Sección: "Direction", traducción libre del autor).

Está técnica puede ser ideal para comenzar en la animación o para experimentar, debido a la relativa facilidad que posee. Los materiales son de fácil ubicación y algunos fondos u objetos que no necesitan moverse pueden estar previamente adheridos a una superficie, de esta forma se reduce el riesgo de mover por error otros elementos de la escena.

Sin embargo, la técnica de animación de recortes no es recomendada en historias que dependan de mayores detalles en los movimientos, en las figuras o de expresiones faciales. (Sacks, 2000, Sección: "Full Length Animated Features: The Creative Process", traducción libre del autor).

1.3 Historia de la Animación Cuadro por Cuadro.

1.3.1 En el Mundo.

La animación cuadro por cuadro ya lleva más de un siglo formando parte del mundo cinematográfico. Tanto en el espacio audiovisual como fuera de él, grandes inventos han sido descubiertos por error o casualidad; el Stop Motion también es uno de ellos.

Méliès es quien descubre accidentalmente este efecto especial, también llamado "de sustitución", cuando a la precaria cámara que usaba en 1896, se le cortó la película mientras filmaba en la calle. Volver a ponerla en funcionamiento tardó un minuto; pero, durante este tiempo la gente y los autos se movieron, cambiando su posición. Más tarde al proyectar la película, como faltaba una parte de la acción, vieron cómo un ómnibus se convertía en un coche fúnebre, o como unos hombres se convertían en mujeres. El truco de la sustitución que genera el desperfecto ya ha nacido y, dos días después, Méliès incluye con éxito la primera metamorfosis hombre-mujer en un film suyo. (Martín, 2005, p. 5).

A partir de ese momento, lo que siguió fue el perfeccionamiento e innovaciones que los cinematógrafos pudieron irle dando a esta técnica.

J. Stuart Blackton había realizado algunas películas utilizando la técnica del Stop Motion; pero en 1908, junto con su compañero Albert E. Smith, realiza la que es considerada como la primera película stop-motion con muñecos: *The Humpty Dumpty Circus*. Para esto, utilizaron muñecos articulados de madera de animales y circenses que pertenecían a la hija de Smith.

Sin embargo, el realizador británico Arthur Melbourne Cooper reclama el título de la primera película animada con muñecos por *Matches: An Appeal* (1899), una pieza publicitaria para la fábrica de fósforos Bryant & May. En la cual anima al producto a comercializar: los fósforos. Es, probablemente, el primer comercial animado del mundo.

Cooper utilizó la técnica de stop motion en varias de sus obras y para lograrla también acudió a juguetes. El uso de juguetes es recurrente en los primeros animadores del cuadro a cuadro, por una parte porque los juguetes articulados ya venían listos para usar y por otra, porque permitían desarrollar una fuerte tradición literaria europea de historias que involucran juguetes vivientes. Pero, Cooper filmaba comúnmente en exteriores utilizando la luz del sol; el bloqueo de dicha fuente de iluminación por las nubes pasando y la rotación de la tierra producía extrañas y temblorosas sombras en sus trabajos.

Ladislav Starevich, animador ruso, hizo una gran innovación en el stop motion al utilizar insectos embalsamados en varias de sus obras. Como por ejemplo en; *The Cameraman's Revenge* (1911). Posteriormente, se da cuenta que los insectos no brindan suficiente expresividad y comienza usar muñecos de mamíferos, y regresa a los juguetes en *The Mascot* (1934).

George Pal, animador húngaro, crea en 1939 un estudio en Hollywood y comienza a producir una serie de cortos musicales: *Puppetoons*. Para que un puppetoon camine a través de una escena, puede necesitar alrededor de 24 pares de piernas; mientras que se pueden usar casi 100 cabezas sustituibles para alguno de los personajes de una de sus películas más elaboradas; como en *Tubby the Tuba* (1947).

Los puppetoons ganaron admiración en Estados Unidos, y muchos comenzaron a interesarse en la animación cuadro a cuadro o a desarrollarla mucho más. Ray Harryhausen es uno de ellos, él es el responsable de animar una gran variedad de monstruos en diversas películas; desde *The 7th Voyage of Sinbad* (1958) hasta *The Clash of the Titans* (1981), le dio vida a una cantidad de terroríficas criaturas mitológicas, sirenas, dragones, centauros, entre otros.

Animadores de otras regiones del mundo como los checos Jiri Trnka, Bretislav Pojar y Jan Svankmajer, o el japonés Kihachiro Kawamoto; comienzan a unir las tradiciones del teatro y títeres de sus países a la animación produciendo excelentes resultados e influenciando a otros animadores posteriormente, como es el caso de la influencia de Jan Svankmajer sobre los hermanos Quay.

Los hermanos Quay, comienzan a realizar cortos en los años 70', haciendo uso de un dominio impresionante del color y textura, el uso del foco y los movimientos de cámara; produjeron piezas como *Nocturnal Artificialia* (1979) y *Street of Crocodiles* (1986). Ellos veían

en la animación un universo alternativo, autónomo y autosuficiente, con sus propias leyes inexplicables. (Martin, 2005).

Actualmente, la animación cuadro a cuadro sigue brindando la oportunidad de crear un sinfín de universos alternativos a animadores alrededor del mundo; y aun puede seguir sorprendiendo y viéndose en las salas de cine no sólo en cortometrajes sino también en largometrajes ; Wallace & Gromit: Curse of the Were-Rabbit (2005) y las obras de Tim Burton como “A Nightmare Before Christmas” (1993) y “The Corpse Bride” (2005); son algunos de los largometrajes, reconocidos por el público, que han aplicado esta técnica más recientemente.

1.3.2 En Venezuela.

Pese a que América Latina no es el mayor poseedor de productos audiovisuales desarrollados con la técnica de animación por cuadros; algunas naciones de esta región poseen en su historial cinematográfico figuras importantes que han trabajado esta técnica: “existen grandes nombres como son los Argentinos Jorge Martín, Carlos Ochagaya, Luis Welksler-Walmo; los Brasileños Bassano Vaccarini, Rubens F. Lucchetti, Anelio Latini Filho y al Uruguayo Eduardo Darino.” (González, 2005, p. 25-26)

Aunque Venezuela no resalte entre los países con mayor importancia sobre la animación por cuadros en Latinoamérica; ha tenido una participación resaltante, sobre todo en los inicios del cine sonoro en el país y en los años 70.

El primer film de animación, conocido, en el país fue realizado por Efraín Gómez en el año 1934; consistió en un cortometraje de dibujos animados producido por el Laboratorio Cinematográfico de la Nación (LCN), que fue llamado “La Danza de los Esqueletos”. Posteriormente, en los años 40', le siguieron las obras de Luis Mejias, Fernando Álvarez, Halena Mazera, Ángel Moreno, Miguel Puig y las creaciones de Ávila Films; en este momento la animación estaba esencialmente destinada a la publicidad para cine.

En Bolívar Films se incorporaron los animadores Ángel González, Mauricio Anteri, el peruano Félix Nakamura, Cesar Rosellon y Vjekoslav Radilovich, quienes luego se independizan y crean Animación S.A.

En 1970 llegan al país un grupo de animadores latinoamericanos conocidos como “La Legión Extranjera” compuesta por Manuel Mundó, el uruguayo Alberto Monteagudo, Raúl Avila, Boquete, Irañeta. Esta combinación de talentos, permite que pese a las pocas producciones venezolanas que se habían realizado se conquisten importantes premios dentro de los diferentes festivales internacionales.

En esta misma década, destacan en el país los trabajos de Alberto Monteagudo, Mauricio Anterí y Jeran Herrera en Publicidad. En la animación dibujada sobre el celuloide José Castillo, y Félix Nakamura en el área didáctica y educativa.

En 1975, la Universidad de los Andes crea un Departamento de Cine Animado con el fin de cubrir el vacío que había en las producciones infantiles dentro del país. De este departamento emanaron producciones tales como: “Tres Cuentos Infantiles” de Armando Arce y Roberto Siso (1976-1977), luego le siguió “Manzanita” (1979) de Armando Arce, realizada en plastilina y que alcanza el éxito en todo el país; bajo la misma técnica, y con un éxito dentro y fuera de Venezuela se encuentra la obra de Alberto Monteagudo con título “El Cuatro de Hojalata”.

Ya en la década de los 80'; “Wanadi” (1981) de Armando Arce, basado en historia indígenas, fue ganadora en el festival de Leipzig, Alemania. (González, 2005).

En 1986, por medio de un boletín emitido por la Universidad de los Andes, se tiene registro de un ambicioso proyecto que se tenía para la época en cuanto a animación:

Actualmente se trabaja en el más ambicioso proyecto de la Sección [de Animación], el largometraje Un Hombre Llamado Aquiles, basado en tres relatos de Aquiles Nazoa (...) Este proyecto incluirá el uso de las más diversas técnicas de animación.

La primera parte del filme, Historia de un Caballo que era Bien Bonito (Leopoldo Ponte, 1982), ya ha concluido, es el dibujo animado más extenso de la historia del cine nacional. (Aray y Pereira, p. 10).

Sin embargo, los siguientes dos relatos no llegaron a realizarse.

Aunque hay un aparente vacío en la realización de animaciones cuadro a cuadro en Venezuela desde aquella década; personajes como José Castillo han seguido trabajando en sus proyectos. En 2004, el corto bajo la técnica de dibujo animado "Fantasía China" de su autoría fue seleccionado entre 1500 participantes de todo el mundo, para representar a Venezuela en el Festival Internacional de Animación Hiroshima de ese año. ("José Castillo, treinta años dedicados a la animación artesanal", 2004).

Más recientemente, en el año 2010, en el Museo del Cine y Arte Audiovisual se expusieron las maquetas y materiales con los que se realiza el primer largometraje venezolano de animación titulado Ororo y que produce el Centro Nacional de Cine Animado en convenio con el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos (Icaic). (ElNacional.com, 2010). Esta producción está en marcha, pero se desconoce con exactitud una fecha aproximada de su proyección:

El realizador [Armando Arce], que aspira que la producción esté lista en dos años, participó en la escritura del guión y la dirección, concibió los personajes, hizo las figuras en arcilla cocida y las maquetas con materiales reciclados, utilizadas como prototipos para la técnica de animación en 2D y 3D (dos y tres dimensiones) que tendrá la obra. (AVN en línea, 2010, ¶ 5).

1. 4 Funcionamiento del Método de Stop Motion.

El método de Stop Motion, al igual que el cine en general, debe su posible funcionamiento a una propiedad fisiológica del ojo humano: "La retina, al ser impresionada por la luz, puede conservar la imagen durante un instante después de que ésta desaparezca. Esta capacidad recibe el nombre de persistencia retiniana o persistencia de la visión." (Martínez y Serra, 2000, p. 19)

En el cine, los fotogramas son el equivalente a las imágenes; proyectados consecutivamente dejan un fragmento en negro pero el ojo humano no logra percibirlo y se produce la sensación de movimiento entre un fotograma y otro. Pero el ojo humano no es tan lento, la frecuencia de los fotogramas debe ser superior a dieciséis fotogramas por segundo (fps) para que la retina intérprete la serie como una sola imagen en movimiento; aun a esa velocidad se puede apreciar un leve parpadeo que se corregiría totalmente al aumentar la frecuencia a 48

imágenes (o fotogramas) por segundo. Pero se obtienen resultados favorables con una velocidad de 24 fps. (Martínez y Serra, 2000).

El método de Stop Motion adapta este funcionamiento a sus fines; en vez de hablar sólo de fotogramas, puede referirse también a fotografías, dibujos o impresiones, dependiendo de la técnica específica que se utilice.

II. 2 EL GUIÓN DE CORTOMETRAJE.

2.1 El Cortometraje.

2.1.1 En el principio todo era cortometraje.

Desde el comienzo del cine como arte, todas las películas eran cortas. De hecho, hasta 1913, todas las películas eran de 15 minutos o menos. Sólo después de que las películas épicas italianas influenciaron a D.W. Griffith a producir “Judith of Bethulia” ocurrió que los largometrajes se convirtieran en la norma. (Cooper y Dancyger, 2005, Sección: “Introduction”, traducción libre del autor).

Aunque no era una norma el hacer largometrajes, las primeras obras no decidieron ser cortos por elección de los directores, razones técnicas influyeron en que esto se diera de esta forma.

Las películas de los Lumière eran menores a un minuto; la misma situación o similar ocurrió con las obras de Méliès, Porter y las primeras obras de Griffith, la duración de sus obras estaba limitada por el largo del rollo de película virgen disponible. Otra razón por la cual eran cortometrajes recaía en que hasta que no se desarrolló la técnica de montaje, el tiempo del plano y el de la toma eran el mismo, y esto los limitaba en su realización. (Russo, 2008).

Luego de superados los inconvenientes que causaban la película y el montaje, aunque el largometraje se convirtió en la pauta, el cortometraje no salió de la escena. Los cortos de comedia de Mack Sennett fueron producidos hasta el éxito de la televisión en los años 1950. Los filmes seriados eran esencialmente cortometrajes, caracterizados por incidentes que le ocurrían a un personaje principal que le llevaban a actuar de un modo del cual el resto de los personajes hacía resistencia; como “The Battle at Elderbrush Gulch” de D. W. Griffith y “The Tramp” de Charlie Chaplin.

El cortometraje “Un Chien d’Andalou”, producto de la colaboración de Salvador Dalí y Luis Buñuel, es considerado el más famoso por ser una respuesta a las convenciones de las películas narrativas de los años 1920 y un experimento influenciado por las ideas del surrealismo. Ningún otro cortometraje ha impactado y confundido tanto a una audiencia, ni tampoco ha mostrado tantas imágenes con poca preocupación sobre cualquier otro significado más allá de las mismas.

Varios géneros encontraron un espacio para su desarrollo en el cortometraje. El documental fue uno de ellos: Otra línea de la evolución del cortometraje gira alrededor de la obra de John Grierson y sus colegas Basil Wright y Edgar Ansty en el Empire Marketing Board en Inglaterra, junto con Pare Lorentz y Willard van Dyke en los Estados Unidos. Las películas de estos cineastas trataban de generar opinión entre los espectadores y llamaban la atención de los gobiernos. (Cooper y Dancyger, 2005, Sección: “Introduction”, traducción libre del autor).

La animación también encontró en el cortometraje, desde el comienzo, un espacio privilegiado para su desarrollo. De todos es conocido el caso de Walt Disney y el nacimiento de la industria de la animación en los Estados Unidos gracias a cortos que se hicieron desde los años veinte (Little Red Ridding Hood, 1922, entre otros), pero el ejemplo se repite dondequiera que haya animación. En la República Checa, por ejemplo, que ostenta una de las tradiciones de animación más sólidas y conocidas del mundo, se desarrolló cada una de sus vertientes expresivas gracias al cortometraje. La animación checa se inició en la ciudad de Zlín con Hermína Týrlová, una cinematografista que admiraba el trabajo de Disney, y quien siguiendo esa misma línea de entretenimiento infantil realizó sus primeros cortos gracias a la técnica del stop motion. (Correa, 2007, p. 8).

Sea cual sea el género, el cortometraje a lo largo de la historia ha representado el punto de partida para realizadores alrededor del mundo que luego consiguieron grandes éxitos en el terreno del largometraje, tales como: Roman Polanski (Polonia); Lindsay Anderson y Richard Lester (Reino Unido); JeanLuc Godard, François Truffaut y Alan Resnais (Francia); y Federico Fellini (Italia).

Para los estudiantes, los short films también son una carta de presentación. Desde los años 1960, en los Estados Unidos se convirtió en un requisito la realización de cortometrajes para cumplir con los trabajos de grado; el cortometraje universitario de George Lucas (THX 1138,

1966) y el de Scorsese (*It's not Just You, Murray!*, 1964) están entre las mejores películas hechas por estudiantes.

Aunque el cortometraje es uno de los caminos para convertirse en realizador de largometrajes, y muchos lo utilizan con ese fin, existen excepciones de personajes que quisieron continuar realizando cortometrajes como es el caso del animador y documentalista Norman McLaren. (Cooper y Dancyger, 2005, Sección: "Introduction", traducción libre del autor)

Actualmente, aunque las limitaciones que representaba la tecnología en los años en los que el cine se iniciaba y se descubría a sí mismo fueron superadas; la figura del cortometraje sigue siendo parte de la industria cinematográfica y el mundo audiovisual en general porque abre paso a mayores retos y permite la experimentación en todos sus niveles.

2.1.2 Definir el cortometraje.

Un largometraje usualmente está entre los noventa minutos y dos horas y media. Ocasionalmente pueden ser más largas. Obviamente, un cortometraje es más corto. Los Cortometrajes pueden estar dentro de los treinta segundos a los treinta minutos de duración, a veces más largos. (Levy, 2004, Sección: "What is a short film?", traducción libre del autor).

La diferencia más notoria entre un largometraje y un cortometraje, es sin duda su duración; pero el tiempo de por sí no es un elemento contrastante, es lo que él implica lo que los separa como obras cinematográficas de diversa naturaleza.

El tiempo del cortometraje más que una limitación, funciona como una herramienta que ajusta y encamina la creatividad. El cortometraje es el término formal para referirse a una obra cinematográfica más corta, pero la diferencia más importante no está en su longitud, sino en su carácter de refugio y espacio de resistencia. (Russo, 2008).

El refugio y resistencia que posee el campo del cortometraje radica en que este tipo de piezas suelen ser realizadas por estudiantes o profesionales que buscan la experimentación, lográndose elementos que en un largometraje comercial no pudieran darse por motivos como compromisos con los patrocinantes o la casa productora. También puede señalarse como un área de aprendizaje, según lo que plantea Eduardo Russo (2008):

(...) Se trata de una buena herramienta de aprendizaje o ejercitación.

Una obviedad: para los que se dedican al cine, la realización de cada película – corto, medio o largometraje- implica el aprendizaje de una suma de detalles técnicos que con suerte pondrán en práctica en su próxima película. Valga la aclaratoria para que se entienda que la palabra ‘aprendizaje’ no es utilizada en sentido peyorativo ni para poner acento únicamente en la situación educativa. (p. 391)

El aprendizaje que genera un cortometraje, no es sólo para próximas obras; para Eduardo Russo (2008) aquellos que quieren acceder al sistema de masa de la industria cinematográfica pueden utilizar el cortometraje como el medio para lograrlo.

Hacer una película corta puede demostrar las capacidades que tiene su realizador, no se requiere mucho tiempo para saber si una persona es buena en lo que hace, deben bastar diez minutos o menos para demostrar que se sabe dirigir, sino se logra en este tiempo probablemente al querer alargarlo para alcanzar ese objetivo no habrá ninguna diferencia. (Hein, s.f.; c.p. Levy, 2004, Sección: “What is a short film?”, traducción libre del autor)

En definitiva, el cortometraje permite el desarrollo de la creatividad y la experimentación que producciones más grandes pueden no aprobar; y es por ello que se debe aprovechar al máximo el tiempo que se tiene para poder realizar nuevas obras acordes a lo que el realizador espera sin las ataduras de la industria cinematográfica.

2.2 El guión de cortometraje.

Sea cual sea el género, es importante tener la capacidad de representar las ideas de forma escrita, el guión. Escribir un buen cortometraje es difícil. El error más común de los novatos es tratar de explorar ideas complicadas o grandiosas que estarían mejor ajustadas a un largometraje, ellos quieren decir todo en diez minutos. El tiempo en un cortometraje no permite explorar más de un tema, se debe ser específico. Lo sencillo es lo mejor. (Irving y Rea, 2010, Sección: “Script”, traducción libre del autor).

Si esta idea sencilla no es encontrada con facilidad, los formatos pueden ayudar a desarrollarla, puede decirse que el cortometraje tiene un número reducido de formatos debido a sus limitantes de tiempo e ideas. Existen cuatro formatos básicos para poder desarrollar una idea en un cortometraje, según Frederick Levy (2004): Narrativo, Documental, Animado, y Experimental.

Formato Narrativo: Cuentan una historia; tienen un inicio, un desarrollo y un desenlace. La mayoría son narrativas en estructura.

Formato Documental: Analizan eventos reales con pocos o ningún elemento de ficción. Y suelen combinarse entrevistas con imágenes de hechos reales.

Formato Experimental: Combinan técnicas narrativas, documentales y de animación. Aunque no suelen narrar una historia, sí tienden a ser más visuales. Permite tratar nuevas técnicas y crecer como cinematógrafo.

Formato Animado: Éste formato es generalmente narrativo en estilo, pero se separan de él debido a que usualmente consisten en una serie de fotografías, dibujos o objetos inanimados que se van moviendo poco a poco, de esa forma parecen estar en movimiento cuando son proyectados a la audiencia. (Sección: “Format”, Traducción libre del autor).

La dificultad de escribir un cortometraje no está sólo en encontrar una idea fácil de desarrollar de acuerdo al formato elegido en tan poco tiempo, aunque se encuentre aun debe dársele una estructura narrativa en el mínimo de palabras o páginas posibles.

La productora de cortometrajes Jana Sue Memel piensa que narrar una historia en un cortometraje es más complicado porque es difícil tener un comienzo, un desarrollo, y un final en una menor cantidad de páginas. (s.f.; c.p. Levy, 2004, Sección: “What makes a great short film?”, traducción libre del autor).

Sin embargo, pese a esta dificultad los realizadores de cortometrajes pueden seguir ciertos parámetros de la estructura de un largometraje. De hecho, para Clifford Thurlow (2005) todas las historias sean largas o cortas se ven beneficiadas por la estructura, y ésta es crucial en un cortometraje. (Sección: “The Script”, traducción libre del autor).

Kate Alexander, Gary Schumer y Karen Sullivan, (2008) plantean que los short films no son tan diferentes a las películas largas. Las reglas narrativas siguen aplicando, pero la belleza de los cortometrajes está en la habilidad de destilar, en pocos minutos, la esencia de una idea, y concentrarla en un modo que la audiencia se conmueva y se estimulen como si hubiesen presenciado un largometraje. (Sección: “Foreword”, Traducción libre del autor).

Aunque la diferencia no sea mucha en cuanto a la estructura; la duración de los tres actos variará con respecto a los modelos planteados para largometraje. Para Cooper y Dancyger (2005), si se usa la proporción de la estructura de los tres actos para un largometraje en un

cortometraje, se encontrará que tanto el Acto I como el Acto II son bastante cortos, porque el comienzo de la historia (Acto I) debe ser rápido. Sin la caracterización y las relaciones del Acto II, los conflictos convencionales del Acto II en un corto, también son rápidos, lo que deja la mayor proporción del cortometraje para encontrar la resolución del problema del personaje. En muchos cortometrajes, una estructura de uno o dos actos puedes ser más productivo. (Sección: "The relationship of long to short film", traducción libre del autor).

Una vez que se tiene una idea sencilla, se conoce la estructura básica y el formato de cortometraje; se deben tener en cuenta algunos aspectos más concretos sobre la realización de un guión corto:

Según Phillips William (1999), los cortometrajes más exitosos tienen uno o dos personajes principales; debido a que el tiempo es tan limitado en un corto y toma tiempo desarrollarlos, es usualmente importante concentrarse solo en uno o dos. Así mismo, señala que esta limitación debe extenderse a todo aquello que compone el guión de un corto: Escenarios, personajes, estructuras, significados; todo debe ser limitado, esa es la palabra clave.

También, la estructura del guión de cortometraje debe estar restringida; usualmente un guión de cortometraje efectivo está compuesto cronológicamente por escenas que muestran eventos significativos en la vida de los personajes principales durante unos pocos días o menos.

Armando Casas (2007), añade a los elementos a considerar:

En el cortometraje de ficción se debe apostar sobre todo a la síntesis, al ahorro de imágenes innecesarias. Es decir, la imagen debe tener mayor concreción y poder de evocación que en el largometraje, se debe trabajar más la acción que la trama. (p. 78).

Son muchos los aspectos que se deben considerar para la realización de un guión de cortometraje, aunque son esencialmente los mismos que para un largometraje. La limitante del tiempo, más que ser un factor favorecedor, debido a que reduce el desarrollo de la historia, resulta mucho más complejo puesto que se debe tener la capacidad de sintetizar un tema generalmente en diez páginas o menos; por lo que se debe poner en práctica una capacidad creativa que permita contar una historia de forma efectiva sin exceder en detalles, personajes o ambientes.

2.3 El género: Melodrama

Según Cooper y Dancyger (2005), el género no es más que la forma, el envoltorio que incluye a los personajes y la estructura de la historia. Existen muchísimos géneros, pero estos pueden verse reflejados en cuatro grandes meta - géneros: Melodrama, Docudrama, Hiperdrama y la Narrativa Experimental.

A través de los años, el melodrama ha tenido una creciente implicación negativa; es relacionado con las novelas televisivas, exclusivamente con aquellas de historias románticas de mujeres y con la caracterización exagerada de los personajes (en oposición al realismo, o a una historia más creíble y sencilla). A pesar de esto, el melodrama tiene un toque de verdad, y esas características que se le dan son un acercamiento muy limitado y nos mantiene alejados de su utilidad como forma.

Un punto de partida para definir el melodrama en su motivo más básico es que trata historias esencialmente realistas. Con esta descripción general, el melodrama puede ser una historia sobre gente común en situaciones comunes. Los melodramas, al contrario que las fabulas, son historias que pueden ocurrir, o que al menos en la mente de la audiencia podrían llegar a ocurrir.

Una de las más notables cualidades de este género es la forma en la que puede ser usado para incluir temas sociales, económicos, y políticos de la actualidad.

Mientras algunos géneros están dominados por los giros de la acción; otros géneros, como el melodrama, están dominados por los personajes. La clave de este género está en las relaciones en un nivel que sea tanto entendible como atractivo para la audiencia.

Sea que el personaje principal esté lidiando contra un género, clase, raza o edad; el elemento clave en el melodrama es que este personaje siempre está luchando contra una fuerza. En otros géneros, los puntos de giro permiten al protagonista alcanzar su meta; en el melodrama, estos giros de acciones están en contra del personaje principal y su objetivo.

En el cortometraje de género melodramático existen algunas especificaciones o modificaciones a considerar partiendo de la generalidad del melodrama: El objetivo del personaje principal debe plantearse rápidamente, no se pueden desarrollar las relaciones profundamente (cayendo incluso en la utilización de algunos estereotipos para poder desarrollar los personajes), los giros de acción deben ser realmente importantes para la historia y pueden ser utilizados para

obstaculizar el objetivo del protagonista de forma más intensa que en un largometraje. De igual forma, en el caso de cortometraje, debido a la limitación de tiempo; la historia puede alejarse un poco de la realidad con el fin de lograr que el protagonista cumpla o no su objetivo de forma más inmediata. (Sección: “Genres: Forming the Story”, traducción libre del autor).

CAPÍTULO III: MÉTODO

III.1 OBJETIVOS

1.1 Objetivo General

- Realizar una animación cuadro por cuadro basada en un guión original.

1.2 Objetivos Específicos

- Investigar en qué consiste la animación cuadro por cuadro, y su aplicación.
- Definir y establecer las características fundamentales del guión para cortometraje.

III. 2 IDEA

Quien prejuzga puede hacerse más daño a sí mismo que al objeto de su juicio.

III. 3 SINOPSIS

Lucía, una joven que vive sola con su gato, Ringo; tiene un nuevo vecino llamado Pablo. A causa de sus primeros encuentros, Lucía se forma una idea errada de Pablo debido a la conducta de éste. Tras una serie de eventos, el rechazo crece y Lucía amenaza a su vecino con llamar a la policía de continuar estos eventos.

Finalmente, luego de un tiempo, se da cuenta que el evento principal que más le angustiaba era causado por su gato; pero aun así continúa su rechazo hacia Pablo; no es hasta que logra enterarse que su vecino tiene diabetes mal tratada que se da cuenta que su actitud y apariencia se deben a su enfermedad. Lucía se siente culpable de haberlo juzgado,; lo visita en el hospital, en un acto de conciliación con sí misma, y tiempo después establece una amistad con Pablo.

III. 4 TRATAMIENTO

Lucia está a punto de empezar en un nuevo trabajo, está muy emocionada ya que llevaba un buen tiempo sin conseguir empleo; es de noche y prepara la ropa que se va a poner al día siguiente para su primer día de trabajo mientras le habla a su gato, que la observa echado desde la cama más dormido que despierto, sobre sus expectativas y que se debe portar bien. Mientras juega con él, se da cuenta que en una de las ventanas de la casa aledaña hay luces encendidas. Un nuevo vecino ha arribado.

A la mañana siguiente, antes de salir se despide de su gato; y ya en la calle observa que en la puerta de la casa de al lado hay una camioneta de mudanzas con cajas alrededor, pero no ve a nadie allí.

Al regresar del trabajo, aunque llega muy contenta; percibe, desde la ventana de su cocina, que en uno de los cuartos de la casa de al lado hay luces encendidas, recuerda la noche anterior y le comenta a su gato que olvidó dar la bienvenida.

Mientras tanto, en aquel cuarto iluminado en la casa aledaña, Pablo está teniendo una descompensación y casi desmayándose busca con desespero algo en su mesa de noche y toma una jeringa.

Es otro nuevo día y Ringo observa desde la ventana de la cocina a su ama, sin que ésta se dé cuenta, mientras arregla sus implementos de trabajo.

Justo después de salir de casa, Lucía se topa con Pablo quien está apoyado a un poste y agachado, ella ve que él está temblando, sudando y que los ojos se le cierran; desde cierta distancia le pregunta si necesita ayuda pero él no responde, se acerca para tocarlo y él hace un movimiento brusco para alejarse de su mano y le responde irritado que vive en la casa de junto y que está bien. Lucía, consternada, sigue su camino mirando de reojo hacia Pablo.

Una tarde después del trabajo, Lucia continúa con un proyecto en su pequeño estudio en casa cuando escucha un sonido que le parece proveniente de la cocina, se alarma y corre hacia ella pensando que su gato tiró algo; pero al llegar allí Ringo está tomando agua y al dar un vistazo a la cocina todo está en su lugar.

Ringo observa desde lo alto del árbol que da al cuarto de Lucía en el segundo piso como ella, ya en pijamas, se prepara para dormir. Lucía sale parsimoniosamente de la habitación en busca de un vaso de agua en el piso de abajo, pero no ha tomado las escaleras cuando escucha sonidos; se apresura, Ringo está algo asustado viendo hacia adentro de la cocina, con indecisión entra a ella y por la ventana ve a Pablo montado en el árbol. Lucía, molesta, pregunta qué hace allí y él se excusa diciendo que bajaba a su gato quién llevaba horas en el árbol. Lucia no le cree.

Días después, Lucía con ojeras en su rostro y voz de cansancio habla por teléfono con un amigo; mientras Ringo la observa desde la ventana sin que ella lo percate, en la conversación ella menciona los

ruidos que ha escuchado en la casa, la actitud extraña de su nuevo vecino y la posibilidad de que esté tenga problemas con drogas.

La noche siguiente a esta llamada, Lucía se dispone a lavar los platos sucios que ha acumulado por su agotamiento, prende la luz de la cocina y se dispone a abrir la ventana un poco; observa como Pablo está corriendo a su casa, para sí piensa que él estaba merodeando alrededor y huyo al ver la luz que se encendió, se promete hacer algo al respecto.

Desde la ventana del cuarto de Pablo, Ringo observa como éste se dispone a quitarse la chaqueta pero comienza a sentirse mal, le cambia la facción, cae al suelo y con mucho esfuerzo alcanza el teléfono.

Ringo va regreso a casa, salta de la ventana de la cocina hacia adentro de ella provocando el mismo ruido de las veces anteriores; Lucia quien sigue allí lavando platos, se sobresalta, voltea y ve que es su gato; asombrada lo carga reprochándolo y busca la fuente del ruido que causaba al caer, se afina en la tabla donde Ringo cayo y escucha ruidos desde la pared, va al cuarto aldaño en el que guarda productos de limpieza y otras cosas varias, abre la puerta que siempre está con llave para que el gato no la abra y observa cómo hay cosas caídas e incluso algunos productos gotean.

Lucia cierra la puerta y deja al gato en el piso, se dirige a la cocina en busca de algún trapo de papel con qué limpiar las gotas, pero por la ventana entran las luces de una ambulancia. El vehículo está estacionado frente a la casa de Pablo y lo sacan en una camilla, Lucía está confusa, piensa que aunque él no hacia los ruidos su actitud era extraña probablemente producto de alguna droga. Toca a su puerta, mira por el ojo mágico y ve a un camillero, le abre y éste le pregunta si sabe de algún teléfono o dirección de algún familiar del paciente, Lucía dice que no y pregunta que ha ocurrido, el camillero le explica que el paciente es diabético tipo 1 y sufrió una hipoglucemia por exceso de ejercicio, y le deja los datos de donde estará Pablo.

Al cerrar la puerta, Lucía se queda apoyada a ella con remordimientos sobre lo que pensó.

En la mañana siguiente visita a Pablo al hospital.

Tiempo después Lucía, Pablo y Ringo comparten una tarde. Se han convertido en amigos.

III.5 ESCALETA

ESC. 1 – INT. – CUARTO DE LUCÍA- NOCHE

LUCÍA prepara su ropa y cosas necesarias para su primer día en un nuevo trabajo. Su gato, RINGO, echado en la cama y casi dormido; la observa. Lucía juega con Ringo mientras le habla y en un momento dentro del forcejeo queda de frente a la ventana, observando que en la casa

aledaña hay una luz encendida. Lucía comenta a Ringo que debe dar la bienvenida a los nuevos vecinos al día siguiente.

Luego de esto, Lucía da las buenas noches a su gato y apaga la luz para irse a dormir.

ESC. 2 – INT.- VESTÍBULO CASA DE LUCÍA- DÍA

Lucía se dispone a salir hacia su trabajo y se despide de Ringo.

ESC. 3 – EXT. – CALLE – DÍA

Lucía sale de su casa y observa que frente a la casa vecina hay un camión con cajas alrededor, pero no ve a nadie. Observa su reloj, y se da cuenta que va tarde por lo que apresura el paso hacia su destino.

ESC. 4 – INT. – COCINA DE LUCÍA – NOCHE

Lucía abre la puerta de su casa y saluda a Ringo, pasa a la cocina por un vaso de agua y nota a través de la ventana del lugar que hay una luz encendida en la casa de al lado. Recuerda que no paso a saludar.

ESC. 5 – INT. – VESTÍBULO DE PABLO – NOCHE

El vecino de Lucía, PABLO, comienza a sufrir una descompensación; casi desmayándose logra alcanzar en una mesa cercana una jeringa y un frasco.

ESC. 6 – INT. - COCINA DE LUCÍA – DÍA

Ringo observa desde la ventana de la cocina cómo Lucía ordena sus implementos de trabajo. Ella no se da cuenta de que su gato la observa.

ESC. 7 – EXT. – CALLE – DÍA

Lucía sale de su casa y observa a Pablo apoyado en su reja, sudando y temblando. Lucía, sin acercársele, habla tímidamente para saber cómo se encuentra y si necesita ayuda; Pablo le responde que pronto se recuperará. Ambos se presentan y tienen una corta conversación. Lucía percibe que va tarde al trabajo, nuevamente, pregunta nuevamente a su vecino si estará bien y una vez que él responde que sí; ella sigue su camino al trabajo.

Lucía voltea continuamente, mientras se aleja.

ESC. 8 – INT. – ESTUDIO DE LUCÍA – NOCHE

Lucía con un proyecto en su pequeño estudio, escucha un sonido proveniente de la cocina, se acerca apresuradamente; consigue a Ringo tomando agua. Todo parece estar en orden.

ESC. 9 – EXT. – JARDÍN – NOCHE

Ringo observa, en lo alto del árbol que da hacia la ventana del cuarto de Lucía, cómo ella se prepara para dormir.

ESC. 10 - EXT. – CALLE – DÍA

Pablo, muy ojeroso, se encuentra con la puerta entreabierta de su casa. Lucía pasa frente a ésta y al ver a Pablo le hace un gesto de saludo; pero este cierra la puerta. Lucía, ofendida, sigue su camino.

ESC. 11 – INT. – CUARTO DE LUCÍA – NOCHE

Lucía acostada en su cama, con Ringo a sus pies, escucha diversos sonidos provenientes del techo y otros lugares de la casa. Con fuerza, cierra sus ojos; obligándose a dormir.

ESC. 12 – INT. – SALA DE LUCÍA – NOCHE

Ringo observa, desde la ventana de la cocina, a Lucía quien ojerosa y cansada habla por teléfono. Ella expresa a su interlocutor sus inquietudes sobre Pablo, señalándolo como un posible drogadicto y convenciendo a su interlocutor que no son ideas de ella solamente todo lo que ocurre.

ESC 13 – INT. – CASA DE LUCÍA – NOCHE

Lucía sale de su habitación en busca de un vaso de agua, cuando va a comenzar a bajar las escaleras escucha sonidos desde el piso de abajo y se apresura. Al bajar las escaleras, observa que Ringo está en las afueras de la cocina asustado y viendo hacia adentro de ésta. Lucía entra con indecisión, desde la ventana, observa a Pablo montado en el árbol. Lucía, molesta, se asoma por la ventana y le reclama que qué hace allí. Pablo acota que bajaba a su gato del árbol, quien llevaba horas allí. Lucía no le cree y le amenaza con llamar a la policía en la próxima ocasión similar.

Lucía cierra la ventana y apaga la luz de la cocina.

ESC 14 – INT. – COCINA DE LUCÍA – NOCHE

Lucía enciende la luz de la cocina. Se dispone a lavar los platos que ha dejado acumular, siente calor y abre la ventana. Al hacer esto, ve a Pablo que corre y se apoya en el árbol pues se ha cansado.

Lucía se pregunta por qué habría huido, revisa el suelo cercano a la ventana pero no ve nada extraño. Lucía le grita a Pablo que llamará a la policía. Pablo vuelve a tomar su camino y le hace un gesto, que Lucía interpreta como si esto no fuese de importancia para él.

ESC. 15 – INT. – SALA DE LUCÍA – NOCHE

Lucía llama a un número de información y anota el número de la policía en una libreta.

ESC. 16 – INT. – COCINA DE LUCÍA – NOCHE

Lucía, con el teléfono en sus manos, camina de un lado al otro mientras decide si llamar o no a la policía.

ESC. 17 – EXT. – JARDÍN – NOCHE

Ringo observa, desde las afueras de la ventana del vestíbulo de Pablo, cómo él entra en la casa, se quita la chaqueta, busca el teléfono pero se cae al suelo y con mucho esfuerzo finalmente lo alcanza.

ESC. 18 – INT. – COCINA DE LUCÍA – NOCHE

Lucía está de espaldas a la ventana. Ringo entra por la ventana, al caer en una tabla del piso, reproduce el sonido que ha estado escuchando Lucía. Alarmada, ella se voltea y se da cuenta de que es su gato.

Lucía carga a su gato, y pisa repetidamente el lugar de aterrizaje de él. Y verifica que sí es el sonido y que en realidad la causa proviene del cuarto aledaño. Con el gato en brazos, sale de la cocina y va a chequear dicho cuarto.

ESC. 19 – INT. – CUARTO DE LIMPIEZA DE LUCÍA – NOCHE

Lucía abre la puerta del cuarto aledaño a la cocina, y observa que todas las cosas están desordenadas y se han venido cayendo conforme al movimiento de la tabla. Cierra la puerta y deja a Ringo en el piso; se dirige a la cocina a buscar implementos de limpieza.

ESC. 20 – INT. COCINA DE LUCÍA – NOCHE

Al entrar a la cocina, Lucía se percata que por la ventana entran luces de ambulancia. Se acerca a la ventana y ve que la ambulancia está frente a la casa de Pablo. Ella asume que su vecino ha sufrido una sobredosis de drogas, en ese instante llaman a su puerta.

ESC. 21 – INT. - VESTÍBULO DE LUCÍA – NOCHE

Lucía mira por el ojo mágico de su puerta y se sorprende al ver un PARAMÉDICO. Ella le abre la puerta.

El paramédico le explica que su vecino ha sufrido un ataque de hipoglicemia. Lucía parece no entender, y el paramédico le aclara que Pablo es diabético y se inyectó una mala dosis de insulina. Lucía se queda perpleja, el paramédico le dice que tiene que marcharse y le deja los datos de donde estará Pablo en caso de que conozca a algún familiar o conocido. Lucía observa cómo el paramédico corre hacia la ambulancia y luego cierra la puerta.

Lucía se queda unos instantes apoyada tras la puerta y su cara denota culpabilidad.

ESC. 22. – INT. – HOSPITAL – DÍA

Lucía camina por el pasillo de un hospital con la tarjea que le dio el paramédico en sus manos. Abre una puerta y se ve a Pablo durmiendo en su camilla.

ESC. 23 – EXT. – JARDÍN – DÍA

Ringo observa a Lucía y Pablo conversando. Lucía tiene una caja de caramelos en sus manos y se dispone a tomar uno. Le ofrece a Pablo, éste se niega debido a que es diabético y Lucía hace un chiste sobre el hecho. Se sientan en la escalera de la casa de Pablo, y continúan conversando.

III. 6 DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

6.1 LUCÍA

Edad: 25 años

Contextura: Delgada

Cabello: Pelirrojo, liso, desnivelado, corto.

Ojos: Azules

Otros rasgos físicos: Estatura promedio, los rasgos de su cara son muy delicados.

Lucía es una joven arquitecto, graduada apenas hace dos años, que llevaba desempleada un año; recientemente ha encontrado un trabajo que cumple con sus expectativas y se encuentra muy emocionada al respecto. Adicionalmente, Lucía se mudó con su mascota, un gato llamado Ringo, a una nueva urbanización a la que aún se está adaptando.

En la urbanización, no tiene contacto más que con alguna vecina que le ha decidido presentar la zona; esto se debe en gran parte porque es una persona tímida, desconfiada y prejuiciosa.

Pese a que cuando se encuentra en su casa suele ir vestida de forma muy cómoda y casual; al ir a trabajar cuida su presencia, suele utilizar detalles como: zapatillas, overoles, boinas y faldas; y debido a la naturaleza de su trabajo, suele llevar consigo un maletín y un portafolio.

La responsabilidad con su trabajo no sólo se denota en su manera de vestir cuando se dirige a él, aun en casa se mantiene ocupada con tareas del mismo en su estudio hasta altas horas de la noche.

6.2 PABLO

Edad: 28 años

Contextura: Extremadamente delgada.

Cabello: Liso y castaño, un poco largo fuera de lo común.

Ojos: Marrones.

Otros rasgos físicos: Es más alto que Lucía, su cara se ve demacrada y sus ojos cansados.

Pablo es misterioso y poco conversador. Suele pasar mucho tiempo encerrado en su casa, desconociéndose que hace allí, puede que posea un trabajo en casa pero no se sabe con certeza.

Sufre de Diabetes Mellitus tipo 1, se le suele ver enfermo porque no cumple correctamente con su tratamiento, excediéndose en lo recomendado: se aplica mayores dosis de insulina cuando no

se siente del todo bien, come poco, y excede su ejercicio. Esto ocasiona que presente mareos, fuertes dolores de cabeza, sudoración excesiva, irritabilidad y cambios de personalidad.

En cuanto a su vestimenta; usa siempre ropa deportiva y zapatos casuales.

6.3 RINGO

Edad: 2 años.

Contextura: Gruesa.

Cabello: Pelirrojo, abundante.

Ojos: Verdes

Es un gato macho, que tiene una relación afectiva muy demarcada con su dueña, Lucía, le gusta jugar con ella, generalmente está cerca de ella o suele observarla a distancia. Como la mayoría de los gatos, busca constantemente atención cuando no se le hace caso; lo que se incrementa debido a que es muy activo.

Lucía desconoce que Ringo suele salir en las noches y merodear los patios aledaños.

Ringo lleva consigo un collar azul con una placa plateada indica su nombre y el teléfono de su dueña.

III. 7 GUIÓN LITERARIO

ESCENA 1 - INT. - CUARTO DE LUCÍA - NOCHE.

Lucía, con entusiasmo, prepara su ropa y cosas necesarias para su primer día en su nuevo trabajo. Ringo echado en la cama, casi dormido, le observa.

LUCÍA

¡Ringo! (señalando su suéter
lleno de pelos) ¡Deja de dormir
en el closet!

Lucía voltea con el sweater en sus manos, va hacia Ringo y lo cubre, a modo de juego, con el sweater.

LUCÍA

¡Gatito malo! Mañana cuando no
esté, pórtate bien; sé que no
estás acostumbrado a esta casa ni
a estar solo.

Lucía retira el sweater de Ringo, pero él lo atrapa con una de sus patas. Lucía trata de quitárselos pero Ringo se lo toma a juego; en uno de estos movimientos Lucía queda viendo hacia la ventana y se da cuenta que en la casa contigua hay una luz encendida. Lucía le quita el sweater a Ringo y lo dobla en sus brazos mientras camina hacia la ventana.

LUCÍA

Ringo, parece que ya no somos los
nuevos del lugar. La Señora Dora
ya tiene otra nueva víctima para
mostrarle la urbanización, con
ese perro feo que tiene...

Lucía coloca el sweater en una silla y apaga la luz.

LUCIA

Buenas noches, Ringo.

ESCENA 2. INT.- VESTIBULO.- DÍA.

Lucía se dispone a salir hacia su trabajo, no sin antes despedirse de su gato.

LUCÍA

Recuerda lo que te dije
anoche, ¡pórtate bien! Te
quiero.

ESCENA 3. EXT.- CALLE- DÍA.

Lucía sale de casa y observa que en la puerta de la casa de al lado hay una camioneta de mudanzas con cajas alrededor, pero no ve a nadie allí. Dirige la mirada a su reloj, y hace un gesto de preocupación al ver que va retrasada. Lucía apresura el paso para llegar a su nuevo trabajo a tiempo.

ESCENA 4. INT.- COCINA- NOCHE.

Lucía abre la puerta de su casa, al pasar al vestíbulo, acaricia a Ringo que se estira pues está recién levantado, va directamente a la cocina por un vaso de agua; y nuevamente nota desde la ventana que en uno de los cuartos de la casa de al lado hay luces encendidas.

LUCÍA

Hm ¡Cierto! ¡Los nuevos
vecinos! Es tarde, mañana
habrá tiempo para
bienvenidas.

Lucía sonríe, mientras acaricia a Ringo que aparece a su lado.

ESCENA 5. INT.- VESTIBULO, CASA DE PABLO- NOCHE.

Pablo comienza a sufrir una descompensación, casi desmayándose y a duras penas llega a la mesa. Toma una jeringa.

ESCENA 6. INT.- COCINA, CASA LUCÍA- DÍA

Ringo observa desde la ventana de la cocina cómo Lucía ordena todos sus implementos de trabajo. Lucía no nota que Ringo la observa.

ESCENA 7. EXT.- CALLE- DÍA.

Lucía sale de casa y observa a Pablo, su nuevo vecino, apoyado en su reja. Pablo tiembla, suda y los ojos se le cierran. Lucía mantiene distancia pero su preocupación la hace hablar tímidamente.

LUCÍA

Oiga... ¿Estás bien?

Pablo sube un poco la mirada y trata de recuperarse.

PABLO

(con respiración entrecortada)

Sí, gracias... Estaba dando un
paseo; conociendo la
urbanización.

LUCÍA

¿Es usted mi nuevo vecino?

PABLO

Sí. Pablo, mucho gusto.

Pablo esboza una sonrisa forzada.

LUCÍA

¡Lucía, igualmente!
¡Bienvenido, entonces!...

Lucía observa su reloj, de nuevo va tarde al trabajo.

LUCÍA

¿Está seguro que estará bien?

PABLO

Sí, en un momento retomo mi
paseo.

LUCÍA

Bueno, debo irme; voy tarde.
¡Hasta luego!

PABLO

¡Chao!

Lucía se aleja de su casa, voltea varias veces hacía donde se encuentra Pablo; finalmente lo pierde de vista. Lucía parece extrañada por su actitud.

ESCENA 8. INT.- ESTUDIO LUCÍA- NOCHE.

Lucía continúa con un proyecto en su pequeño estudio en casa cuando escucha un sonido que le parece que proviene de la cocina, se alarma y corre hasta allá, donde ve a Ringo tomando agua. Al dar un vistazo rápido a la cocina, se da cuenta que todo está en su lugar.

ESCENA 9. EXT.- JARDIN - NOCHE.

Ringo observa desde lo alto del árbol, que da al cuarto de Lucía en el segundo piso, como ella, ya en pijamas, se prepara para dormir.

ESCENA 10. EXT.- CALLE - DÍA.

Pablo se encuentra con la puerta de su casa entreabierta, se nota muy ojeroso. Lucía va pasando frente a él y le saluda con un gesto de su mano desde lejos. Pablo, con una actitud muy extraña, cierra la puerta en ese momento. Lucía, indignada, mira su reloj y sigue su camino.

ESCENA 11. INT.- CUARTO LUCÍA - NOCHE.

Lucía acostada en su cama, con Ringo a sus pies escucha ruidos que parecen provenir del techo y diversos lugares de la casa. Se arropa hasta la nariz y cierra los ojos con fuerza obligándose a dormir.

LUCÍA
(OFF)

No empieces de nuevo
Lucía, duérmete ya. No es
nada.

ESCENA 12. INT.- SALA LUCÍA - NOCHE.

Ringo observa desde la ventana a Lucía, que con ojeras en su rostro y voz de cansancio, habla con un amigo por teléfono.

LUCÍA

No estoy paranoica, desde
que llego al vecindario,
hay ruidos extraños... No
son ruidos que me hago en
la cabeza, ese tipo está
en algo raro, siempre con
ojeras, y tembloroso; me
da miedo su actitud.

ESCENA 13. INT.- CASA DE LUCÍA - NOCHE.

Lucía sale parsimoniosamente de la habitación en busca de un vaso de agua en el piso de abajo; cuando va a comenzar a tomar las escaleras escucha sonidos desde el piso de abajo y se apresura. Al bajar las escaleras observa que Ringo está algo asustado viendo hacia adentro de la cocina. Lucía entra con indecisión y desde la ventana ve a Pablo montado en el árbol. Lucía, molesta, se asoma a la ventana.

LUCÍA

¿Qué hace usted allí?

PABLO

Bajaba a su gato, llevaba
horas allí. Me dio
lástima.

LUCIA

¡Mi gato no trepa árboles!
¡Y está acá adentro,
mientras usted está allí
encaramado!

PABLO

¡Salió corriendo y entró
por la ventana!

LUCIA

Aléjate de mi casa. Estoy
cansada de tu actitud y tu
merodeo constante .La
próxima vez llamaré a la
policía.

Lucia cierra la ventana aun más molesta y apaga la luz de la cocina.

ESCENA 14. INT.- COCINA LUCIA - NOCHE

Lucia enciende la luz de la cocina, se dispone a lavar los platos que ha dejado acumular; siente calor y va a abrir la ventana. Al hacer esto, observa que Pablo está corriendo a su casa como si huyera al notar que Lucía abrió la ventana, pero se cansa y se apoya en el árbol para descansar.

LUCÍA

¿De nuevo? ¿Por qué huiste
cuando abrí la ventana? No
entendiste nada de lo que
dije ayer.

Lucía se asoma a ver el piso cercano a la ventana, buscando que Pablo hubiese dejado algo que revelará sus intenciones pero no lo consigue.

LUCÍA

¡Voy a llamar a la policía
para que te detengas con
esto!

Pablo, marchándose, hace un extraño gesto que Lucía interpreta como si su amenaza no fuese de importancia para él.

ESCENA 15. - INT.- SALA DE LUCÍA - NOCHE

Lucía llama a un número de información y anota el número de la policía en una libreta.

ESCENA 16. - INT. - COCINA DE LUCÍA - NOCHE

Lucía, con el teléfono en sus manos, camina de un lado al otro.

LUCÍA
(OFF)

¡Lucía, ¿En serio vas a llamar a la policía? No tienes pruebas de nada de lo que sea que él esté haciendo.

ESCENA 17.- EXT.- JARDIN - NOCHE

Desde la ventana de la sala de Pablo, Ringo observa como éste enciende la luz y se quita la chaqueta desesperadamente, a Pablo le cuesta respirar y cae al suelo; con mucho esfuerzo alcanza el teléfono.

ESCENA 18. - INT.- COCINA DE LUCÍA - NOCHE

De espaldas a la ventana, Lucía parece más calmada.

Ringo entra por la ventana de la cocina y pisa una tabla al caer que hace un ruido exactamente igual al que ha molestado a Lucía últimamente; Lucía se sobresalta y se da vuelta inmediatamente.

Lucía al ver que el causante es su gato; recuperando el aliento, lo carga y le reprocha.

LUCÍA

¡Ringo!

Lucía se dirige al lugar de aterrizaje de su gato. Pisa continuas veces la tabla y se da cuenta que sí reproduce el mismo ruido, que incluso provienen del cuarto aledaño.

Aun con el gato en brazos, sale de la cocina y va a chequear este cuarto.

ESCENA 19. INT.- CUARTO DE LIMPIEZA DE LUCIA - NOCHE

Lucía abre la puerta del cuarto aledaño a la cocina y se da cuenta que todas las cosas en él están desordenadas, dispersas en el suelo, y se han venido cayendo conforme al movimiento de la tabla en la que aterrizaba Ringo. Lucia cierra la puerta y deja al Ringo en el piso, se dirige a la cocina en busca de algunos implementos para limpiar el desorden.

ESCENA 20. INT.- COCINA LUCIA - NOCHE

Al entrar a la cocina Lucía se percata de que por la ventana entran luces de una ambulancia que está estacionada afuera frente a la casa de su vecino.

LUCÍA
(OFF)

Sobredosis... No me
extrañaría.

Lllaman a la puerta de Lucía, sorprendida sale de la cocina a atender.

ESCENA 21. INT.- SALA LUCÍA - NOCHE

Lucía mira por el ojo mágico de su puerta y se sorprende al ver a un paramédico, le abre la puerta.

PARAMÉDICO

Buenas noches, señorita
disculpe la molestia a
esta hora, pero su vecino
sufrió un ataque de
hipoglicemia y...

LUCÍA

¡¿Un ataque de...?!

PARAMÉDICO

Hipoglicemia. Su vecino
sufre de Diabetes,
probablemente se inyectó

una mala dosis de
insulina, cambio su dieta
o hizo mucho ejercicio,
aun no sabemos...
Queríamos saber si conoce
o tiene algún teléfono de
alguno de sus familiares,
porque no tenemos
contactos en su registro.

Lucía tarda unos segundos en reaccionar.

PARAMÉDICO

¿Señorita?

LUCÍA

Eh, no... disculpe no sé nada
de él.

PARAMÉDICO

Bueno, muchas gracias; si
llega a saber de alguien
que venga a su casa, aquí
están los datos de donde
estará.

El paramédico le entrega una pequeña tarjeta. Lucía
perpleja desde la puerta observa como el paramédico corre
hacia la ambulancia que le espera. Lucía cierra la puerta
y se queda apoyada tras ella. Su cara denota un gesto de
culpabilidad.

ESCENA 22. INT.- HOSPITAL - DÍA

Lucía está en un pasillo de un hospital con una tarjeta en
sus manos. Busca el cuarto en el que esta Pablo.
Finalmente, lo consigue; abre la puerta y se ve a Pablo
durmiendo en su camilla; Lucía cierra la puerta tras de
sí.

ESCENA 23. - EXT. - JARDÍN - DÍA

Ringo observa desde debajo del árbol a Lucía y a Pablo
conversando. Ringo se distrae con una mariposa. Lucía se
sienta junto a Pablo en las escaleras de la casa de él y
conversan.

III. 8 PROPUESTA DE DIRECCIÓN

En la realización de este cortometraje animado predominarán planos medios y planos generales para la ubicación del espectador dentro del ambiente de los personajes, de igual manera se utilizarán planos más cerrados en los momentos de mayor tensión dentro del guión para acercar y conectar al espectador con dicha emoción.

No se manejarán movimientos de cámara como dollys o travellings, serán planos fijos que finalmente serán parte de un montaje que mantenga un ritmo dinámico. Sin embargo, se utilizarán variados cambios de foco necesarios en algunos momentos para señalar la importancia de un elemento sobre el otro en el cuadro.

Para la realización de la vista subjetiva de Ringo, quien es un gato, se busca adaptarlo lo mejor posible a lo que actualmente se conoce sobre la vista de estos animales. Es por ello que para los planos subjetivos de Ringo se utilizará un teleobjetivo de 200mm con la cámara ubicada a una distancia de aproximadamente 2 metros, esto dará la sensación de que el gato está ubicado muy cerca de la acción y se observarán en los laterales de la imagen lo que se supone está a los lados de donde Ringo se encuentra ubicado; esto debido a que los gatos tienen un campo visual más amplio que el de los humanos, de aproximadamente 205°. Añadido a esto, en postproducción se modificarán los colores según lo que se cree es la posibilidad de visión de los gatos. Esto permite la experimentación por una parte, y de igual forma genera un elemento de confusión en el espectador; ya que puede llegar a tomarse como la vista distorsionada de Pablo.

Se utilizarán encuadres en los que la atención del espectador se dirija a las secciones áureas de la pantalla, evitando colocar los detalles o personajes en el centro de la misma. De igual manera se realizará el uso del eje “z” y el enfoque para crear la sensación de profundidad en el espectador.

Las voces de los personajes deberán ser realizadas por jóvenes, de preferencia, ya que los personajes poseen esta característica. Las voces deben ser apacibles, debido a que aun en los momentos de disgusto hay una contención en la acción y no se llegan a tonos muy agudos o molestos, por el hecho de que pese a lo que ocurre, las personalidades son introvertidas y reservadas.

La estética general utilizada será contemporánea, tanto dentro de la casa, el mobiliario, los personajes y su vestuario; como en el aspecto externo de las casas y la urbanización en la

que se desarrolla la historia. Aunque existen elementos que diferenciarán los ambientes internos a los externos de forma contundente, ya que están cargados con diferentes emociones para los personajes; siendo más cálida y segura la casa de Lucía, más lúgubre la casa de Pablo, y fríos y desolados los exteriores.

III. 9 PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

Dentro del cortometraje se manejarán tres tipos de iluminación:

La primera, la luz dentro de la casa de Lucía, la cual tendrá un tono cálido que representa y refuerza la seguridad y la sensación acogedora que siente este personaje dentro de su entorno.

Otra iluminación importante debido a la repetida aparición y los sucesos relacionados de la historia, es la iluminación nocturna, incrementando las sombras, los tonos azules y fríos. Esto aunado a la tensión dramática dentro de la historia y lo que ocurre entre ambos personajes principales. Debido a que los eventos que ocurren en la casa de Pablo son llevados a cabo durante la noche, se presenta la iluminación antes señalada, pero tratando de resaltar aun más las sombras.

El tercer tipo de iluminación a utilizar es de día en exteriores, para los momentos en que Lucía se dirige a su trabajo, la cual será fría y predominarán los tonos grises y desaturados propios de un día lluvioso, que hacen contraste con la iluminación dentro de la casa de Lucía reforzando de esta manera el temor y la cautela de este personaje una vez sale de su zona segura a un ambiente en el que aun no se encuentra completamente familiarizada.

Un efecto importante que se realizará en post producción es la corrección de color a utilizar en las escenas en las que se observa la acción a través de la vista subjetiva del gato de Lucía, Ringo. Llevada a cabo una investigación exhaustiva sobre la visión de los gatos, esta vista será transformada en lo que podría semejar a la misma tanto en ángulos como en colores, distorsionando la realidad de la manera en que la observamos los humanos.

Para llevar a cabo estos tres escenarios específicos de iluminación se utilizarán esquemas de iluminación de 3 y 4 luminarias 75w y 250 w, además de los filtros necesarios (CTB, CTO y difusores) que a la par del uso de la cámara fotográfica Nikon D60, la cual posee la herramienta de un balance de blancos eficiente nos permitirá trabajar estas especificaciones en el momento del rodaje; para luego reforzarlas y retocarlas con el software de Adobe PhotoShop

CS5 optimizando el resultado, tanto en brillo, contraste, temperatura de color, como en las sombras y curva de exposición.

Los lentes a utilizar serán uno 18-55mm o normal, para los planos generales y medios y un teleobjetivo de 55mm – 200mm para los detalles, acercamientos, y la vista subjetiva de Ringo.

El foco será utilizado para ayudar a crear el aspecto de tridimensionalidad en el cuadro y redirigir la mirada del espectador cuando la situación lo amerite.

III. 10 PROPUESTA DE ARTE

Debido a las condiciones de este cortometraje, la Dirección de Arte debe ser muy clara y cuidadosa, ya que no se trata simplemente de establecer una propuesta sino también que ésta sea factible dado que todos los elementos que la componen deberán ser construidos respetando una escala establecida; pero sin olvidar los rasgos reales de los escenarios, decorados y vestuarios que imitan o plantean.

Los escenarios, mobiliarios, utilerías y vestuarios diseñados o seleccionados deben construirse en su totalidad con los materiales que mejor se adapten a cada uno de ellos; siempre que no pierdan el ambiente estético que se quiere dar.

10. 1 Diseño y Construcción de Personajes

La descripción de los personajes es una buena base para comenzar a diseñar los personajes de la historia; las características físicas se representan en ella y por consiguiente el punto al que se quiere llegar ya está establecido. Pero se requiere de una investigación previa, para conocer qué tipo de armadura se adapta a lo que se desea y cómo convertirla en un personaje.

Conocer las técnicas utilizadas, así como los materiales que requieren y su comportamiento es un buen inicio para tomar decisiones acordes al presupuesto y a las necesidades requeridas.

- Armaduras



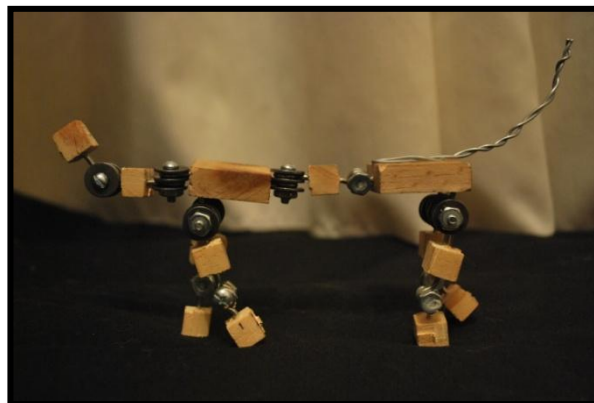
1: Armadura para Humanos

La elaboración casera de las armaduras es una opción, pero en el caso de las estructuras humanas no suelen ser muy duraderas y estables; en este caso se optarán, para los humanos, por unas armaduras semi-profesionales relativamente económicas de una empresa estadounidense llamada Armaverse; estas armaduras son armables y aunque vienen de forma estándar, en la construcción se pueden eliminar algunas piezas o solicitar piezas más cortas para disminuir la estatura de las armaduras, por ejemplo.

Para el caso del gato, se utilizará una armadura casera realizada en base a una técnica de construcción que plantea el animador Douglas Borton para la creación de una armadura de un dinosaurio; y se adaptará para lograr que corresponda al cuerpo de un gato.



2: Propuesta de Douglas Borton para Armadura



3: Armadura Casera para Ringo (Gato)

- Músculos y Piel

El siguiente paso será comenzar a dar forma a nuestros personajes, si bien es común el uso de plastilina para recubrir los personajes, no es lo que se desea en este caso, debido a lo poco duradero que es este material al tener contacto constante y con los ambientes calurosos que producirán las luminarias. Descartando este material, lo siguiente que le sigue es crear armaduras con látex a través del uso de un molde; pero esto requiere de un horno industrial al cual no se tiene acceso, además de ser el látex líquido un elemento muy costoso.

Es por ello que para los humanos se decide que el cuerpo será recubierto de goma espuma y algodón, lo cual dará la forma de los músculos, y se cubrirán con una pequeña capa a pincel de látex coloreado con el color de la piel respectiva de cada personaje, para dar la sensación de piel real, sin afectar la movilidad de los mecanismos de la armadura.



5: Armadura recubierta de Goma Espuma



4 Armadura con primera capa de látex

El gato, por su parte, no requiere de látex; se recubrirá de algodón y luego de esto se utilizará una tela felpuda que asimile un pelaje corto para su piel y pelos.

- Cabezas



6: Creación de Moldes para Cabezas

Primero, deberán crearse moldes realizados en yeso, con base a una pieza realizada en masa flexible, para cada personaje, ya que posteriormente se crearán cabezas para cada una de las vocales, algunas consonantes y gestos. Es decir las bocas serán fijas a estas cabezas, realizadas con plastilina para esculpir. (Este tipo de plastilina es moldeable por un tiempo, y posteriormente seca y endurece, no pudiendo modificarla luego de este proceso; a diferencia de otros materiales que pasan por este mismo procedimiento como la masa flexible o la arcilla, esta plastilina es sumamente ligera y no afecta la estabilidad de las armaduras). Al igual que con los cuerpos, la opción de mayor calidad sigue siendo el látex, pero como ya se mencionó requiere de una serie de elementos no disponibles para este proyecto.



7: Cabezas sin rasgos (Pablo)



8: Cabezas en proceso de creación de rasgos y bocas

Los ojos y las cejas se moldearán en masa flexible y se adherirán a las cabezas con plastilina del color de cada piel, lo cual permite que se muevan o varían, sin la necesidad de cambiarlos constantemente.

Los personajes no poseen orejas, a excepción del gato, ya que en los humanos no era muy estético como se observaban y no hacía ningún inconveniente la no existencia de ellas.

- Cabellos

Los cabellos se diseñarán sobre las cabezas ya culminadas, deberán mantener en cada una de ellas, en la medida de lo posible, el mismo corte y peinado.

Se comprarán pelucas con el color del cabello de cada uno, y se cortarán en mechones del tamaño requerido que serán pegados con silicona líquida en las cabezas, posteriormente se cortará el cabello de acuerdo a la forma deseada y se sellará con fijador para el cabello.

Para el camillero, ya que tiene el cabello crespo, no es posible usar este método, así que se le aplicará una pequeña capa de masa flexible y se le hará en diseño de los rulos en ella.



9: Proceso de Colocación de Cabellos

- Manos

Las manos serán un híbrido de métodos de elaboración, al igual que el caso del recubrimiento de la armadura. Debido a que tampoco se pueden crear en su totalidad con látex y no se pueden realizar con el material de las cabezas, pues entonces no podrían ser movibles y habría que crear una gran cantidad de manos con cada uno de los movimientos, se creará otra solución:

Se generará la estructura con alambres, lo cual permitirá la flexibilidad de los dedos, la palma de la mano será recubierta con un poco de plastilina para moldear, ya que no requiere de movilidad, y los dedos serán recubiertos con pequeñas capas de algodón y látex coloreado con el color de la piel de cada personaje.

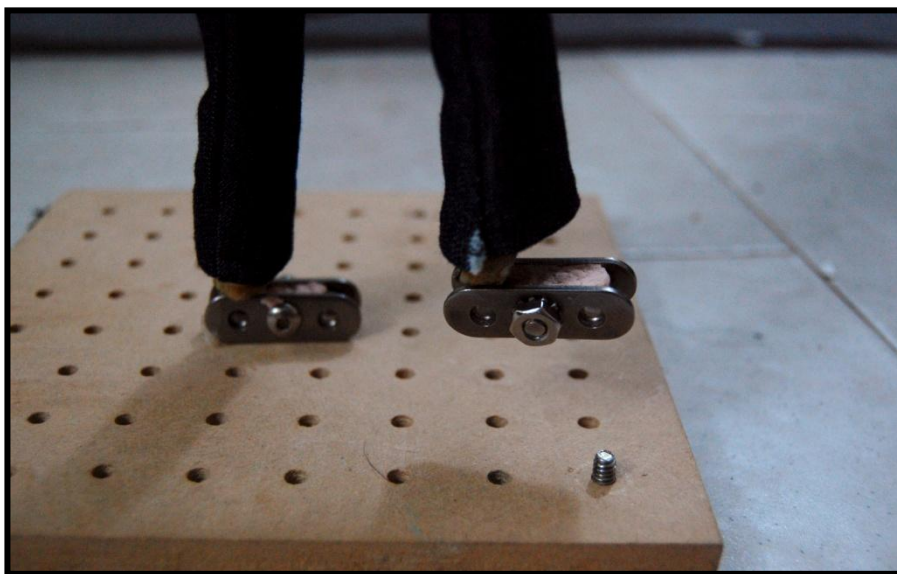
- Tie- Down

Si bien las armaduras son bastante estables, hay movimientos en los que la armadura no se mantiene en pie, y en caso de que la cabeza y recubrimiento no están bien equilibrados la armadura perderá su estabilidad inicial. Por ello se crea un mecanismo para sostener los personajes al piso.

Lo más común, si la armadura es de algún elemento metálico, es usar imanes debajo del suelo, sin embargo, debe ser un tipo de imán en específico pues no todos son funcionales; suelen venderlos especiales para este requerimiento. Aunque es una buena opción, la ubicación de las maquetas no permitirá el uso del mismo.

La otra opción generalmente utilizada es crear un piso lleno de pequeños huecos en los que con una tuerca en los pies de los muñecos se van atornillando a estos agujeros y se mueven en ellos. Pero esto, limita la posibilidad de hacer tomas en las que se observe el piso o requeriría una edición muy ardua.

Por lo que se utilizará la última técnica pero con una tabla reducida que se colocará



sobre el piso base, tratando de que no se vea al utilizar los ángulos adecuados y se desplazará simulando el caminar del muñeco.

10: Tie - Down

10.2 Escenografías

Las casas de los personajes son espejos, es decir, tienen la misma distribución y fachada pero volteada. Así mismo, ocurre con el resto de las casas en esa urbanización. Poseen un primer piso con un área común y un par de cuartos; y un segundo piso, al cual se accede a través de una escalera cercana a la puerta de entrada, el cual se encuentra distribuido por cuartos. Otro elemento en común, es que los pisos y techos son de madera.

La casa de Lucía es la principal en escena, en ella se desarrollan la mayoría de las acciones y es en la que se aprecian mayor cantidad de ambientes: La Fachada (común a las otras casas), El Dormitorio, El Vestíbulo, La Cocina, Área Común y El Cuarto de Limpieza. Mientras que a la casa de Pablo solo se tendrá acceso a su Sala.

La Calle, que se verá en pantalla está restringida al espacio de estas dos casas, al jardín común, a la acera y la vía de los carros, así como a las casas frente a ellas.

Además de esto, se añade las áreas de la clínica que se observarán; las cuales están compuestas por un pasillo largo de habitaciones y la habitación en la que se encuentra Pablo.



11: Modelo de Fachada

- La Fachada (Casa de Lucía y Pablo)

Es la representación de una casa sencilla, si se quiere minimalista, con rasgos modernos que reflejen la juventud de Lucía. Los Colores son neutros y poco llamativos para no romper con la atmósfera que se quiere formar en las afueras de su casa, fría e insegura. Posee un gran patio en el que resaltan las tonalidades verdes, siendo un color frío, lo cual apoya el ambiente que se quiere crear; aunque suele representar estabilidad y balance, en este caso solo podría ser interpretado como parte de esta

naturaleza fría y húmeda que rodea a su hogar.

- El Dormitorio (Casa de Lucía)

Pese a que los colores reinantes en la casa son muy cálidos, el cuarto no lo es tanto, debido a que por ser uno de los lugares más íntimos del hogar y por ser el lugar que probablemente refleje más la personalidad de una persona, debe ser acorde a la misma. Dado



que Lucía es una persona insegura y desconfiada, pero elegante y creativa; las tonalidades púrpuras reinan en el lugar, debido a que pueden ser interpretadas como representación de nobleza y abundancia, pero también están ligadas con la imaginación y creatividad. El color negro, también juega un papel importante, ya que refleja elegancia, modernidad y también el misterio que puede existir en esta chica.

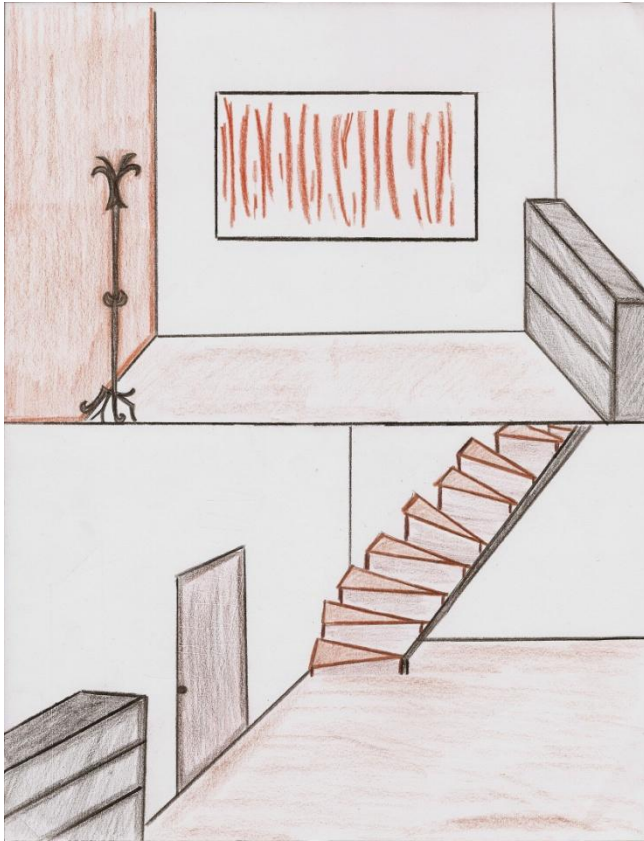
12: Boceto de Dormitorio

Es un cuarto no muy cargado de elementos, pero pensado en el momento de su decoración reflejando orden y equilibrio.

13: Paleta de Colores para el Dormitorio



- El Vestíbulo (Casa de Lucía)



14: Boceto del Vestíbulo

Es lo primero que Lucía ve al llegar a casa, por tanto tiene gran importancia sentir calidez desde ese momento, para ello se utilizan elementos en tonos naranjas, el cual es un color muy enérgico y puede asociarse a aspectos de amistad e invitación. Las maderas con sus tonos marrones y negros dan el toque de confort y elegancia que se mantiene en todo el lugar.



15: Paleta de Colores del Vestíbulo

- La Cocina (Casa de Lucía)

Las cocinas suelen ser espacios cálidos de por sí, aunque varían su color, la cantidad de objetos que suelen haber en ellas generan espacios cerrados acogedores; por lo que en este caso darle una participación relevante a los colores cálidos no es tan necesaria; se



16: Boceto de la Cocina

utilizan ciertos elementos pequeños bajo estas tonalidades, pero reina el color negro y gris debido a los artefactos eléctricos presentes; el gris es neutral y conservador mientras que el negro da elegancia y modernidad, esta mezcla un poco contradictoria no es sino el reflejo de la realidad, si bien los electrodomésticos que utiliza Lucía tienen un toque moderno mantienen la estructura clásica de cualquier cocina.

Las maderas marrones y una pared en amarillo hacen que no se pierda del todo la calidez, reflejada visualmente, en el lugar.



17: Paleta de Colores para la cocina

- El Área Común (Casa de Lucía)



18: Boceto del área común

Aunque en realidad el Comedor, la Sala y la Oficina están en un solo ambiente; los dos primeros están separados del tercero por un pequeño muro.

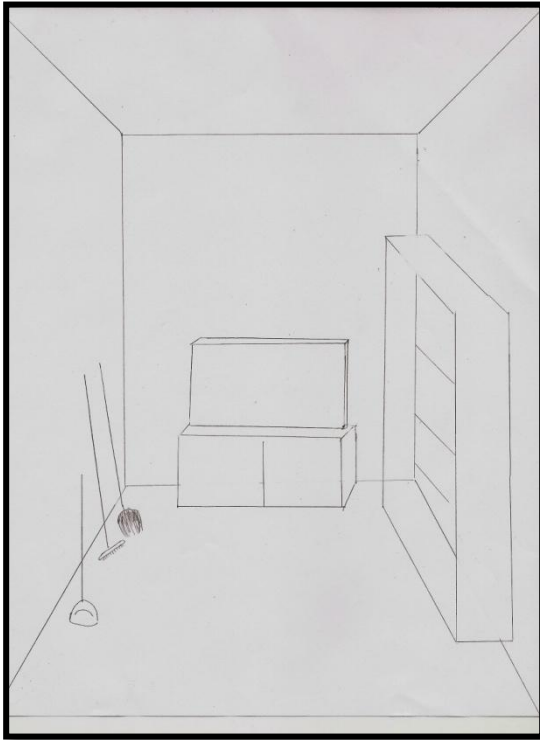
En este ambiente resaltan los tonos naranjas y rojos, acompañados por la común presencia de los marrones y negros de las maderas. Para no sobrecargar la visión con tantos colores, se les ha dado un equilibrio con muebles y paredes blancas.

La conjunción de estos colores da un lugar apacible, moderno pero bañado con mucha energía. Cabe destacar que su lugar de trabajo u oficina tiene mayor presencia de rojos ya que es un color estimulante y apasionante y es allí donde ella como amante de su carrera realiza la gran parte de sus creaciones.



19: Paleta de Colores para el área común

- El cuarto de Limpieza (Casa de Lucía)



20: Boceto del Cuarto de Limpieza

Es un cuarto perdido o abandonado dentro de la casa, por lo que en el no hay mucha vida y por tanto no hay mucho color. Reinan los grises, azules pálidos y blancos generando un ambiente neutral.



21: Paleta de Colores para el Cuarto de Limpieza



22: Piso 1 - Casa de Lucía

- Sala (Casa de Pablo)

Esta área es oscura y llena de sombras, es muy sobrio por lo que los colores vívidos no sobresalen. Para apoyar el ambiente frío y misterioso, se utilizarán azules no brillantes, marrones, grises y negro.

Hay espacios vacíos que generan sombras, no es un lugar muy lleno de objetos por su reciente mudanza pero si se encuentran ciertos elementos posicionados en una distribución que sea agradable visualmente.



23: Paleta de Colores para la Sala de Pablo



24: Sala de Pablo

- Calle

Está compuesta por cuatro casas, dos en cada acera, separadas por jardines comunes. En el caso de la casa de Lucía y Pablo, el jardín posee un gran árbol que hace mucho más frondoso ese lugar.

Las aceras son de un tamaño más bien delgado, en el que caben dos personas caminando a la vez a lo ancho. Mientras que la vía de los carros es de cuatro canales.

En consecuencia las tonalidades existentes en el lugar se resumen a cuatro colores principalmente: blanco y gris (de las casas y las vías), y marrón y verde de los jardines. De esta forma se crea un ambiente un poco triste y frío y quizás demasiado perfecto; lo que da una sensación de cierto rechazo al lugar e inseguridad, como lo siente Lucía.



25: Paleta de Colores para la Calle

- Clínica

La clínica, como cualquier otra, representa un ambiente frío y poco agradable. De ella, se utilizará solo un largo pasillo blanco de habitaciones, y la habitación en la que se encontrará Pablo.

Los espacios son amplios, que además se realza más dicha amplitud por los colores utilizados.



26: Paleta de Colores para la Clínica

10.3 Vehículos

En la historia aparecen dos vehículos: un camión de mudanzas y una ambulancia.

Ambos tienen sus características propias que se buscarán mantener, sin embargo, el camión de mudanzas representa un cambio en la vida de nuestro personaje principal; un cambio



27: Camión de Mudanzas

no muy positivo, por lo que este vehículo debe ser un poco descuidado, con partes oxidadas y colores opacos que no afecten mucho la paleta de la calle; pues es allí donde estará ubicado.

La ambulancia tratará de mantener los rasgos de un vehículo real de este tipo, sus colores no afectan de por sí la paleta de la calle de forma significativa, por lo que no es necesario algún tipo de ajuste.

Se incluye en la construcción del vehículo el juego de luces rojo-azul que se intensificará a través de la Dirección de Fotografía en las escenas en las que ella aparezca.



28: Ambulancia

10. 4 Utilerías

Aunque el proyecto que se plantea es un Stop Motion, lo cual permite tener rasgos caricaturizados en algunos elementos, se quiso mantener un ambiente lo más adaptado a la realidad posible, por lo que las utilerías deberán asemejarse a decorados y elementos de uso cotidiano para el espectador.

El proceso de creación de las utilerías partirá de la búsqueda y selección de artículos reales a través de catálogos de muebles, decoraciones, equipos electrodomésticos y demás; con el fin de luego adaptarlos al ambiente general de cada uno de los escenarios, dentro de la escala a trabajar; y posteriormente construirlos acorde al material que más se asemeje al real, dentro de las capacidades económicas del proyecto.

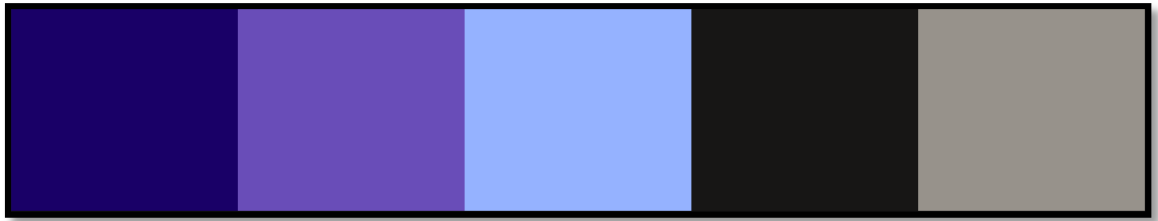
Si bien en algunas ocasiones los elementos tendrán, debido a la forma de construcción, ciertos detalles un poco rústicos, al ser parte de un todo en el que se repiten estos detalles de forma sutil, se considerará que el espectador puede adaptarse y ver esto como una característica propia de la diégesis de la película.

10. 5 Vestuarios

Al igual que como ocurre con la utilería, el tipo de proyecto permitiría caricaturizar a nuestros personajes y mantenerlos siempre con una sola ropa. Si bien el espectador está acostumbrado a ello, no se quiere que este elemento le reste “realidad” a la historia. Por lo que los personajes varían de ropa, unos más que otros, de acuerdo al día o momento en el que se encuentren.

El personaje con mayor cantidad de cambios de vestuarios es Lucía, siendo la protagonista, aparece mucho más comúnmente en pantalla y en diversos momentos lo que amerita cambios de vestimenta.

Para crear los vestuarios de Lucía, en primer lugar se establece una paleta de colores,; que refleje su personalidad insegura, pero elegante, por lo que los colores fríos , neutros y negros son los que resaltarán en cada uno de sus vestuarios. En segundo lugar, se establece el tipo de ropa que usaría; surgiendo tres grandes grupos: Ropa de trabajo, Ropa Casual y Ropa para dormir.



29: Paleta de Colores de Lucía

La ropa de trabajo es mucho más formal que el resto, además de más elegante y más ajustada al cuerpo. Esta vestimenta va acompañada de un calzado de zapatillas, un bolso de cuero y su portafolio de trabajo; además en ocasiones, lleva accesorios en el cabello. Los colores son fuertes y sobresalen el azul marino y el negro.



30: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Trabajo 1" de Lucía



31: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Trabajo 2" de Lucía



32: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Trabajo 3" de Lucía

La ropa casual suele ser menos ajustada al cuerpo, es ligera y pueden aparecer los colores pasteles. Va acompañada de zapatos deportivos, sin accesorios en el cabello.



33: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Casual 1" de Lucía. (Ver resto de Vestuarios Casuales en Anexos)

La ropa de dormir es siempre muy abrigada, pero ligera. Va acompañada de pantuflas y ningún accesorio adicional sobresale.



34: Comparación entre propuesta inicial y producto final del Vestuario de "Pijama 3" de Lucía (Ver resto de ropas de dormir en los Anexos)

El caso de Pablo es distinto al de Lucía, él no posee muchos cambios de vestuario, aunque aparece menos en escena, es posible que una persona normal necesitara mayor cantidad de cambios; sin embargo, él suele repetir la ropa, lo cual da una sensación de descuido que nos interesa que tenga el espectador.



35: Paleta de Colores de Pablo

Aunque posee una paleta de colores definida, parecida a la de Lucía en cuanto a colores: azules, grises y negros. Los tonos son mucho más opacos. La definición de sus vestuarios no requiere mayor búsqueda y selección, ya que consiste en un jean, un pantalón de

deportivo, tres franelas que se rotan y un sweater con capucha que lleva constantemente consigo y que le da un aspecto misterioso.



36: Vestuarios de Pablo

Para el Paramédico, se utiliza de referencia un uniforme estándar, seleccionándose como color en este caso un verde pálido.



37: Uniforme del Paramédico

III. 11 Propuesta Sonora

Las voces y los efectos sonoros serán grabados a través de un micrófono condensador cardiode, cuya captación registra menor cantidad de ambiente; lo cual posteriormente permite hacer una mezcla más limpia de todos los elementos sonoros que se requieren en la historia. El sonido será registrado gracias a una mini Mbox en una MacBook Pro a través del programa Adobe SoundBooth CS5.

Las voces o diálogos serán grabados en primer lugar, ya que en base a la duración de estas, los silencios que se generasen y las intenciones; se puede trabajar más fácilmente la imagen al hacerla coincidir con ello; que viceversa; ya que existe la posibilidad, de que si se graba primero la imagen, los tiempos generados no sean suficientes para cubrir los diálogos y silencios de una forma adecuada.

Las voces, como los personajes, serán voces jóvenes; en la medida de lo posible, no muy agudas ya que muchos de los diálogos son en realidad pensamientos, y otra gran parte son diálogos incómodos o tímidos que requieren más bien de una voz grave y parsimoniosa. Los silencios se utilizarán para generar momentos de tensión entre los personajes o de reflexión.

Los diálogos no serán grabados en un estudio, debido a que además de generar un gran costo, pueden generar un ambiente demasiado limpio.; por lo que serán grabados en una casa con acústica controlable, dado que la mayoría de las acciones ocurren dentro de los hogares de los personajes, mientras aquellas voces que sean en otros escenarios se mezclarán con los ambientes propios de los lugares en los que se desenvuelven.

Los maullidos y respiraciones de Ringo serán grabadas directamente de un gato, y no se recurrirá a bibliotecas abiertas para ello.

En cuanto a los efectos sonoros, se podrán grabar al final del registro de imagen, ya que, a diferencia de con los diálogos, requiere de una mayor experiencia tener previamente un sonido de pasos (por ejemplo) y hacer coincidir los movimientos de los pies y cuerpo con ellos; que grabarlos luego acorde a lo que se ve en la imagen.

Al igual que las voces, se buscarán lugares que tuvieran un acústica similar a los que se representan en la imagen. Es muy importante tener un conjunto de efectos sonoros, como pasos, sonidos extraños lejanos, brisa, ya que gran parte de la tensión del personaje principal se genera a causa de ruidos que considera amenazantes. Así que se registrarán todos estos elementos,

además de los sonidos propios de los electrodomésticos, muebles, y demás sonidos que deriven de las acciones de los personajes.

La musicalización deberá apoyar a la imagen en todo momento, y aumentar los momentos de tensión. En el caso de la vista subjetiva de Ringo, se utilizará un leit motiv, ya que es un elemento importante para la historia y cada vez que el espectador lo escuche lo asociará a un mismo elemento.

Debido a las limitaciones económicas para contratar a compositores para la realización de una música original para el cortometraje, se recurrirá a audiotecas libres en línea, las cuales permiten la reproducción, adaptación o mezcla de las piezas musicales allí presentadas, sin violar los derechos de autor de sus realizadores.

Se buscarán piezas musicales que se acerquen a los géneros folk e independiente, en los que resalten instrumentos tales como el piano, guitarras acústicas y pequeños instrumentos de percusión.

III. 12 Post – Producción

En este proyecto la post-producción es un elemento de suma importancia. Debido a la naturaleza de la técnica utilizada, es posible que algunos elementos como hilos, plastilina, alfileres, entre otros; utilizados para sostener partes de los muñecos de los personajes o a ellos mismos, se observen en pantalla, por lo que es necesario eliminarlos foto a foto.

De igual forma, la vista subjetiva del gato presenta características de coloración e iluminación muy diferentes al resto de las imágenes, no del todo controlables en cámara, por lo que amerita ser corregida posteriormente.

Para estos dos elementos se utilizará el Software Adobe Photoshop CS5, el cual también se utilizará para la corrección de color en algunas de las escenas.

Para la corrección de color, montaje, y exportación del material se utilizará el Software Final Cut Pro 7.0, en el que además de la imagen se hará el montaje del sonido y música; los cuales serán mezclados previamente en Adobe SoundBooth CS5.

De requerirse algún efecto adicional en la imagen o la realización de animaciones para los créditos e introducción de utilizará el Software Adobe After Effects CS5.

III. 13 Story Board

El Story Board es una herramienta mucho más útil en un Stop Motion de lo que sería un Guión Técnico, debido a que es posible tener una visión de lo que serían los encuadres y en qué momento se les daría paso; y dado que a un nivel principiante de la animación no es muy recomendable realizar zoom, ni movimientos de cámara; y ya que el audio se graba de forma independiente; no se requieren mayores especificaciones en una guía de trabajo para este tipo de proyecto.

Sin embargo, es tan sólo una guía y si se realiza con anterioridad al conocimiento de la distribución final de las maquetas (en este caso) puede llegar a sufrir cambios a lo largo de la producción. Por ello, el Story Board que se presenta a continuación es el original, que se realizó en base al guión, y puede tener una gran cantidad de elementos eliminados o modificados con respecto al producto final, pero al compararlos evidenciará la evolución que tuvo el cortometraje y la capacidad para solventar limitaciones de espacio sin afectar la historia.

Escena 1



Imagen: Negro

Audio: Se escucha a Lucía hablándole a Ringo.

Escena 1 - Plano General

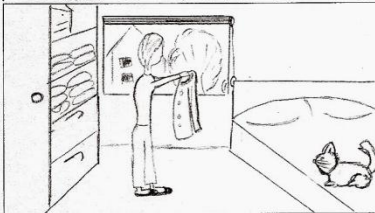


Imagen: PG del cuarto de Lucía y ella caminando hacia Ringo.

Audio: Lucía continúa hablándole a Ringo.

Escena 1 - Plano Entero

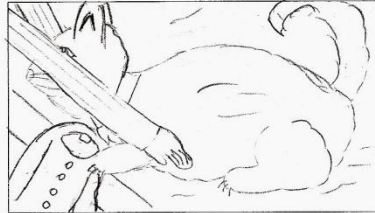


Imagen: PE de Ringo, mientras Lucía juega con él y le cubre con el sweater.

Audio: Lucía le habla a Ringo.

Escena 1 - Primer Plano



Imagen: PP de Ringo, con el sweater encima de él, y jugueteando con Lucía.

Escena 1 - Plano General

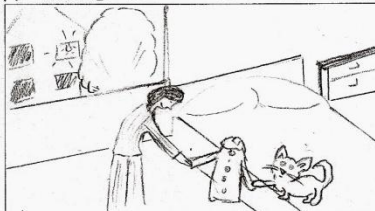


Imagen: PG. Lucía trata de quitarle el sweater a Ringo; en el jugueteo, se voltea y queda viendo hacia la ventana.

Escena 1 - Plano Medio Largo

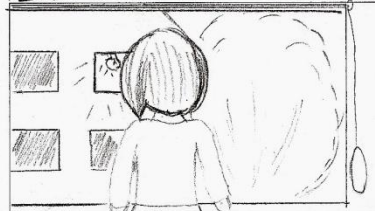


Imagen: PML de Lucía, de espaldas, caminando hacia la ventana.

Escena 1 - Primer Plano



Imagen: PP de Lucía viendo hacia afuera de la ventana con cara de extrañada.

Escena 1 - Primer Plano

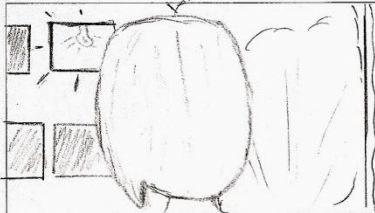


Imagen: PP de Lucía, de espaldas viendo hacia afuera de la ventana.

Audio: Lucía le comenta a Ringo que al parecer hay nuevos vecinos.

Escena 1 - Plano General

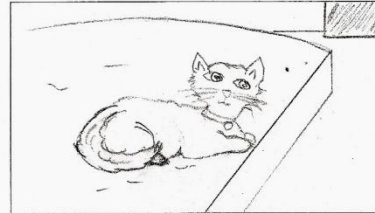


Imagen: PG de Ringo en la cama observando hacia donde está Lucía.

Audio: Lucía sigue hablando sobre los nuevos vecinos.

Escena 1 - Primer Plano



Imagen: PP de Lucía, de espaldas; mientras termina de hablar, se da la vuelta.

Audio: Lucía finalizando de hablar sobre los nuevos vecinos.

Escena 1 - Plano General

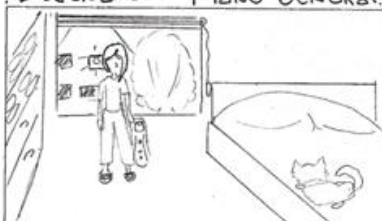


Imagen: PG de Lucía caminando hacia la silla, donde dejará el sweater, y desde donde luego apagará el interruptor.

Escena 1 - Plano Entero



Imagen: De PE de Lucía colocando el sweater en la silla a PD del sweater lleno de pelos de gato.

Escena 1 - Plano Detalle

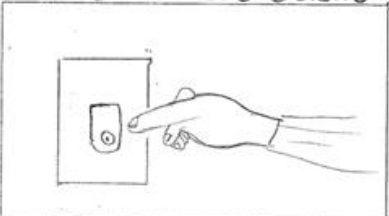


Imagen: PD de la mano de Lucía apagando el interruptor de la bombilla.

Escena 1



Imagen: Negro

Audio: Lucía dice: "Buenas noches, Ringo".

Escena 2 - Plano General



Imagen: PG de Ringo jugando

Audio: Sonido del cascabel del juguete de Ringo.

Escena 2 - Plano Medio



Imagen: PM de Ringo mientras Lucía se despide de él, y se va.

Audio: Lucía se despide de Ringo y se escucha la puerta cerrarse.

Escena 3 - Plano General

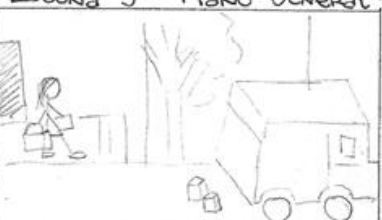


Imagen: PG de Lucía saliendo de su casa, observando la presencia del camión de mudanzas.

Escena 3 - Plano Entero



Imagen: PE de Lucía observando su reloj.

Escena 3 - Plano detalle

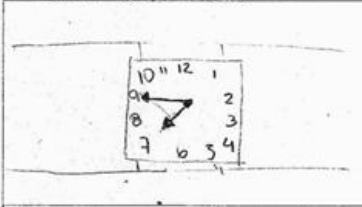


Imagen: PD del reloj de Lucía.

Escena 3 - Primer Plano



Imagen: PP de la cara de Lucía, preocupada porque va tarde al trabajo.

Escena 3 - Plano General



Imagen: PG de Lucía alejándose de su casa.

Escena 4 - Plano General

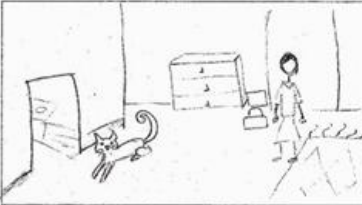


Imagen: PG de Lucía llegando a casa, mientras Ringo se estira, ella pasa acariciándole y entra a la cocina.

Escena 4 - Plano General



Imagen: PG, desde afuera de la ventana, de Lucía que ve hacia afuera de la ventana mientras se sirve un vaso de agua.
Audio: Lucía hablando.

Escena 4 - Plano Subjetivo

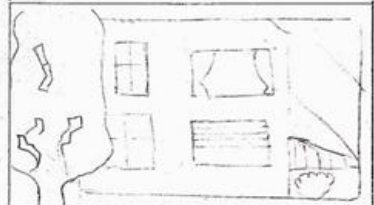


Imagen: Plano Subjetivo de Lucía viendo a la casa vecina.

Audio: Lucía hablando.

Escena 4 - Plano Entero



Imagen: PE de Ringo, que escucha a Lucía.

Audio: Lucía hablando

Escena 4 - Plano General

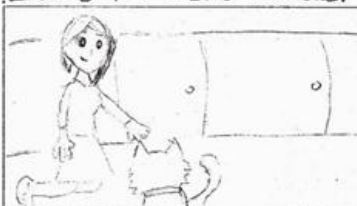


Imagen: PG de Lucía que acaricia a Ringo.

Escena 5 - Plano General



Imagen: PG, desde afuera de una ventana, de la sala de Pablo. Pablo sufre una descompensación.

Escena 5 - Plano Detalle.

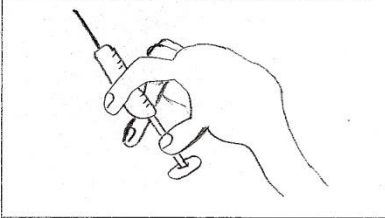


Imagen: PD de la mano de Pablo con la jeringa.

Escena 6 - Plano Subjetivo.

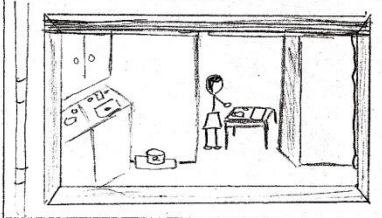


Imagen: PS, vista subjetiva de Ringo, de Lucía ordenando sus implementos de trabajo.

Escena 6 - Plano Medio Largo



Imagen: PML de Lucía ordenando sus cosas, sin notar que Ringo la observa.

Escena 7 - Plano General

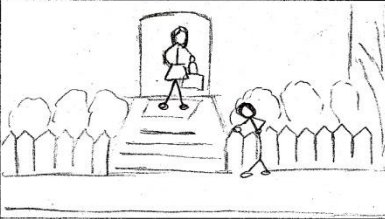


Imagen: Lucía sale de casa y observa a Pablo apoyado en su reja.

Escena 7 - Plano Detalle.



Imagen: PD de los ojos y frente de Pablo, quien suda, tiembla y los ojos se le cierran.

Escena 7 - Plano Medio



Imagen: Lucía que mantiene distancia de Pablo... Pero le dirige la palabra a él.

Audio: Lucía dice: "Oye... ¿Estás bien?"

Escena 7 - Plano Medio Corto

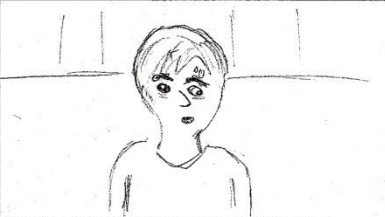


Imagen: PMC de Pablo que se comienza a recuperar y le responde a Lucía.

Audio: Pablo respondiendo a Lucía.

Escena 7 - Plano Medio



Imagen: Lucía le habla a Pablo.

Audio: Lucía hablando.

Escena 7 - Primer Plano.

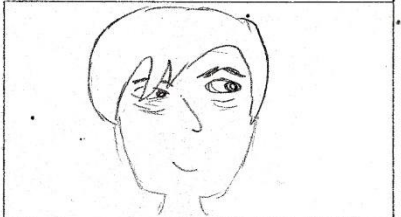


Imagen: Pablo habla a Lucía y le sonríe.

Audio: Pablo hablando.

Escena 7 - Plano Medio



Imagen: Lucía le da la bienvenida a Pablo, aun alejado de él y mira hacia su reloj.

Audio: Lucía dando la bienvenida a Pablo.

Escena 7 - Plano Detalle

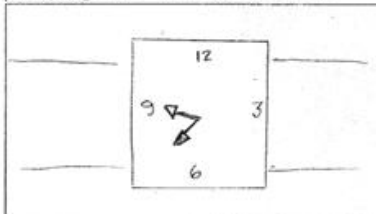


Imagen: Plano detalle del reloj de Lucía.

Escena 7 - Plano Medio



Imagen: Lucía, angustiada por la hora, decide disponerse a finalizar la conversación.

Audio: Lucía hablando a Pablo sobre si estará bien.

Escena 7 - Plano Medio



Imagen: Pablo, que se ve más recuperado.

Audio: Pablo responde a la última pregunta de Lucía.

Escena 7 - Plano General



Imagen: Lucía y Pablo se despiden. PG de ellos y la casa de Lucía a sus espaldas.

Audio: Lucía se despiden y Pablo le responde.

Escena 7 - Plano Entero



Imagen: Lucía termina de bajar las escaleras de su casa, pasa por delante de Pablo y se aleja.

Escena 7 - Primer Plano



Imagen: Lucía se aleja de su casa y volteja a ver a Pablo mientras camina.

Escena 7 - Plano Entero



Imagen: Lucía, con la mirada nuevamente en el camino, se observa extrañada por la actitud de Pablo.

Escena 8 - Plano General



Imagen: Lucía trabaja en su pequeño estudio en casa.

Escena 8 - Plano Medio Corto



Imagen: Lucía sigue con su proyecto, escucha un ruido y volta alarmada.

Audio: SONIDO extraño proveniente de la cocina.

Escena 8 - Plano General



Imagen: Lucía se levanta y se dirige rápidamente hacia la cocina.

Escena 8 - Plano Subjetivo



Imagen: V.S. de Lucía que no ve nada extraño en la cocina. Ringo está tomando de su agua.

Escena 9 - Plano Subjetivo



Imagen: Vista subjetiva de Ringo, que observa desde afuera en un árbol a Lucía preparándose para dormir.

Escena 10 - Plano Entero



Imagen: PE de Pablo con la puerta entreabierta.

Escena 10 - Plano sobre los hombros

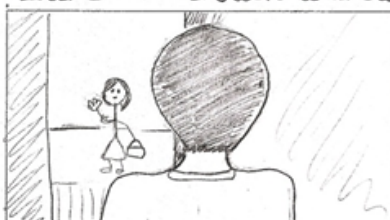


Imagen: Pablo aún con la puerta entreabierta. Lucía va pasando frente a su casa y le saluda con un gesto de su mano.

Escena 10 - Plano Subjetivo

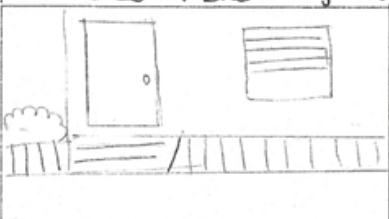


Imagen: V.S. de Lucía, que observa a Pablo cerrar la puerta sin devolverle el saludo.

Escena 10 - Primer Plano



Imagen: Lucía está indignada.

Escena 10 - Plano General

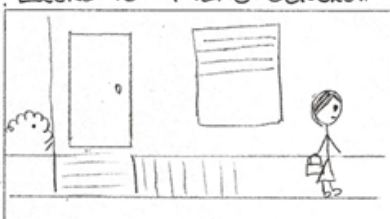


Imagen: PG de Lucía y la casa de Pablo con la puerta cerrada. Lucía, aun molesta, ve su reloj y se apresura.

Escena 11 - Plano General

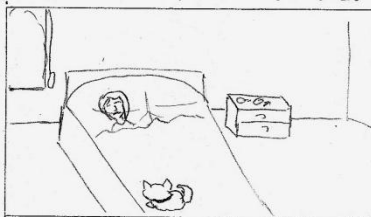


Imagen: PG del cuarto de Lucía. Ella está acostada en su cama y Ringo está a sus pies.

Audio: Sonidos diversos provenientes del techo y otros lugares de la casa.

Escena 11 - Primer Plano



Imagen: PP de Lucía, que se arropa hasta la nariz y luego cierra los ojos con fuerza.

Audio: Voz en OFF de Lucía.

Escena 12 - Plano Subjetivo

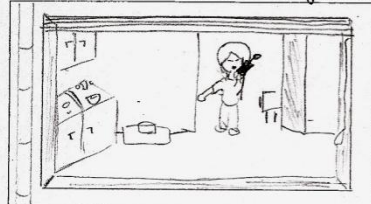


Imagen: VS de Ringo que observa a Lucía caminar mientras habla por teléfono.

Escena 12 - Plano Medio Largo



Imagen: Lucía camina de un lado al otro mientras habla por teléfono.

Audio: Conversación que Lucía mantiene por teléfono.

Escena 13 - Plano Entero



Imagen: Lucía sale de su habitación en busca de un vaso de agua en el piso de abajo.

Escena 13 - Primer Plano



Imagen: Lucía comienza a bajar las escaleras pero escucha sonidos en el piso de abajo y se apresura.

Audio: Sonidos que provienen del piso de abajo.

Escena 13 - Plano General

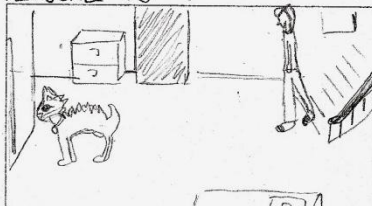


Imagen: Al bajar las escaleras, Lucía observa que Ringo está asustado viendo hacia adentro de la cocina.

Escena 13 - Plano Subjetivo

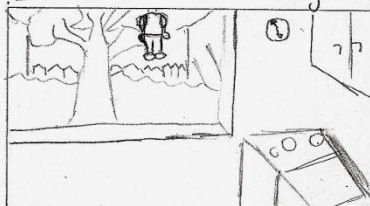


Imagen: VS de Lucía que entra a la cocina y divisa a Pablo en un árbol de afuera, y se acerca hacia la ventana.

Escena 13 - Plano Medio

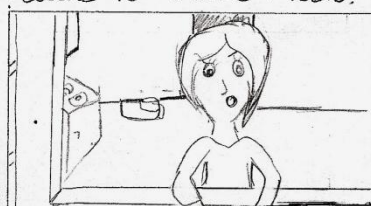


Imagen: PM de Lucía que se asoma a la ventana y le grita a Pablo.

Audio: Lucía dice: "¿Qué hace usted allí?"

Escena 13 - Plano General



Imagen: PG de Pablo montado en el árbol de las afueras de la casa de Lucía.

Audio: Pablo responde a Lucía.

Escena 13 - Plano Medio

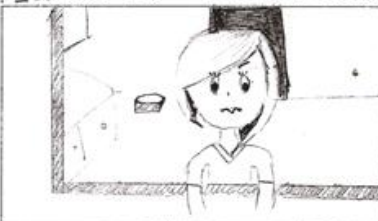


Imagen: PM de Lucía asomada en la ventana.

Audio: Lucía gritándole a Pablo.

Escena 13 - Primer Plano



Imagen: PP de Pablo desconcertado, respondiendo a Lucía.

Audio: Respuesta de Pablo a Lucía.

Escena 13 - Plano Medio



Imagen: PM de Lucía aún asomada en la ventana.

Audio: Gritos de Lucía a Pablo.

Escena 13 - Plano General



Imagen: Lucía se despegue de la ventana y la cierra. Luego camina hacia la puerta de la cocina y apaga la luz.

Escena 14 - Plano General



Lucía enciende la luz de la cocina y se dirige a lavar los platos que ha dejado acumular.

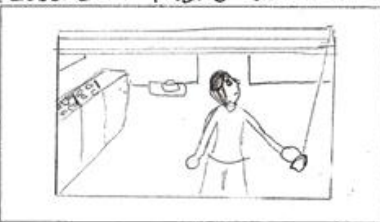
Escena 14 - Plano Medio



Lucía está lavando y siente calor.

Audio: Sonido del agua que sale del grifo.

Escena 14 - Plano General



Lucía abre la ventana de la cocina.

Escena 14 - Plano subjetivo



Lucía ve a Pablo corriendo hacia su casa (la de Pablo), pero él se cansa y se apoya en el árbol.

Escena 14 - Plano Medio



Lucía le habla a Pablo, asomada desde la ventana de la cocina.

AUDIO: Diálogo de Lucía.

Escena 14 - Plano Subjetivo



Lucía observa el piso cercano a la ventana, buscando rastros de algo que haya dejado Pablo.

Escena 14 - Plano Subjetivo



Lucía levanta la mirada y ya Pablo retoma su trote. Lucía le habla y Pablo hace un gesto que Lucía malinterpreta.

AUDIO: Lucía amenazando a Pablo con llamar a la policía.

Escena 15 - Plano Medio Largo



PML de Lucía que llama a un número de información.

Escena 15 - Plano Detalle



PD de la libreta en la que Lucía anota el número de la policía.

Escena 16 - Plano General



Lucía, con el teléfono en la mano, camina de un lado a otro.

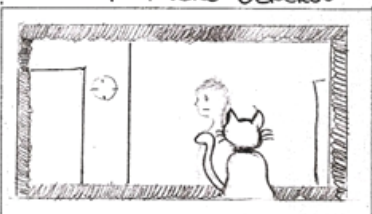
AUDIO: Voz en off de Lucía.

Escena 17 - Plano Subjetivo



VS de RINGO, que observa como Pablo prende la luz y se quita la chaqueta desesperradamente, desde la ventana.

Escena 17 - Plano General



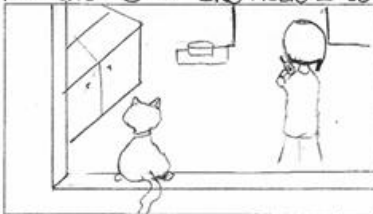
RINGO está en la ventana observando, adentro de la casa a Pablo le cuesta respirar y cae al suelo.

Escena 17 - Plano Medio



Pablo, en el suelo, alcanza con mucho esfuerzo el teléfono.

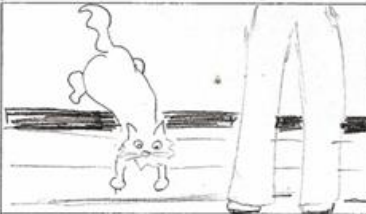
Escena 18 - Plano Medio Largo



PML de Lucía, quien con el teléfono en las manos, mientras analiza la situación, NO se da cuenta de que Ringo aparece por la ventana.

Audio: Voz en OFF de Lucía

Escena 18 - Plano Entero



PE de Ringo, quien salta al piso, generando el ruido extraño que Lucía ha venido escuchando.

Audio: Sonido que emite el piso y otro sonido proveniente del cuarto al lado (cosas cayéndose).

Escena 18 - Plano Medio



PM de Lucía que se sobresalta y se da la vuelta inmediatamente. Al bajar la mirada se da cuenta de que es su gato.

Escena 18 - Plano Entero



PE de Ringo, mientras Lucía recupera el aliento y luego lo reprocha.

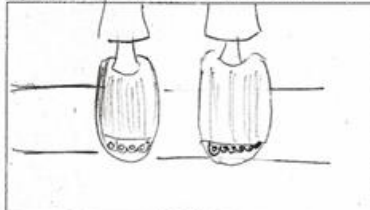
Audio: Lucía reprochando a Ringo.

Escena 18 - Plano Entero



PE de Lucía, que carga a Ringo y se dirige al lugar de aterrizaje de éste.

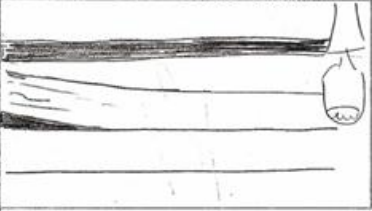
Escena 18 - Plano Detalle



PD de los pies de Lucía haciendo presión sobre la tabla del piso.

Audio: Sonido de la tabla y de las cosas que se caen en el cuarto al lado.

Escena 18 - Plano detalle



PD de la tabla que se levanta al final de la pared.

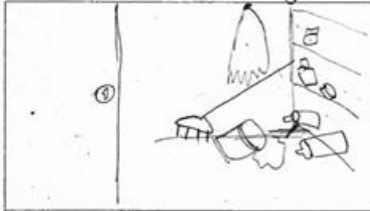
Audio: Sonido de la tabla y de las cosas que se caen en el cuarto al lado.

Escena 18 - Plano General



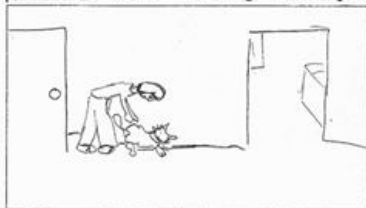
Lucía sale de la cocina, aún con Ringo en brazos, y se dirige hacia el cuarto al lado.

Escena 19 - Plano Subjetivo



VS de Lucía que abre la puerta del cuarto al lado, y observa en él que todo está desordenado y se han venido cayendo por la tabla en movimiento. Lucía cierra la puerta de nuevo.

Escena 19 - Plano General



Lucía cierra la puerta y deja a Ringo en el piso, se dirige a la cocina en busca de utensilios de limpieza para acomodar el desorden.

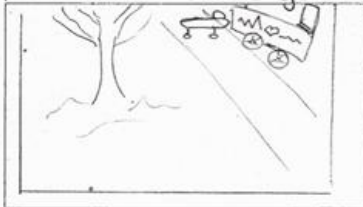
Escena 20 - Plano General



Lucía entra a la cocina a buscar la escoba y otros utensilios; pero se percata que entran luces de una ambulancia por la ventana.

Audio:

Escena 20 - Plano Subjetivo



Lucía se acerca a la ventana y ve a la ambulancia estacionada frente a la casa de Pablo.

Escena 20 - Primer Plano



PP de Lucía que observa la situación. Llamas a su puerta y sorprendida se dirige a ella.

Audio: Voz en OFF de Lucía.

Escena 21 - Plano Subjetivo



Lucía mira por el ojo mágico de su puerta y ve a un paramédico.

Escena 21 - Plano Medio Largo



Extrañada, Lucía abre la puerta de su casa.

Escena 21 - Plano Medio



PM del paramédico.

Audio: El paramédico le habla a Lucía.

Escena 21 - Primer Plano



PP de Lucía desconcertada

Audio: Lucía dice: "¿Un ataque de qué?"

Escena 21 - Plano Medio



PM del paramédico

Audio: El Paramédico responde a Lucía.

Escena 21 - Primer Plano



PP de Lucía, quien está sin reaccionar ante la noticia.

Audio: El paramédico sigue con su respuesta.

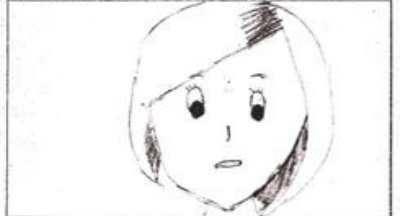
Escena 21 - Plano Medio



PM del Paramédico.

Audio: El paramédico dice: "¿Señorita?"

Escena 21 - Primer Plano



PP de Lucía.

Audio: Lucía responde.

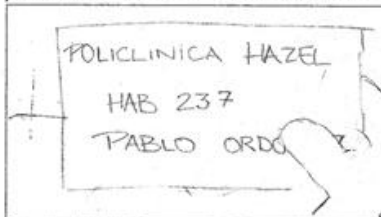
Escena 21 - Plano Medio



PM del Paramédico, que le entrega una tarjeta a Lucía.

Audio: El Paramédico sigue hablando a Lucía

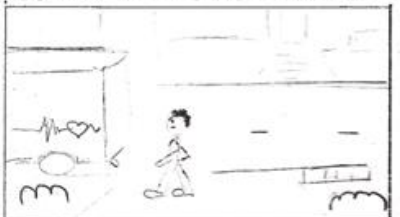
Escena 21 - Plano Detalle



PD de la tarjeta.

Audio: El Paramédico sigue hablando, y se despide.

Escena 21 - Plano General



PG, Lucía sigue en la puerta, el paramédico se aleja hacia la ambulancia.

Escena 21 - Plano Medio Corto



Lucía cierra la puerta y se queda apoyada de ella. Su cara denota un gesto de culpabilidad.

Escena 22 - Plano General



Lucía camina por el pasillo de un hospital, con la tarjeta en las manos; busca el cuarto de Pablo.

Escena 22 - Plano sobre el hombro



PSH de Lucía; Ella abre la puerta del cuarto de Pablo, lo ve en su camilla y cierra la puerta tras de ella.

Escena 23 - Plano Subjetivo



VS de Ringo que observa desde debajo del árbol a Lucía y Pablo conversando.

Escena 23-Plano Medio



PM de Lucía quien tiene una caja de caramelos en sus manos, se dispone a tomar uno.

Escena 23- Plano Detalle



PD de la caja de caramelos, mientras Lucía le ofrece a Pablo.

AUDIO: Lucía dice "¿Quieres?"

Escena 23-Plano Subjetivo



VS de Ringo que se distrae con una mariposa.

Escena 23- Plano General



Ringó persigue a la mariposa, de fondo están Lucía y Pablo.

AUDIO: Pablo dice: "Soy diabético".

Escena 23-Plano Medio Corto



PMC de Lucía.

AUDIO: Lucía responde.

Escena 23-Plano Medio Corto



PMC de Pablo

AUDIO: Pablo continúa hablando con Lucía.

Escena 23- Plano General



Lucía y Pablo continúan y se sientan en las escaleras de la casa de Pablo. Continúan conversando.



Créditos.

III. 14 Desglose de Necesidades de Producción

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		1	Casa de Lucía – Segundo Piso - Habitación
Personajes:					Vestuario y Accesorios:
Lucía					Lucía:
Ringo					Pijama 1 → Pantalón de algodón estampado. Franela manga larga aguamarina. Pantuflas Grises.
					Ringo:
					Correa Negra.
Decorados / Utilería:					Materiales Técnicos:
Cama con sábana blanca, cubrecama y fundas de almohadas morados.					2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.
Tapete Beige.					Filtros: CTB, CTO, Difusores.
Clóset lleno de ropas varias, perchas y un sweater en percha.					4 Extensiones.
Persianas color crema.					Mac Book Pro con Software Istopmotion.
Marcos Blancos Vacíos.					Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.
					2 Pilas Nikon con su cargador.
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, Banquetas para nivelar la maqueta, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
X		X		2	Casa de Lucía – Primer Piso - Vestíbulo
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía:	
Ringo				Trabajo 1 → Chaqueta, Franela blanca con rayas negras, Falda azul marina, Zapatillas grises, reloj morado, Bolso de cuero negro y Portafolio.	
				Ringo:	
				Correa Negra.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Juguete de Ringo: Bola de Estambre Lila				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Perchero				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Cómoda				4 Extensiones.	
Cuadro				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
X			X	3	Calle
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía: Trabajo 1 → Chaqueta, Franela blanca con rayas negras, Falda azul marina, Zapatillas grises, reloj morado, Bolso de cuero negro y Portafolio.	
Decorados / Utilería/ Vehículos:				Materiales Técnicos:	
Cajas Varias (de 4 a 6 cajas)				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Camión de Mudanzas.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
				4 Extensiones.	
				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, Hilo de Nylon, alfileres, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		4	Casa de Lucía – Piso Uno - Cocina
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía:	
				Trabajo 1 → Chaqueta, Franela blanca con rayas negras, Falda azul marina, Zapatillas grises, reloj morado.	
Ringo					
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Nevera, llena de comestibles. Jarra Naranja (dentro de la nevera)				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Gabinetes (con vaso blanco y negro dentro)				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Cocina y Fregadero				4 Extensiones.	
Utensilios de Cocina				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
Mesa con florero				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
Plato de comida de Ringo				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, alfileres, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		5	Casa de Pablo - Sala
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Pablo				Pablo 1 → Jeans azules, franela azul marina, sweater con capucha gris.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Sofá de Cuero negro.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Mesa baja y redonda, de color negro.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Mesa pequeña con gavetas.				4 Extensiones.	
Fracos e inyectoras.				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
Cajas.				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
X		X		6	Casa de Lucía – Piso uno – Cocina/Área Común
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía Trabajo 2 → Franela de algodón blanco, Falda azul marina, zapatillas negras con azul, boina azul, capa azul, bolso negro de cuero, y portafolio.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
En la Cocina:				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Nevera, Gabinetes, Cocina, Fregadero, Mesa con Florero, Plato de comida de Ringo, Cortinas.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
En el Área común:				4 Extensiones.	
Sofá Blanco de Cuero con cojines. Mesa para 4 comensales. Mesa baja negra, Silla Fucsia, Papeles, Separador Negro, Cuadro y Marco Naranja.				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, alfileres, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
X			X	7	Calle
Personajes:					Vestuario y Accesorios:
Lucía					Lucía
					Trabajo 2 → Franela de algodón blanco, Falda azul marina, zapatillas negras con azul, boina azul, capa azul, bolso negro de cuero, y portafolio.
Pablo					1 → Jeans azules, franela azul marina, sweater con capucha gris.
Decorados / Utilería:					Materiales Técnicos:
					2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.
					Filtros: CTB, CTO, Difusores.
					4 Extensiones.
					Mac Book Pro con Software Istopmotion.
					Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.
					2 Pilas Nikon con su cargador.
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, alfileres, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		8	Casa de Lucía –Piso Uno – Área Común/Cocina
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía Casual 1 → Camisa Manga Larga Gris, Pantalones de tela negro, zapatos deportivos grises.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
En la Cocina:				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Nevera, Gabinetes, Cocina, Fregadero, Mesa con Florero, Plato de comida de Ringo, Cortinas.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
En el Área común:				4 Extensiones.	
Sofá Blanco de Cuero con cojines. Mesa para 4 comensales. Mesa baja negra, Silla Fucsia, Separador Negro, Cuadro y Marco Naranja, Mesa de la computadora, laptop, Mesa de diseño naranja y biblioteca.				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		9	Casa de Lucía –Piso Dos – Habitación
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía Pijama 2: Conjunto a rayas gris de Camisa manga larga y pantalón largo.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Cama con sábana blanca, cubrecama y fundas de almohadas morados.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Tapete Beige.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Clóset				4 Extensiones.	
Marcos Blancos Vacíos.				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
Cuadro.				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
X			X	10	Calle
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía	
				Trabajo 3 → Chaqueta Azul con encajes negros, pantalón negro, zapatillas grises, bolso de cuero negro, portafolio.	
Pablo				Pablo	
				1 → Jeans azules, franela azul marina, sweater con capucha gris.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
				4 Extensiones.	
				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		11	Casa de Lucía –Piso Dos – Habitación
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía Pijama 3 → Franela manga larga morada, Pantalón largo negro con lunares blancos.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Cama con sábana blanca, cubrecama y fundas de almohadas morados.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Tapete Beige.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Clóset				4 Extensiones.	
Marcos Blancos Vacíos.				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
Cuadro.				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
Silla negra.				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		12	Casa de Lucía –Piso Uno – Área Común
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía Casual 2 → Franela arruchada gris, pantalón gris oscuro, y zapatos deportivos morados.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Sofá Blanco de Cuero con cojines. Mesa para 4 comensales con mantel naranja. Mesa baja negra. Silla Fucsia. Separador Negro. Cuadro y Marco Naranja. Mesa de la computadora. Laptop. Mesa de diseño naranja. Biblioteca. Teléfono Inalámbrico.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales. Filtros: CTB, CTO, Difusores. 4 Extensiones. Mac Book Pro con Software Istopmotion. Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB. 2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X	X	13	Casa de Lucía –Piso Uno – Área Común /Cocina. Jardín (Calle)
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía Casual 3 → Franela manga larga azul pastel, pantalones marrones, y zapatos deportivos grises.	
Pablo				Pablo 2 → Franela Blanca, Jean Azul, Sweater gris con capucha.	
Ringo				Ringo Correa Negra.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Área Común: Sofá Blanco de Cuero con cojines. Mesa para 4 comensales con mantel naranja. Mesa baja negra. Silla Fucsia. Separador Negro. Cuadro y Marco Naranja. Mesa de la computadora. Laptop. Mesa de diseño naranja. Biblioteca. Teléfono Inalámbrico.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales. Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
En la Cocina:				4 Extensiones.	
Nevera, Gabinetes, Cocina, Fregadero, Mesa con Florero, Plato de comida de Ringo, Cortinas.				Mac Book Pro con Software Istopmotion. Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB. 2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X	X	14	Casa de Lucía –Piso Uno – Cocina Jardín
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía	
				Casual 3 → Franela manga larga azul pastel, pantalones marrones, y zapatos deportivos grises.	
Pablo				3 → Franela Azul, Mono Azul, Sweater gris con capucha.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
En la Cocina:				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Nevera, Gabinetes, Cocina, Fregadero, Mesa con Florero, Plato de comida de Ringo, Cortinas.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
				4 Extensiones.	
				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		15	Casa de Lucía –Piso Uno – Área Común
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía Casual 3 → Franela manga larga azul pastel, pantalones marrones, y zapatos deportivos grises.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Sofá Blanco de Cuero con cojines. Mesa para 4 comensales con mantel naranja. Mesa baja negra. Silla Fucsia. Separador Negro. Cuadro y Marco Naranja. Mesa de la computadora. Laptop. Mesa de diseño naranja. Biblioteca. Teléfono Inalámbrico. Libreta y Bolígrafo.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales. Filtros: CTB, CTO, Difusores. 4 Extensiones. Mac Book Pro con Software Istopmotion. Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB. 2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		16	Casa de Lucía –Piso Uno – Área Común
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía Casual 3 → Franela manga larga azul pastel, pantalones marrones, y zapatos deportivos grises.	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Sofá Blanco de Cuero con cojines. Mesa para 4 comensales con mantel naranja. Mesa baja negra. Silla Fucsia. Separador Negro. Cuadro y Marco Naranja. Mesa de la computadora. Laptop. Mesa de diseño naranja. Biblioteca. Teléfono Inalámbrico. Libreta y Bolígrafo.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales. Filtros: CTB, CTO, Difusores. 4 Extensiones. Mac Book Pro con Software Istopmotion. Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB. 2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		17	Casa de Pablo - Sala
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Pablo				3 → Franela Azul, Mono Azul, Sweater gris con capucha.	
Ringo				Correa Negra	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Sofá de Cuero negro.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Mesa baja y redonda, de color negro.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Mesa pequeña con gavetas.				4 Extensiones.	
				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		18	Casa de Lucía –Piso Uno – Área Común / Cocina
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía	
				Casual 3 → Franela manga larga azul pastel, pantalones marrones, y zapatos deportivos grises.	
Ringo				Correa Negra	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Área Común: Sofá Blanco de Cuero con cojines.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Mesa para 4 comensales con mantel naranja.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Mesa baja negra. Silla Fucsia. Separador Negro.				4 Extensiones.	
Cuadro y Marco Naranja. Mesa de la computadora. Laptop. Mesa de diseño naranja.				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
Biblioteca. Teléfono Inalámbrico.				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
Cocina: Nevera, Gabinetes, Cocina, Fregadero,				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Mesa con Florero, Plato de comida de Ringo,					
Cortinas.					
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		19	Casa de Lucía –Piso Uno – Área Común / Cuarto de Limpieza
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía	
				Casual 3 → Franela manga larga azul pastel, pantalones marrones, y zapatos deportivos grises.	
Ringo				Correa Negra	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Área Común: Sofá Blanco de Cuero con cojines.				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Mesa para 4 comensales con mantel naranja.				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Mesa baja negra. Silla Fucsia. Separador Negro.				4 Extensiones.	
Cuadro y Marco Naranja. Mesa de la computadora. Laptop. Mesa de diseño naranja.				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
Biblioteca. Teléfono Inalámbrico.				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
Cuarto de Limpieza: Estante gris con productos de limpieza, Pote de pintura roto, Escoba y otros instrumentos de limpieza, Cajas.				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X		20	Casa de Lucía –Piso Uno – Cocina
Personajes: Lucía				Vestuario y Accesorios: Lucía Casual 3 → Franela manga larga azul pastel, pantalones marrones, y zapatos deportivos grises.	
Decorados / Utilería: Nevera, Gabinetes, Cocina, Fregadero, Mesa con Florero, Plato de comida de Ringo, Cortinas.				Materiales Técnicos: 2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales. Filtros: CTB, CTO, Difusores. Filtro de Color Rojo 4 Extensiones. Mac Book Pro con Software Istopmotion. Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB. 2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
	X	X	X	21	Casa de Lucía –Piso Uno – Vestíbulo Calle
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía	
				Casual 3 → Franela manga larga azul pastel, pantalones marrones, y zapatos deportivos grises.	
Paramédico				Paramédico	
				Uniforme color verde pálido con sweater manga larga gris debajo del mismo.	
Decorados / Utilería/Vehículo:				Materiales Técnicos:	
Perchero				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Cómoda				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Cuadro				4 Extensiones.	
Ambulancia				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
Tarjeta de la Clinica				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
X		X		22	Casa de Lucía –Piso Uno – Área Común
Personajes:				Vestuario y Accesorios:	
Lucía				Lucía	
				Casual 3 → Chaqueta de cuero morada, franela blanca, pantalón negro, boina morada.	
Pablo				4 → Bata de Clínica	
Decorados / Utilería:				Materiales Técnicos:	
Pasillo:				2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.	
Carteles de identificación de las habitaciones				Filtros: CTB, CTO, Difusores.	
Habitación:				4 Extensiones.	
Cama con sábanas blancas				Mac Book Pro con Software Istopmotion.	
Mesa de noche con jarra de agua y vaso				Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.	
Sofá para acompañante.				2 Pilas Nikon con su cargador.	
Suero intravenoso.					
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

Cortometraje: Casa 9, Casa 8					
Día	Noche	Int.	Ext.	Escena	Escenografía
X		X		22	Calle
Personajes:					Vestuario y Accesorios:
Lucía					Lucía
					Casual 4 → Camisa blanco con dibujo de gato, pantalón negro, zapatos grises.
Pablo					5 → Jeans azules, camisa azul clara, sweater gris sin capucha.
Ringo					Correa Negra
Decorados / Utilería:					Materiales Técnicos:
					2 luminarias de 75 w, 2 luminarias de 250w con sus parales.
					Filtros: CTB, CTO, Difusores.
					4 Extensiones.
					Mac Book Pro con Software Istopmotion.
					Cámara Nikon D60 con cable de conexión de puerto USB.
					2 Pilas Nikon con su cargador.
Otros: Tirro, Tie-Down, Plastilina, telas negras y anime.					
Observaciones: El audio, grabado en otro momento de la producción, requiere de un micrófono condensador cardiode, una mini MBOX y una MacBookPro con Adobe Soundbooth.					

III. 15 Plan de Rodaje

Día 1						
Fecha: 12 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 8 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 1:00 pm	22	X		Lucía Pablo	Casual 4 P4	Pasillo de Clínica Habitación de Clínica.
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 8 pm	11		X	Lucía	Pijama 3	Casa de Lucía - Habitación

Día 2						
Fecha: 13 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 8 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 11:00 am	2	X		Lucía Ringo	Trabajo 1 Correa	Casa de Lucía - Vestíbulo
11: 00 am a 1:00 pm	5		x	Pablo	P1	Casa de Pablo - Sala
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 8 pm	17		X	Pablo Ringo	P1 Correa	Casa de Pablo - Sala

Día 3						
Fecha: 15 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 8 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 1:00 pm	6	X		Lucía	Trabajo 2	Casa de Lucía – Cocina y Área Común
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 8 pm	9		X	Lucía	Pijama 2	Casa de Lucía - Habitación

Día 4						
Fecha: 16 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 8 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 1:00 pm	18		X	Lucía Ringo	Casual 3 Correa	Casa de Lucía – Área Común y Cocina
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 8 pm	19		X	Lucía Ringo	Casual 3 Correa	Casa de Lucía – Área Común y Cuarto de Limpieza

Día 5						
Fecha: 17 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 8 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 1:00 pm	1		X	Lucía Ringo	Pijama 1 Correa	Casa de Lucía - Habitación
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 8 pm	1		X	Lucía Ringo	Pijama 2 Correa	Casa de Lucía – Habitación

Día 6						
Fecha: 18 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 8 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 1:00 pm	4		X	Lucía Ringo	Trabajo 1 Correa	Casa de Lucía - Cocina
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 8 pm	12		X	Lucía	Casual 2	Casa de Lucía – Área Común y Cocina

Día 7						
Fecha: 19 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 8 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 1:00 pm	8		x	Lucía Ringo	Casual 1 Correa	Casa de Lucía – Área Común y Cocina
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 5 pm	15		x	Lucía	Casual 3	Casa de Lucía- Área Común
5:00 pm a 8 pm	16		X	Lucía	Casual 3	Casa de Lucía – Área Común

Día 8						
Fecha: 20 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 10 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 1:00 pm	14		x	Lucía Pablo	Casual 3 P4	Casa de Lucía – Cocina Calle /Jardín
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 10 pm	13		x	Lucía Pablo Ringo	Casual 3 P3 Correa	Casa de Lucía – Área Común y Cocina Calle /Jardín

Día 9						
Fecha: 22 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 8 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 1:00 pm	3	X		Lucía	Trabajo 1	Calle
1:00 pm a 2:00 pm						
2:00 pm a 8 pm	10	X		Lucía Pablo	Trabajo 3	Calle

Día 10						
Fecha: 23 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 10 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 2:00 pm	7	X		Lucía Pablo	Trabajo 2 P1	Calle
2:00 pm a 3:00 pm						
3:00 pm a 10 pm	23	X		Lucía Pablo Ringo	Casual 4 P5 Correa	Calle

Día 11						
Fecha: 24 de Agosto de 2011				Horario: 8 am a 10 pm		
Hora	Escena	Día	Noche	Personajes	Vestuario	Escenografía
8:00 am a 2:00 pm	20		X	Lucía	Casual 2	Calle
2:00 pm a 3:00 pm						
3:00 pm a 10 pm	21		X	Lucía Paramédico	Casual 2 Uniforme	Calle

III. 16 Presupuesto

Este presupuesto se hizo en base a los datos arrojados por Fénix Media C.A., Cinemateriales C.A., Audiofilo C.A., Tiendas varias (CompuMall, Arte Real, El Castillo, Telas Gamas, FerreTotal, entre otros), y personas independientes.

Formato de Presupuesto de Producción

NOMBRE DEL PROYECTO:	Casa 9, Casa 8
DIRECTOR:	Vanessa Bozo y Nilza Castillo
FORMATO:	Video HD 1080
DÍAS DE RODAJE:	11
DURACIÓN:	Aprox. 6 a 8 minutos

RESUMEN DE PRESUPUESTO	Bs.
1- COSTO DE GUION	112
2- EQUIPO DE REALIZACION	142.625
3- PRODUCCION	33.750
4- COSTOS DE PRODUCCION	810
5- EQUIPO TECNICO	16.320
6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFIA	19.247
7- UTILERIA Y VESTUARIO	9.167
8- TRANSPORTE	848
9- PERSONAJES	2.734
10- POST-PRODUCCION	34.000
11- SONIDO	8.880
TOTAL EN BOLIVARES	266.493

1- GUIÓN	Bs.
1.1 COSTO DE GUIÓN	
1.2 COPIAS	112
1.3 OTROS	
SUB TOTAL 1 (Bs.):	112

2 - EQUIPO DE REALIZACIÓN	Bs
2.1 DIRECTOR	30.800
2.2 1er ASISTENTE DE DIRECCIÓN	16.500
2.3 PRODUCTOR	24.750
2.4 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	24.750
2.5 DIRECTOR DE ARTE	22.000
2.6 OPERADOR DE CÁMARA	10.725
2.7 LUMINOTÉCNICO	9.350
2.8 SONIDISTA (Por 3 días)	3.750
SUB – TOTAL 2 (Bs.):	142. 625

3 - PRODUCCIÓN	Bs
3.1 PRODUCTOR	24.750
3.2 CONTADOR	5.500
3.3 SECRETARIA	1.000
3.4 SERVICIOS OPERATIVOS BÁSICOS	500
SUB TOTAL 3 (Bs.):	31.750

4 - COSTOS DE PRODUCCIÓN (*)	Bs.
4.1 DVD'S	45
4.2 DISCO DURO EXTERNO	765
SUB TOTAL 4 (Bs.):	810

(*) Debido a las características del proyecto no son necesarios películas, ni cassettes; sin embargo, el material es tan extenso que requiere de dispositivos externos para su registro.

5 - EQUIPO TÉCNICO	Bs.
5.1 CÁMARA FOTOGRÁFICA	5.500
5.5 ÓPTICA ADICIONAL (Teleobjetivo)	2.500
5.7 LUCES (Alquiler de 4 luces de 300w y sus filtros)	1.720
5.15 ACCESORIOS DE SONIDO	4.400
5.16 OTROS	2.200
SUB TOTAL 5 (Bs.):	16.320

6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	Bs.
6.2 ALQUILER DE LOCACIONES	7.700
6.4 MATERIAL DE CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA	1.547
6.5 MANO DE OBRA DE CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA	10.000
SUB TOTAL 6 (Bs.):	19.247

7- UTILERIA Y VESTUARIO	Bs.
7.1 MATERIAL PARA DECORADOS Y UTILERIA	744
7.2 MATERIAL PARA VESTUARIO	1060
7.3 MATERIAL PARA VEHÍCULOS	163
7.4 MANO DE OBRA	7200
SUB TOTAL 7 (Bs.):	9.167

8- TRANSPORTE	Bs.
8.1 TRANSPORTE PRE-PRODUCCION	750
8.3 ENVÍO VÍA ÁREA DE ARMADURAS (Humanos)	98
SUB TOTAL 8 (Bs.):	848

9- PERSONAJES	Bs.
9.1 ARMADURAS HUMANOS	1.376
9.2 ARMADURAS GATO	306
9.3 OTROS MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES (Látex Líquido, Plastilina, Pelucas/Cabello, Masa Flexible, Alambres, Pinturas)	1.052
SUB TOTAL 9 (Bs.):	2.734

10- POST-PRODUCCION	Bs.
10.1 EDICIÓN (100 horas)	27.000
10.2 ANIMACIÓN DIGITAL (20 horas)	6.400
10.3 RENDER PARA CD (4 unidades)	600
SUB TOTAL 10 (Bs.):	34.000

11- SONIDO	Bs.
11.4 MUSICALIZACION (50 horas)	5.280
11.5 LOCUTORES	3.600
SUB – TOTAL 11 (Bs.):	8.880

TOTAL EN BOLIVARES	266.493
---------------------------	----------------

III. 17 Análisis de Costos

A continuación se presentan los costos realmente incurridos en la producción del cortometraje, las disminuciones que se presentan con respecto al presupuesto inicial se deben a horas de trabajo donadas por terceros, materiales técnicos prestados o que se poseían previamente, y principalmente a que las realizadoras asumieron todos los cargos que requería el cortometraje.

RESUMEN DE PRESUPUESTO	Bs.
1- COSTO DE GUION	112
2- EQUIPO DE REALIZACION	0
3- PRODUCCION	0
4- COSTOS DE PROCUCCION	810
5- EQUIPO TECNICO	0
6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFIA	1.547
7- UTILERIA Y VESTUARIO	1967
8- TRANSPORTE	848
9- PERSONAJES	2.734
10- POST-PRODUCCION	0
11- SONIDO	0
TOTAL EN BOLIVARES	8.018

1- GUIÓN	Bs.
1.1 COSTO DE GUIÓN	
1.2 COPIAS	112
1.3 OTROS	
SUB TOTAL 1 (Bs.):	112

2 - EQUIPO DE REALIZACIÓN	Bs
2.1 DIRECTOR	
2.2 1er ASISTENTE DE DIRECCIÓN	
2.3 PRODUCTOR	
2.4 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	
2.5 DIRECTOR DE ARTE	
2.6 OPERADOR DE CÁMARA	
2.7 LUMINOTÉCNICO	
2.8 SONIDISTA (Por 3 días)	
SUB – TOTAL 2 (Bs):	0

3 - PRODUCCIÓN	Bs
3.1 PRODUCTOR	
3.2 CONTADOR	
3.3 SECRETARIA	
3.4 SERVICIOS OPERATIVOS BÁSICOS	
SUB TOTAL 3 (Bs.):	0

4 - COSTOS DE PRODUCCIÓN	Bs.
4.1 DVD'S	45
4.2 DISCO DURO EXTERNO	765
SUB TOTAL 4 (Bs.):	810

5 - EQUIPO TÉCNICO	Bs.
5.1 CÁMARA FOTOGRÁFICA	
5.5 ÓPTICA ADICIONAL (Teleobjetivo)	
5.7 LUCES (Alquiler de 4 luces de 300w y sus filtros)	
5.15 ACCESORIOS DE SONIDO	
5.16 OTROS	
SUB TOTAL 5 (Bs.):	0

6- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	Bs.
6.2 ALQUILER DE LOCACIONES	
6.4 MATERIAL DE CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA	1.547
6.5 MANO DE OBRA DE CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA	
SUB TOTAL 6 (Bs.):	1.547

7- UTILERIA Y VESTUARIO	Bs.
7.1 MATERIAL PARA DECORADOS Y UTILERIA	744
7.2 MATERIAL PARA VESTUARIO	1060
7.3 MATERIAL PARA VEHÍCULOS	163
7.4 MANO DE OBRA	
SUB TOTAL 7 (Bs.):	1967

8- TRANSPORTE	Bs.
8.1 TRANSPORTE PRE-PRODUCCION	750
8.3 ENVÍO VÍA ÁREA DE ARMADURAS (Humanos)	98
SUB TOTAL 8 (Bs.):	848

9- PERSONAJES	Bs.
9.1 ARMADURAS HUMANOS	1.376
9.2 ARMADURAS GATO	306
9.3 OTROS MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES (Látex Líquido, Plastilina, Pelucas/Cabello, Masa Flexible, Alambres, Pinturas)	1.052
SUB TOTAL 9 (Bs.):	2.734

10- POST-PRODUCCION	Bs.
10.1 EDICIÓN (100 horas)	
10.2 ANIMACIÓN DIGITAL (20 horas)	
10.3 RENDER PARA CD (4 unidades)	
SUB TOTAL 10 (Bs.):	0

11- SONIDO	Bs.
11.4 MUSICALIZACION (50 horas)	
11.5 LOCUTORES	
SUB – TOTAL 11 (Bs.):	0

TOTAL EN BOLIVARES	8.018
---------------------------	--------------

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Si bien la animación cuadro por cuadro, y más aún cuando se trata de un cortometraje, representan un amplio mundo de experimentación; este experimento requiere de la capacidad de solventar inconvenientes y adaptarse a lo que se presenta.

Desde un principio era claro que, como cualquier pieza audiovisual, la cantidad de trabajo era extensa, y requería de tiempo y esfuerzo constante. La pre-producción de un Stop Motion requiere construir cada uno de los elementos que la componen a la escala establecida, mientras que una producción de otro tipo puede recurrir al alquiler o compra de elementos contruidos; es por ello que la pre-producción se llevo mucho más tiempo del que se había planteado inicialmente, lo que ocasionó que el tiempo para el rodaje se disminuyera considerablemente. Sin embargo, el hecho de que el guión literario, story board, y todas las propuestas estuviesen preparados con anterioridad permitió que el tiempo consumido en pre-producción no se acrecentara aún más.

Cuando el tiempo de un rodaje se ve restringido y existe una fecha limitada de entrega del producto; tienen que plantearse las soluciones, algunos planos complicados se eliminaron por otros más sencillos correspondiendo aun con la propuesta planteada y tratando de no afectar la funcionalidad de la historia; y algunos planos pudieron abarcar más tiempo y acción, lo cual también permite eliminar otros que probablemente quitarían más tiempo. El guión había sufrido varias modificaciones, en las que previamente varias escenas fueron eliminadas y acortadas, y el margen para eliminar partes de la historia, ya se encontraba reducido; por lo que no se consideró esa posible solución. Pero, debido a que no existía un personal al cual pagar honorarios por sus horas de trabajo, fue posible con mayor flexibilidad extender las horas de rodaje, lo cual cubrió el desajuste planteado inicialmente.

Inicialmente, el proceso de edición solo contaba con realizar corrección de color y eliminar pequeños detalles que no deberían estar en imagen, pero debido a la restricción del presupuesto que se tenía, los repuestos que se tenían para caras y manos no fueron suficientes, y sufrieron mucho desgaste por lo que se tuvo que editar en la medida de lo posible los desperfectos que se fueron generando en los muñecos además de lo inicialmente planteado.

Sin embargo, pese a los inconvenientes que fueron presentándose, estos fueron solventados dentro de las posibilidades más eficaces y eficientes, y por tanto fueron resueltos. Por ello, se concluye que efectivamente es posible producir un cortometraje utilizando la técnica

de Stop Motion a partir de un Guión Original; y en tanto, los objetivos de este proyecto fueron cubiertos.

Pero aún cuando los objetivos se cumplieron, hay ciertos elementos que se recomienda considerar en aquellos que deseen hacer un proyecto similar, para tener mayor fluidez en su futuro trabajo.

Si no se conoce la técnica de Stop Motion, se requiere de mucho tiempo de investigación, saber cuál es el tipo de armadura que se adapta más a las condiciones que se quieren es muy importante, al igual que saber cómo recubrir esa armadura para darle forma al personaje. Si bien hay formas que son muy eficientes, pero resultan costosas, hay muchos métodos caseros con los cuales es posible acercárseles; sin embargo, es posible que al tratar de mezclar varias metodologías los resultados no sean los deseados, debido a que unos materiales interactúan de forma muy diferente unos con otros, así que tomarse el tiempo para conocer las características de cada uno de los materiales que se piensan utilizar, es de igual forma recomendable.

Tener una propuesta clara de todo lo que se quiere realizar ahorra muchísimo tiempo en improvisaciones innecesarias, y debido a todo lo que se presenta por construir y realizar es fundamental que todas las personas involucradas en el proyecto tengan muy claro la estética de lo que se quiere para el proyecto. Para ello, no es sólo importante conocer las propuestas de dirección, arte, fotografía y sonido; sino haber estudiado en conjunto el guión y el story board, y aun cuando estos sufran modificaciones se sabrá siempre cuál es la meta porque cada suceso tendrá una justificación que todo el equipo comprende.

El tiempo nunca será suficiente, y mientras menos personas participen en el proceso la situación empeorará; por lo que se recomienda, si las condiciones económicas lo permiten contar con algunos profesionales que cuenten con experiencia en este tipo de proyecto de forma que ayuden a solventar los inconvenientes de forma mucho más rápida; si las condiciones económicas no lo permiten, de igual forma, es recomendable solicitar ayuda a compañeros, amigos y familiares, al menos en el proceso de construcción de los elementos de escenografía, utilería, muñecos, y demás; ya que no requieren tanto conocimiento técnico. De ser posible que el proyecto sea adoptado por tres tesis, también es recomendable para permitir una mayor distribución del trabajo y de los gastos.

Siguiendo con la limitante del tiempo, si bien es probable que los realizadores se encuentren con compromisos estudiantiles y/o profesionales que les impidan trabajar constantemente en su proyecto de grado; deberán tener un plan para aprovechar los tiempos libres que posean y las cátedras que se prestan para ayudarlos en la realización del trabajo de grado.

Finalmente, más que una recomendación es un mensaje conclusivo, la animación cuadro a cuadro representa un trabajo muy amplio, en el que las horas o días de múltiples esfuerzos producen tan sólo pocos segundos; pero el proceso es muy fructífero ya que no sólo se trabajan y aplican los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera o fuera de ella, sino que permite adquirir experiencia en un área que es poco tratada durante la carrera y en el mundo profesional en nuestro país, es un proceso integral que si se realiza con esmero y paciencia siempre dará sus frutos.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes Bibliográficas

Alexander, Kate; Schumer, Gary y Sullivan, Karen. (2008). *Ideas for The Animated Short: Finding and Building Stories*. USA: Elveiser.

Aray, Edmundo y Pereira, Vicencio. (1986). *Cine Venezolano: Producción cinematográfica de la ULA*. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes.

Beckerman, Howard. (2003). *Animation: the whole history*. Canadá: Allworth Press.

Casas, Armando. (2007). *Guión Cinematográfico*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Cooper, Pat y Dancyger, Ken. (2005). *Writing the short film* (5ta. Edición). California, USA: Focal Press.

Irving, David y Rea, Peter. (2010). *Producing and Directing the Short Film and Video* (4ta. Edición). Oxford, UK: Focal Press.

Levy, Frederick. (2004). *Short Films 101: How to make a short film and launch your filmmaking career*. USA: The Berkley Publishing Group.

Martínez, José y Serra, Jordi. (2000). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. España: Paidós.

Phillips, William. (1999). *Writing short scripts* (2da. Edición). USA: Syracuse University Press

Russo, Eduardo. (2008). *Hacer Cine: Producción Audiovisual en América Latina*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Sacks, Terence. (2000). *Opportunities in Animation and Cartooning Careers*. USA: NTC/Contemporary Publishing Group, Inc.

Sanz, José. (2002). *.Starring T.rexl: Dinosaur Mithology and Popular Culture*. USA: Indiana University Press.

Thurlow, Clifford. (2005). *Making short films: the complete guide from script to screen*. Oxford, UK: Berg.

Fuentes Electrónicas

Agencia Venezolana de Noticias. (2010, Agosto 19). *Centro Nacional de Cine Animado trabaja en el primer largometraje venezolano*. Revisado el 31 de Enero de 2011 desde Internet: <http://www.avn.info.ve/node/12307>

Correa, Julián. (2007, Octubre 29). El Cortometraje en Colombia: Grandes Actores. *Los Cuadernos de Cine Colombiano*, 9, 5-27. Revisado el 31 de Enero de 2011 desde Internet: http://www.cinematotecadistrital.gov.co/pdf/CuadCineCol_9_web.pdf

José Castillo, treinta años dedicados a la animación artesanal. (2004, Octubre 06). *Noticine*. Revisado el 31 de Enero de 2011 desde Internet: <http://www.noticine.com/iberoamerica/36-iberoamerica/3495-jose-castillo-treinta-anos-dedicados-a-la-animacion-artesanal.html>

Martín, Ana. (2005, Agosto). *Taller Teórico-Práctico de Cine de Animación: Stop Motion. Animación empleando modelos y muñecos articulados*. Buenos Aires; Argentina: Escuela Nacional de Realización y Experimentación Cinematográfica. Revisado el 31 de enero de 2011 desde Internet: http://www.enerc.gov.ar/fondoeditorial/pdfs%202009/ENERC_FE_Animacion_01_Stop-n-motion.pdf

Museo del Cine y Arte Audiovisual abrirá su primera exposición el 31 de Octubre. (2010, Octubre 06). *El Nacional*. Revisado el 31 de Enero de 2011 desde Internet: http://el-nacional.com/www/site/p_contenido.php?q=nodo/158905/Ciudad/Museo-del-Cine-y-Arte-Audiovisual-abrir%C3%A1-su-primera-exposici%C3%B3n-el-31-de-octubre-

Pocock, Adam. (2007). *Key Frame Animation*. Revisado el 31 de enero de 2011 desde Internet: http://intranet.cs.man.ac.uk/Intranet_subweb/library/3yrep/2007/5724217.pdf

Trabajos de Grado

Armas, Laura y Dellacasa Maitsi. (2004). *Cortázar para ser visto. Producción de un cortometraje animado a partir de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar*. Tesis de grado U.C.A.B. Caracas, Venezuela.

González, Carlos. (2005). *La animación digital en Maya*. Tesis de Grado U. L.A. Mérida, Venezuela.

Medios Audiovisuales

Coraline – Doll Hair. (2008, Diciembre 16). Catálogo en Línea. [Archivo de Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=1y-UG-ZNTDM>

Coraline – Tiny Knitting. (2009, Enero 28). Catálogo en Línea. [Archivo de Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=7wADZBNvA>

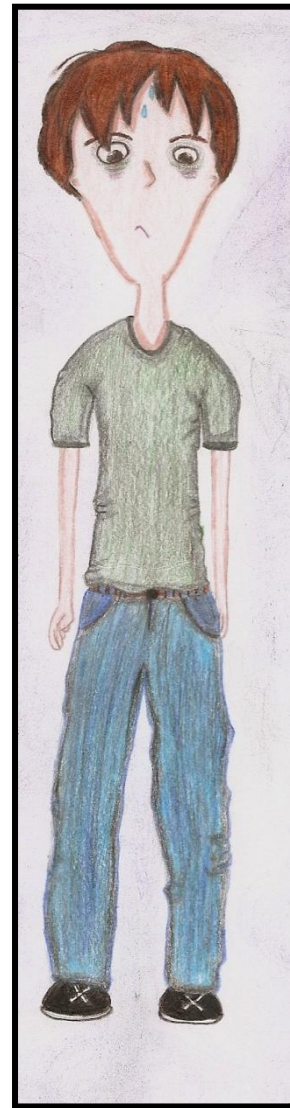
Making of Fantastic Mr. Fox. (2009, Noviembre 09). Catálogo en Línea. [Archivo de Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=e5uKeOolfTc>

Stop Motion Puppet Making Video 3: Mold Making for Foam Latex Puppets. (2010, Mayo 11). Catálogo en Línea. [Archivo de Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=mDJ71O2rUc4>

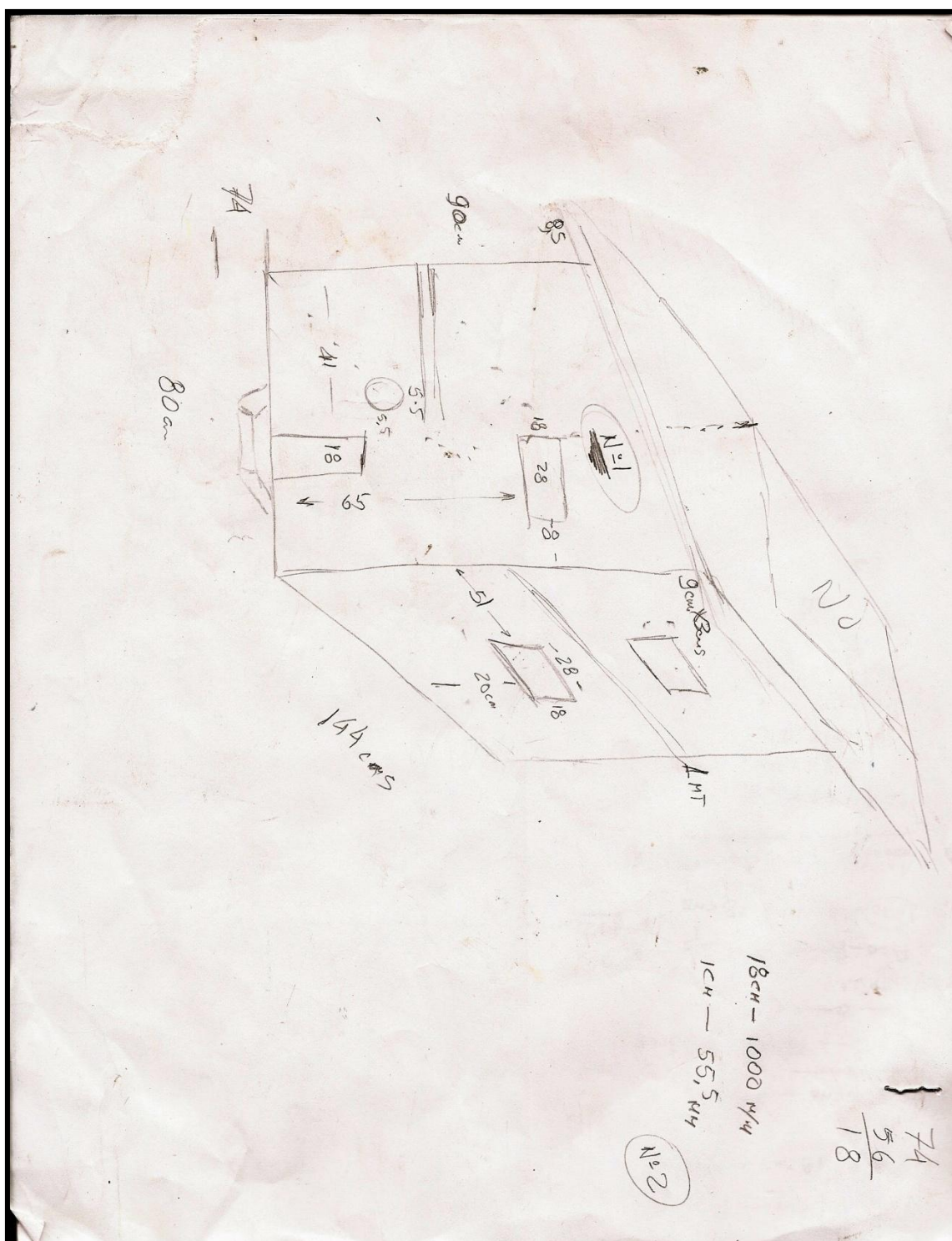
The Making of Corpse Bride. (2009, Septiembre 29). Catálogo en Línea. [Archivo de Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=-Uu70Ur0k7c>

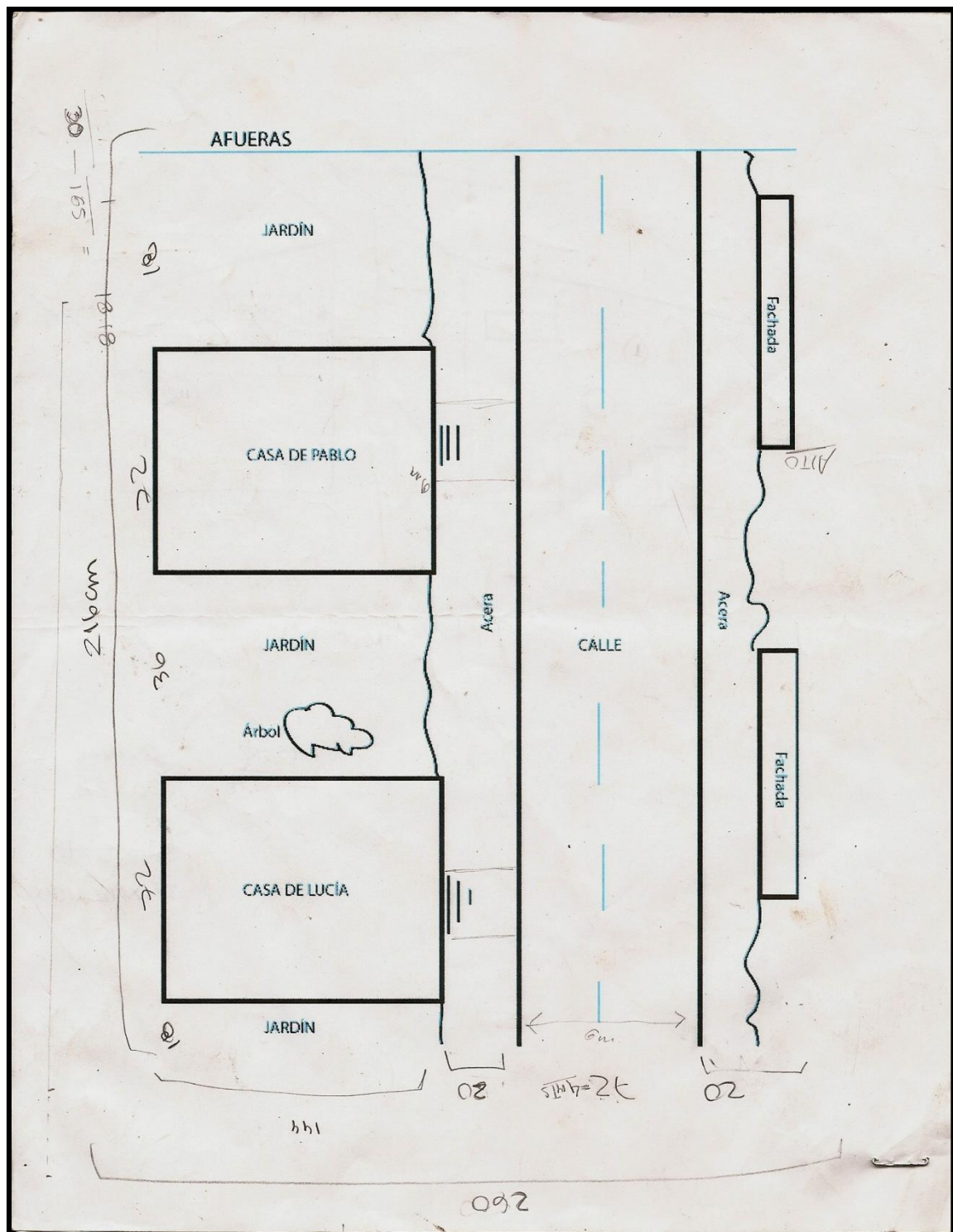
ANEXOS

1. Primeros Bocetos de los personajes principales



2. Bocetos – Planos de las Maquetas





3. Proceso de Construcción de los muñecos

- Armadura Humana y Armadura de Gato juntas.



- Molde para Cabeza



- Molde para Manos (que luego se decidió no utilizar, por conseguir un método mejor)



- Cabezas de Lucía y Pablo en Serie.





- Pintado de rasgos y bocas



- Cabezas de Lucía y el Paramédico con rasgos, bocas y cabello



4. Vestuarios

- Vestuarios de Trabajo de Lucía





- Vestuarios Casuales de Lucía







- Vestuarios para dormir de Lucía





- Vestuarios de Pablo



- Vestuario del Paramédico



5. Lucía, en prueba de vestuario



6. Pablo, en prueba de Vestuario



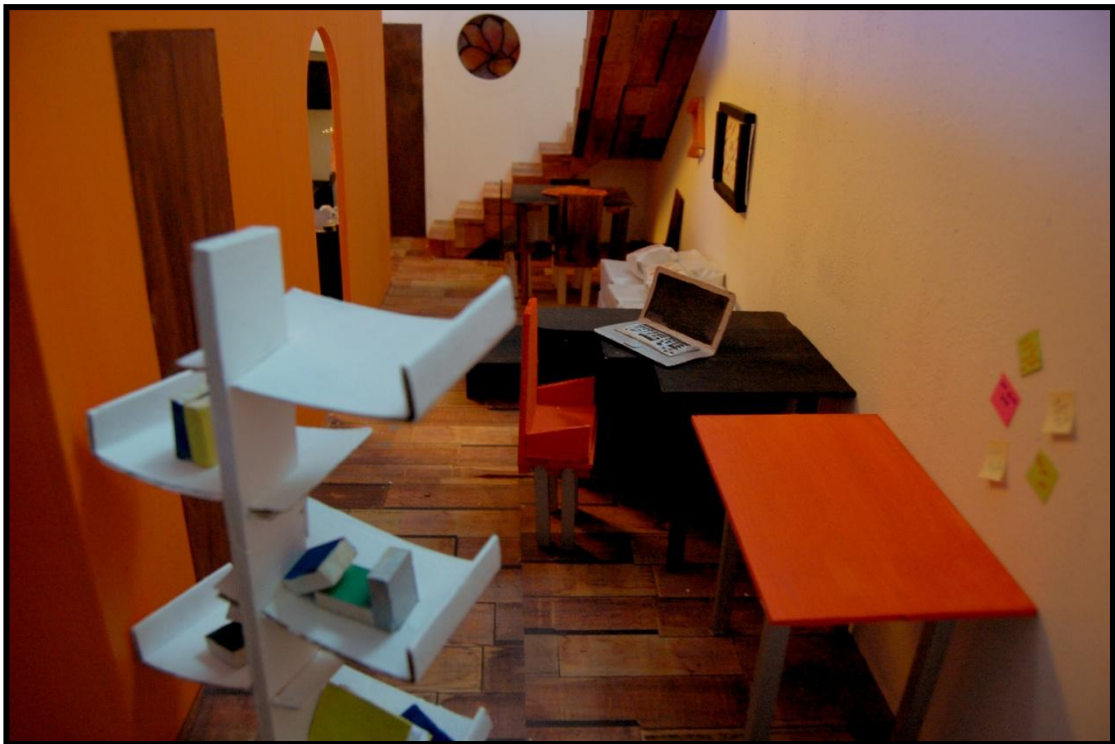
7. Ringo



8. Colocación de Utilerías en Maquetas



9. Maqueta Culinada



10. Set para la “grabación” de las Afueras de la Habitación de la Clínica



11. Animando a Lucía en Pasillo de Clínica

