



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

CLEO

cortometraje del género fantasía con la técnica de stop-motion

Tesista:

GÓMEZ GAVIDIA, Pierina Viviana

Tutor:

CHUMACEIRO, Alberto

Caracas, 05 de septiembre de 2012

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:

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

A todos los niños que tienen dos cuartos.

In memoriam

Josefa Sosa de Gómez
José Luis Castro

AGRADECIMIENTOS

Cada sueño nace desde lo más profundo, pero se hace real cuando existe el apoyo y la confianza de otros.

Doy gracias por tener la dicha de contar con los padres y la familia que tengo. Fueron aliento, optimismo y parte fundamental del desarrollo de mi carrera y de este proyecto. Me enseñaron a soñar alto, a no perder la fe, a creer en mí misma y a seguir y mantener mis ideales.

A ellos, por siempre mi lealtad y mi eterno agradecimiento por permitirme ser y tomar los caminos que elegí.

Gracias a los profesores con pasión por su carrera que con su ejemplo se convierten en fuentes de inspiración para las futuras generaciones. En especial, a esa persona que no dudó en responder cada mensaje de desesperación o de alegría a lo largo de este proyecto, mi tutor en este viaje, el profesor Alberto Chumaceiro.

También, gracias a nuestra madrina de promoción que supo darnos aliento en los momentos tristes y duros, en las buenas y al final, Keyla Bernal.

A los actores, Samantha Aleong Cohen, Norymar García y Salvador Pérez Castro porque más que artistas se involucraron detrás de cámara para ayudarme a tener un producto de calidad, que pudiese realmente comunicar el mensaje que significa "Cleo".

A mi gran amigo Maximiliano Brylkin, por componer música especialmente para el cortometraje.

A los artistas, audiovisualistas y escritores que con su visión, su estética y aporte cambian realidades y hacen evolucionar al mundo.

A mi querida abuela Josefina, la primera en enterarse y celebrar que había entrado en Comunicación Social en la UCAB. Aunque no estés aquí físicamente, hoy te digo: ¡Lo logré, abuela!

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	8
II. MARCO TEÓRICO	10
2.1. El guión fantástico	10
2.1.1 Conceptos del género de fantasía.....	10
2.1.2 El viaje fantástico	12
2.1.2.1 Elementos que conforman el viaje fantástico	16
2.1.3 Temáticas del género de fantasía	18
2.2. Stop-motion: comenzar y detener el movimiento.....	20
2.2.1 Qué es el stop-motion.....	20
2.2.2 Breves antecedentes del stop-motion.....	24
2.2.3 La ilusión fílmica del stop-motion	26
2.2.3.1 Persistencia retiniana.....	30
2.2.3.2 Fotografía y cine.....	31
2.2.3.2.1 Uso de cámaras digitales SLR en el stop-motion.	34
2.2.4 Técnicas en el stop-motion.....	38
2.2.4.1 Técnica y uso de muñecos.....	40
2.2.4.2 Técnica de los objetos recortados.....	43
2.2.4.3 Técnica de los objetos en plastilina.....	46
2.2.4.4 Técnica del <i>time-lapse</i>	48
2.2.4.5 Técnica y uso de arena.....	50
2.2.4.6 Pixilation.....	51
2.2.4.7 Técnica cruzada.....	52
2.2.5 Jan Svankmajer.....	54
2.3. Las etapas de producción en el stop-motion.....	56
2.3.1 La pre-producción en el stop-motion.....	56
2.3.1.1 Idea y guión.....	57
2.3.1.2 Selección del método de stop-motion y guión técnico.....	60
2.3.1.3 Plasmar las ideas en trazos: el <i>storyboard</i>	62

2.3.1.4 Creación de objetos y escenarios.....	66
2.2.1.5 Grabación de sonidos y voces.....	68
2.2.1.6 Pruebas de desplazamiento.....	72
2.3.2 La producción en el stop-motion.....	73
2.3.2.1 Iluminación.....	73
2.3.2.2 Representación.....	75
2.3.2.2.1 Ritmo.....	77
2.3.2.2.2 Arcos.....	79
2.3.2.2.3 Superposición y anticipación.....	79
2.3.3 La post-producción en el stop-motion.....	80
III. MARCO METODOLÓGICO.....	82
3.1 Objetivo General.....	82
3.2 Objetivos Específicos.....	82
3.3 Formulación del problema.....	82
3.4 Justificación.....	84
3.5 Delimitación.....	86
3.6 Ficha técnica.....	87
3.7 Idea.....	88
3.8 Sinopsis.....	88
3.9 Tratamiento.....	89
3.10 Escaleta.....	92
3.11 Perfil y monólogo de personajes.....	95
3.11.1 Perfil de Cleo.....	95
3.11.2 Monólogo de Cleo	96
3.11.3 Perfil de Ema.....	96
3.11.4 Monólogo de Ema.....	98
3.11.5 Perfil de Eric.....	98
3.11.6 Monólogo de Eric.....	100
3.12 Guión literario.....	101
3.13 Guión técnico.....	113

3.14 Storyboard.....	135
3.15 Propuesta visual.....	164
3.16 Locaciones.....	174
3.17 Propuesta de fotografía.....	176
3.17.1 Encuadres y planos.....	176
3.17.2 Color e iluminación.....	180
3.17.3 Montaje.....	181
3.18 Propuesta sonora.....	182
3.19 Desglose de necesidades de producción.....	184
3.20 Plan de rodaje.....	213
3.21 Presupuesto.....	216
3.22 Análisis de costos.....	221
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	224
V. FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA.....	228
VI. ANEXOS.....	233

I. INTRODUCCIÓN

Un mensaje puede ser comunicado de distintas formas. En el ámbito audiovisual, el mensaje se apoya en distintos elementos: la imagen, el sonido y el lenguaje. Éstos se convierten en eslabones que el realizador dispone de manera que más allá de comunicar su idea, sigan un patrón estético y técnico que dependerá de las intenciones creativas, del presupuesto y de la subjetividad en sí.

Una de las mayores diferencias entre la acción real y la animación en cualquiera de sus vertientes es el código icónico que se quiera representar o transmitir; así como las necesidades de producción que genera el guión.

En particular, el *stop-motion* es una técnica que tiene origen en los inicios del cine y en especial del "truco cinematográfico", creado por el padre de los efectos especiales, George Méliès.

A inicios del siglo XX el uso de este método se limitó a producir la ilusión. Purves, B. expresa:

Muchas de las técnicas que usamos ahora en *films* puramente animados, fueron desarrolladas a lo largo de los años en los que la técnica era usada como un efecto especial dentro de las películas de acción real. El *stop-motion* le permitía a los realizadores introducir la fantasía o elementos de acción a sus trabajos cuando simplemente no podía lograrse de ninguna otra forma. (Traducción libre del autor, 2010, p.36)

Aunque actualmente la técnica se ha retomado no sólo para breves secuencias dentro de una producción en acción real (como referencia véase el film *La ciencia del sueño*, 2006), sino como una estética en sí misma para la producción de cortometrajes y películas (como por ejemplo, *Corpse Bride* de Tim Burton), dependiendo de la modalidad que se elija desarrollar los costos pueden ser altos o bajos. La variable la determina el grado de complejidad, cantidad de personal involucrado en la producción y destreza técnica que pueda requerir.

El siguiente proyecto de investigación tiene como intención la producción de un cortometraje de fantasía realizado en *stop-motion* con la técnica de pixilation [*pixilation*, en inglés].

Esta vertiente del *stop-motion* puede ser considerada una de las más económicas, ya que no requiere de la construcción de muñecos o escenarios a escala, que no solo ameritan una considerable inversión en cuanto a materiales sino además una destreza manual altamente especializada.

La escogencia de esta técnica permite consolidar y aplicar los conocimientos aprendidos durante la carrera de pre-grado en áreas como: iluminación, arte, producción y dirección.

Asimismo, la estética del *stop-motion* da licencia para la simulación y creación de elementos fantásticos, propios del guión del presente proyecto.

Si bien es un proceso industrioso, que agrega etapas en el proceso creativo y de producción, es una manera de comenzar a "hacer cine" estando aún más consciente de las propiedades y los valores de iluminación y composición de la imagen. En palabras de Purves, B.:

La animación en *stop-motion* es lenta y laboriosa y hacer incluso un cortometraje breve demanda una enorme cantidad de recursos, paciencia y energía inagotable. Aún así, los estudiantes todavía se aventuran a trabajar con este medio tan antiguo . (Traducción libre del autor, 2010, p.7)

II. MARCO TEÓRICO

2.1 *El guión fantástico*

2.1.1 *Conceptos del género de fantasía*

Desde tiempos inmemoriales el Hombre acostumbra relatar lo sucedido. Algunas historias contienen hechos reales, otras una mezcla entre exageración y verdad, así como ciertos relatos son un producto completo de la imaginación. El género fantástico concentra su esencia en lo inverosímil, generando así la doble duda: la del personaje de la historia y la del espectador.

Todorov, T. (1974), explica cómo la intromisión de elementos sobrenaturales, extraños o maravillosos pueden quebrar la estructura ordinaria de la realidad produciendo así un punto en el que protagonista y audiencia deben tomar una decisión. Ambos buscarán darle una explicación al hecho extraordinario; bien sea asumiendo que lo que observan es producto de la imaginación, o que efectivamente se trata de un suceso que burla las leyes físicas que se conocen.

Cada historia fantástica pide tácitamente al espectador dejarse llevar por reglas y universos nuevos para él, enrolándose en una aventura que jugará con los límites entre lo real y lo imaginario.

En la audiencia debe existir una especie de mezcla de emociones: el deseo de observar y dejarse llevar por la historia y el proceso de sentir que él también forma parte del relato. El filósofo Pérez Rotta, G. (2003) explica esta reciprocidad así: “Esta posibilidad implica el hecho de que en la percepción del cine, el espectador

mezcla imágenes mentales subjetivas con imágenes objetivadas, en un recíproco juego de identificación y proyección”. (p.173)

Según Risco, A. (1982), la clave en la construcción del guión fantástico es tomar elementos de la realidad ordenados de una forma contradictoria o poco usual y presentados con una apariencia posible. Es decir, por mucho que se manipule una atmósfera muy diferente o inverosímil con respecto a lo que el espectador conoce, siempre se debe jugar con elementos que puedan producir identificación con la audiencia (sentimientos, emociones, relaciones interpersonales, etc.). La idea es que dentro del contexto de la historia se justifiquen y sean posibles los hechos fantásticos.

En relación a los rasgos que definen al protagonista de las historias fantásticas, que en su mayoría son características que muestran la debilidad o sensibilidad humana del personaje, Sánchez Escalonilla, A. (2009) describe: “Como en cualquier género de ficción, la fantasía también soporta todo tipo de personajes con tal de que demuestren una personalidad real a través de sus acciones. Así han de ser los protagonistas mortales de las narraciones fantásticas”. (p. 26). No existen limitaciones creativas en cuanto a la esencia del personaje principal, de allí la variedad de historias posibles dentro de lo fantástico.

Ahora bien, este género propone algo más que la imaginación por la imaginación. El autor, explica cómo el género fantástico se vale de este medio para tratar temáticas relacionadas a preguntas universales para el ser humano. El tiempo, la identidad, la libertad o el futuro son algunos de los tópicos que de forma generalizada abarcan lo fantástico y que además constituyen un rasgo que se repite en cada trama de este género.

Otra visión, más incluyente en cuanto no enfatiza un concepto limitado, apunta a lo fantástico como una dualidad de mundos. Tolkien, J. R.R. (citado por Sánchez Escalonilla, A., 2009), expresa la contradicción entre la esfera que comparten protagonista, lector y autor (mundo primario) y la del universo fantástico (mundo secundario) compartido por criaturas fantásticas.

Para el autor de *El señor de los anillos*, para que ocurra un encuentro entre los mundos primario y secundario debe estar presente un personaje humano o humanizado que cruce los límites de la fantasía, produciendo el fenómeno del asombro ante lo maravilloso.

De acuerdo a este concepto, el factor sorprendente o maravilloso debe estar presente para que una historia sea considerada como fantástica. Ya que si para el personaje fuese normal lo maravilloso, no existiría la contradicción entre lo real y lo imposible y por tanto no sería un guión fantástico.

Más allá de lo ambiguo o abstracto que pueda considerarse el género fantástico debido a la amplitud de temáticas que puede abarcar, existe un consenso de los elementos que conforman este tipo de historias: lo humano y ordinario en contraposición con el asombro ante lo imposible.

2.1.2 *El viaje fantástico*

La historia y la trama definen el género al que pertenecen. El guión fantástico, al enfrentarse continuamente a conflictos que se relacionan en su mayoría con

problemas interiores del protagonista pasa a través de un ciclo de evolución o maduración. De allí la palabra “viaje”, que Vogler, C. describe así:

En esencia, la historia del héroe es siempre un viaje. Un héroe deja su cómodo y ordinario entorno para aventurarse en un mundo desafiante y no conocido. Podría ser un viaje externo hacia un lugar real: un laberinto, un bosque o cueva, una extraña ciudad o país, una nueva zona que se convierte en la pista para el conflicto con fuerzas antagónicas o desafiantes. (1998, p.13)

Refiriéndose al concepto de héroe, el autor señala cómo la etimología griega de esta palabra apunta hacia las virtudes de protección y servicio. Además expresa la importancia de la universalidad de las características del héroe. Según él, debería estar compuesto de cualidades, emociones y motivaciones que cualquier espectador podría haber experimentado en algún momento. La intención es no construir al protagonista como un ser ideal, completamente sin imperfecciones.

Asimismo, el héroe posee otra función esencial que lo distingue y le otorga protagonismo en la historia. Vogler, C. (1998) lo explica de esta manera: “Cuando se evalúa un guión algunas veces es difícil decir quién es el personaje principal, o quién debería ser. Regularmente la mejor respuesta es: aquel que aprende o crece más en el curso de la historia”. (p.37)

Vogler (1998), aclara que las etapas por las que transita el héroe o protagonista pueden ser identificadas en cualquier tipo de historia, no sólo las de aventura o acción. El viaje podría tratarse incluso de un sendero hacia el interior de su propia mente. De acuerdo al autor, lo que se busca es que una vez terminado el relato el espectador quede con la sensación de que ha aprendido algo acerca de la vida o acerca de sí mismo.

Existe entonces una paradoja entre las acciones que le ocurren al personaje, y lo que vive a nivel emocional o interno. Sánchez Escalonilla, A. (2002), explica el viaje fantástico como un proceso de búsqueda que conlleva un camino de evolución por parte del protagonista. De hecho, toda transformación se produce al mismo tiempo que el héroe resuelve el conflicto tangible o la misión que le está destinada; es decir, normalmente el personaje no se da cuenta de que ha cambiado sino hasta el término de la travesía o relato.

En palabras del autor: “La transformación del héroe puede realizarse a través de cuatro clases de vivencias: *Purificación, Madurez, Superación del Trauma y Descubrimiento* de sí. En cada una de ellas hallaremos un tipo de motivación distinto” (2002, p. 82). Cada vivencia –que dependerá del rumbo que el guionista decida tomar–, contiene como esencia el conflicto que le permitirá al protagonista pasar a través del proceso de aprendizaje.

Una variante en la construcción del protagonista o forja del héroe (como le llama Sánchez Escalonilla), ocurre cuando existe un paralelismo entre la aventura que vive el personaje y su transformación en héroe. El espectador se convierte así en un testigo de la evolución y del nacimiento de un nuevo protagonista.

Sin embargo, como sucede en cada historia deben ocurrir una serie de obstáculos que impidan al personaje principal realizar su misión. Para facilitar la comprensión de las vivencias que normalmente un héroe debe atravesar en su viaje, Vogler, C. (1998) ha identificado doce pasos que según él son invariables en el camino del protagonista. Siguiendo el orden que establece, se encuentran: el mundo ordinario; llamada a la aventura; rechazo a la llamada; encuentro con el mentor; la travesía del primer umbral; pruebas, aliados y enemigos; acercamiento

a la caverna más profunda; la odisea; la recompensa (tomando la espada); el camino de regreso; la resurrección; el regreso con el elixir.

Naturalmente, cada estadio descrito a profundidad en el libro para escritores *The Writer's Journey*, es en sí un sumario metafórico que sirve como guía en la selección de situaciones en vías a la transformación. Aún así, según el mismo Vogler:

Debo señalar una objeción significativa acerca de la idea de *The Writer's Journey*; la desconfianza de artistas y críticos de que sigue una fórmula, llegando a una repetición viciada. A algunos escritores profesionales no les gusta la idea de analizar el proceso creativo en absoluto, y le piden insistentemente a los estudiantes ignorar todos los libros y profesores y "simplemente hacerlo". Para ellos el arte es completamente un proceso intuitivo que nunca podrá ser regido por reglas de aprobación y no debería ser reducido a una fórmula. Y no están equivocados. (Traducción libre del autor, 1998, p. xiii)

De manera que incluso teniendo como orientación los pasos para la forja del héroe, no debe olvidarse que son meros consejos y que constituir la historia no comprende una serie de peldaños inamovibles o exactos. En todo caso, los estadios pueden ser tomados como señalizaciones o advertencias de los senderos que debe transitar el protagonista, de forma interna o externa.

Cualquiera sea el modelado que se le quiera dar al protagonista de la historia durante el viaje, Sánchez Escalonilla, A. (2002) recomienda otorgarle al héroe cuatro cualidades que propician la aventura y que pueden ser producto del aprendizaje a lo largo de la travesía. El autor, menciona cómo la *sabiduría*, *justicia*, *fortaleza* y *autodominio*, comprenden rasgos que se esperan del comportamiento del héroe; siendo enunciados incluso por Aristóteles en la *Retórica* y la *Poética*.

Se le adjudica así el grado de identificación del espectador con el héroe y la credibilidad del personaje a la presencia de estas virtudes en la construcción del protagonista. Ya que una vez más, estas características humanizan al personaje, permitiendo el reconocimiento emocional con éste.

2.1.2.1 *Elementos que conforman el viaje fantástico*

La Fantasía se distingue por la confrontación de dos mundos: uno real y otro imposible. De acuerdo a Sánchez Escalonilla, A. (2002), el elemento de transición entre una dimensión y otra es el *umbral* que en este tipo de historias suele ser más evidente. Según afirma: “Ésta es la clave que distingue los auténticos relatos fantásticos de las simples historias de ficción” (p.159).

Incluso, el autor se atreve a especificar que sólo son considerados viajes fantásticos aquellos relatos en que una vez que el protagonista haya cruzado el umbral hacia el mundo especial, se muestre una notable diferencia en cuanto a la diégesis del nuevo lugar y la del mundo real del que proviene. Es decir, siempre debe mostrarse el contraste; bien sea que el protagonista entre en un mundo extraordinario o que reciba una visita de algún personaje maravilloso.

Ahora bien, continuando con la corriente de Vogler, C. (1998) y los estadios que estipula que llevan al héroe a través de su viaje, se halla como primer peldaño el llamado *mundo ordinario* donde se encuentra el protagonista. La intención de mostrar al héroe en el mundo normal al que pertenece, es crear un choque con el mundo especial o extraordinario que está a punto de conocer.

Acto seguido se plantea la llamada a la aventura, esto no significa necesariamente que el héroe deba recibir algún tipo de invitación. Más bien se

refiere a un momento simbólico en el que se le presenta un problema o reto que debe afrontar. Este es el punto en el que se altera el mundo ordinario del héroe y también el instante en el que se puede divisar cuál será su meta.

El autor menciona entonces el rechazo a la llamada, sinónimo del miedo del protagonista. Así se introduce la figura del *mentor* que funcionará como el guía sabio de la historia.

Con respecto a este personaje que aparece comúnmente en el camino del héroe, Sánchez Escalonilla, A. menciona: "Sobre este arquetipo denominado sabio anciano, recae la responsabilidad de formar las cualidades heroicas de su aprendiz, y no solo de las que atañen a la fortaleza, el valor o la magnanimidad". (2002, p.24). A pesar de la importancia de esta figura en la historia, también aclara que no es indispensable su presencia. Es decir, puede darse el caso de héroes solitarios que en lugar de tener un guía poseen el apoyo de un personaje de confianza que les presta ayuda en momentos determinados en que requieren de mayor fortaleza.

Ahora, una vez que el protagonista ha decidido enrolarse en la aventura y ha entrado al mundo especial, llega a cruzar lo que Vogler, C. (1998) denomina como el *primer umbral*. Este es el punto en que el héroe asume el reto que le depara su viaje.

Tal y como explica el escritor, las películas están construidas en base a tres actos: un primer acto donde el héroe decide actuar; la acción en sí misma; y un último acto en el que se obtienen las consecuencias de esa acción. Para Vogler, el primer umbral señala el punto de no retorno entre el primer y segundo actos.

La secuencia de estadios a través del viaje del héroe continúa mostrando pruebas, aliados y enemigos, siguiendo con un momento de clímax en el que el protagonista se acerca al lugar o instante más peligroso en su búsqueda: el acercamiento a la caverna más profunda. Así el personaje llega al punto más álgido de la situación. Vogler, C. (1998) lo define como: “La Odisea es un ‘momento ciego’ para la audiencia, ya que nos encontramos en suspenso y tensión; no sabemos si vivirá o morirá”. (p.21)

Por último el tercer acto, según el autor, está compuesto por la liberación del hilo de tensión dramática y la recompensa del héroe. Luego, se vislumbra el camino de regreso al mundo ordinario, luchando con los últimos pequeños conflictos que no se hayan resuelto aún. Finalmente, ocurre la resurrección que se describe como la purificación del protagonista antes de su retorno y por último el retorno con el elixir (que puede ser desde un tesoro físico hasta el aprendizaje del héroe).

Si bien se han descrito los elementos que conforman el ciclo del viaje fantástico y en sí el viaje que cualquier héroe afronta, también resulta de ayuda a la hora de escribir un guión conocer los tipos de héroes más comunes. Sánchez Escalonilla, A. (2002), agrupa algunos de los arquetipos que más se repiten: “Valedores de la humanidad; fundadores de pueblos y dinastías; magos y adivinos; vencedores de monstruos; autores y testigos de hechos maravillosos; visitantes de los infiernos; campeones y guerreros”. (p. 54)

2.1.3 Temáticas del género de fantasía

La fantasía no tiene más límites que la imaginación. Aún así y a diferencia de otros géneros que se valen de la razón o la ciencia, lo fantástico requiere de un

consenso entre audiencia y héroe. Todorov, T. (1974), reitera la necesidad de integración entre ambas partes, ya que “la verdad” de la historia podrá conocerse sólo hasta el final del viaje. De manera que tanto protagonista como espectador normalmente poseen el mismo nivel de conocimiento en relación a los sucesos que acontecen.

Evidentemente –y como aclara Sánchez Escalonilla, A.– cada guión cuenta tres historias paralelamente: “una *trama de acción*, una *historia de relación* (o varias), y una *historia interior*”. (2002, p. 59). Lo que se pretende es enumerar una lista basada en las temáticas más repetidas en el género fantástico en cuanto a la trama de acción que sucede en el guión.

De acuerdo a Risco, A. (1982), la clasificación temática fantástica que propone se basa en que todas las diversificaciones que plantea concuerdan en la contradicción de la visión y percepción del mundo real. Algunos de los temas que abarca son: espacios metafísicos, mundos paganos, viajes a otro mundo, un protagonista que haya muerto sin saberlo, aparición de fantasmas, viajes en el tiempo, origen extraterrestre del hombre, brujos y brujas, objetos mágicos, otros planetas, entre otros.

Otra visión especula acerca de las temáticas de las historias interiores del héroe, tramas propiamente dichas y relaciones entre personajes; justificadas en sus motivaciones. Tobias, R. (citado por Sánchez Escalonilla, A., 2002), agrupa los relatos cinematográficos y literarios en las siguientes tramas: “*Búsqueda; Aventura; Rescate; Persecución; Huida; Venganza; Enigma; Rivalidad; Desvalido; Tentación; Metamorfosis; Transformación; Maduración; Amor; Amor prohibido; Sacrificio; Descubrimiento; Precio del exceso; Ascenso; Caída*”. (p.59)

Independientemente de la estrategia que se quiera elegir para aproximarse a este género la mayoría de los temas coinciden en que más allá de la forma fantástica en que se presenten las historias, el contenido es vulnerable y humano. El autor del texto *Guión de aventura y forja del héroe* (2002), destaca que aunque parezca paradójico, lo fantástico es el vehículo preciso para ahondar en las profundidades del mundo interior.

Algunas veces es necesario observar los contrastes para evidenciar las semejanzas. El investigador y escritor del género fantástico, Tolkien, J. R. R. (citado por Sánchez Escalonilla, A., 2002) expresa:

Deberíamos salir al encuentro de centauros y dragones, y quizás así, de pronto, fijaríamos nuestra atención, como los pastores de antaño, en las ovejas, los perros, los caballos... y los lobos. Los cuentos de hadas nos ayudan a completar esta renovación. En este sentido, sólo si los sabemos apreciar pueden ellos volvernos o mantenernos como niños. (p.161)

No es necesario subestimar el valor de las historias fantásticas, ni mucho menos relegarlas solamente al ámbito de los cuentos infantiles. Relatos pertenecientes a este género ofrecen un viaje no sólo a través del interior de la mente y las emociones universales, sino también un desfile de arquetipos, relaciones humanas y encuentros entre lo que ocurre a nivel de acción física y la transformación interna del héroe.

2.1 *Stop-motion: comenzar y detener el movimiento*

2.2.1 *Qué es el Stop-motion.*

Cada historia contiene en sí el hecho de la representación. Se utilizan elementos como el suspenso o la variación del ritmo dramático para conseguir la atención de la audiencia. Así, lo expresa el animador veterano Purves, B. (2010),

quien hace evidente la artificialidad de la animación inclusive por encima de otros medios que logran disimular el simulacro o falsedad de la representación (como en el *live action*).

Priebe, Ken A. (2011), aclara que el stop-motion es un tipo de animación que requiere de la construcción o manualidad de las personas. Según él, a través de la manipulación de objetos o muñecos cuadro por cuadro, estos pueden traerse a la vida.

Por su parte, Joanna Priestley (citada por Purves, B., 2010) define esta técnica de la siguiente forma:

El stop-motion podría ser definido generalmente como crear la ilusión de movimiento o representación registrada a través de cuadros de *film* expuestos sucesivamente, manipulando –usualmente con las manos– algún objeto sólido, muñeco o imagen recortada en un *set* ubicado en un espacio físico. (Traducción libre del autor, p.6)

De manera que, el stop-motion tiene como fundamento esencial la ilusión de movimiento y en sí la representación. Podría decirse que los autores citados coinciden en la necesidad de la intervención humana, a través de las manos, y en la diversidad de los elementos que pueden emplearse para lograr esta técnica.

Así, el uso de elementos recortados, juguetes, títeres, plastilina o cualquier elemento al alcance de la imaginación, puede convertirse en protagonista de una historia contada a través del stop-motion. Purves, B. (2010) afirma que existe un toque de magia envuelto en el proceso de esta técnica, pues conecta y recuerda a los juegos de la infancia haciendo cualquier cosa posible.

Para el autor esa esencia lúdica es una característica que permite incluir al espectador en la construcción de la historia, compartiendo el truco que existe en el asunto. Según él, tomando en cuenta el artificio que significa esta técnica no tiene sentido utilizarla para emular acciones o situaciones reales; sino para desatar la creatividad del espectador y atraerlo hacia la narración del relato. En otras palabras, es de utilidad aprovechar las limitaciones del stop-motion, empleándolas a favor del creador.

La licencia que el stop-motion permite para la representación de elementos fantásticos o historias que de ser canalizadas por otro medio requerirían de mayor costo y presupuesto, ha sido una ventaja que le ha concedido la actual propagación que tiene. Priebe, Ken A. (2011) expresa: “(...) el arte del stop-motion ha experimentado un renacimiento que no solamente lo ha llevado más prominentemente a los grandes estudios de flimación, sino que además lo ha llevado a las manos de personas comunes en todo el mundo”. (Traducción libre del autor, p. xvii).

En cuanto al significado de la palabra en sí, Purves, B. (2008) en su texto *Stop motion: Passion, Process and Performance* se declara en desacuerdo con la referencia de este concepto: detener el movimiento; debido a que en su opinión es impreciso decir que esa es la esencia que sigue esta técnica. En su lugar sugiere que la acción del animador es darle movimiento a objetos que están detenidos.

Continuando con su argumento, la palabra *stop-motion* podría fácilmente aplicar a cualquier tipo de animación, ya que el fundamento es básicamente el mismo. Existe un objeto (un dibujo, una animación generada por computadora o un muñeco, por ejemplo) que es manipulado para tener un movimiento gradual a través de una serie de fotogramas. Y así, la sucesión de imágenes mostradas a cierta velocidad crean la ilusión de movimiento.

Por lo que el autor, afirma que un concepto más preciso sería “stop frame [en español cuadro detenido]” (2008, p.9). Según explica, lo que ocurre mecánicamente en la cámara es justamente la suspensión del registro del momento en el que el objeto es movido por la mano del realizador. De manera que lo que el espectador observa es una mera simulación.

Naturalmente, no cualquier historia encaja dentro del marco de esta técnica. Ya que, su uso amerita que el relato o las características de los personajes justifiquen el medio del stop-motion. Con relación a esto, Purves, B. (2010) aconseja:

Una buena manera de probar si tu idea puede funcionar en la artificialidad de la animación es hacerse la pregunta: “¿Esta historia podría ser contada de una forma mejor en live action [acción real]?”. Si la respuesta es “sí”, entonces es momento de pensar de nuevo. Si la respuesta es “¡no!”, entonces el proceso de animación podría agregar realmente una nueva perspectiva envolvente a tu historia. (Traducción libre del autor, p. 54)

De acuerdo al animador veterano, no debería existir ninguna limitación en cuanto a la selección de temas que se pueden tratar en una historia contada a través del stop-motion. Sin embargo, destaca que el único caso en el que podría re-plantearse la selección de esta técnica o más bien la manera en que se aborda, serían los relatos excesivamente trágicos. Aun así, advierte que una alternativa para encauzar temas tan sensibles sería la utilización de la metáfora.

Lo particular del stop-motion y también lo que le da la cualidad artesanal es, nuevamente, sacar el provecho y la esencia humana que está detrás de su construcción; no ocultarla. El director de películas como *The Nightmare Before Christmas* y *James and the Giant Peach*, Henry Selick (citado por Priebe, Ken A., 2011), asegura: "Lo que es inherente al stop-motion: dar prueba de la mano del

artista a través de los errores hechos que no se pueden evitar y comunicarle a la audiencia que lo que están observando real y verdaderamente existe”. (p. ix)

A pesar de que esta técnica puede otorgarle a cualquier relato una apariencia singular, Purves, B. (2010) destaca que lo más importante para cualquier historia no es el medio a través del cual se cuenta, sino más bien los elementos de la narración en sí. En su opinión, el stop motion puede funcionar como un factor que llama la atención de la audiencia, pero nunca podrá contar un relato por sí mismo.

2.2.2 Breves antecedentes del stop-motion

El nacimiento del stop-motion se remonta al instante en que se conjugó el mundo audiovisual con la teatralidad. Algunos estudiosos de la animación y de esta técnica, como el animador Purves, B. (2010) le atribuyen al creador del “truco cinematográfico” los comienzos del stop-motion: George Méliès.

Para finales del siglo diecinueve este precursor ya utilizaba cables, puertas-trampa, humo y diversos mecanismos para crear representaciones mágicas. Purves, B. (2010) se enfoca en un hecho que según él cambió la historia del cine y de la animación; el momento en el que por accidente la cámara de Méliès se atascó descubriendo así el artificio del *jump cut* utilizado para la sustitución. Según Purves, B.: “Este simple truco ha sido recreado por accidente a través de la detención de la cámara; a través del movimiento detenido [el juego de palabras en inglés es: ‘stopping motion’]”. (Traducción libre del autor, 2010, p. 14)

Desde sus inicios y hasta el siglo XX el stop-motion fue destinado para el uso de efectos especiales, más no como una técnica en sí misma. Priebe, Ken A.

(2011) señala la utilización del stop-motion para efectos de secuencias de criaturas en *films* de fantasía hechos en acción real con las innovaciones de Willis O'Brien y Ray Harryhausen.

Shaw, S. (2008) destaca en especial el trabajo precursor del animador Ray Harryhausen. La autora expresa:

Ray Harryhausen, ha sido probablemente la mayor inspiración para los animadores de modelado de la actualidad (...) su trabajo pionero con armaduras y látex, sin mencionar sus dibujos y sus habilidades en fundidos de bronce que abrieron el camino para muchas de las técnicas usadas hoy. Su animación tenía movimientos más naturales que los vistos anteriormente. (Traducción libre del autor, p.4)

Asimismo, en Asia y Europa surge la utilización del stop-motion, no como herramienta para crear efectos especiales sino como técnica en sí. Ken A. Priebe (2010) adjudica la historia de la técnica de stop-motion con muñecos al animador ruso Ladislav Starewitch, quien elaboró cortometrajes en stop-motion utilizando insectos embalsamados con cables. Priebe, señala la pieza *The Cameraman's Revenge* hecha en 1912 como el primer cortometraje en stop-motion conocido que se valió de la técnica de muñecos.

Priebe, Ken A. (2011) destaca también otro de los trabajos de Ladislav Starewitch por el gran avance que significó para la época (1929-1930) en cuanto a la realidad de las expresiones faciales de los muñecos usados y la complejidad mecánica de éstos, el film *The Tale of the Fox*.

Según explica Priebe, Ken A. (2011), el primer film hecho enteramente en stop-motion en Norte América y además el primero en ser basado en una ópera, fue *Hansel and Gretel: An Opera Fantasy* (1954) del director Michael Myerberg. El autor, señala que a pesar de su fracaso, puede considerarse un hito en la historia

del uso de esta técnica en cuanto a sus expresiones faciales y la intervención de circuitos eléctricos en el *set* y en los muñecos para generar movimiento.

Otro de los creadores considerado precursor en el campo del stop-motion es el director checoslovaco Jan Svankmajer. Según Shaw, S. (2008), Svankmajer ha sido pionero en el uso de plastilina, arcilla, papel y otros materiales de modelado para generar atmósferas surreales.

Una pieza mucho más reciente que las mencionadas, pero que sentó un precedente en el stop-motion y que continuamente se toma como referencia es el largometraje *The Nightmare Before Christmas* dirigida por Henry Selick y producida y escrita por Tim Burton. De acuerdo a Priebe, Ken A. (2011): “Esta fue la primera vez que un proyecto en stop-motion fue producido con un presupuesto de alto nivel y una amplia y experimentada cantidad de talentos en el medio”. (Traducción libre del autor, p.37)

En relación al *film The Nightmare Before Christmas*, Priebe, Ken A. (2011) explica el gran desafío que significó la combinación de técnicas de stop-motion que se utilizaron para esta película: plastilina, muñecos en foami y látex, efectos de criaturas. Además de efectos de doble exposición y un sistema único de control de movimiento para integrar la cámara a la historia.

2.2.3 *La ilusión fílmica del stop-motion*

El stop-motion basa su esencia en la manipulación del tiempo y del movimiento. A través de los objetos empleados e incluso por medio de efectos hechos con la cámara, puede lograrse la ilusión óptica que genera el uso de esta

técnica. Priebe, Ken A. (2011) apunta que los elementos imprescindibles para lograr la simulación son: la localización del set, los muñecos (u objetos que se utilicen, dependiendo de la técnica), la iluminación y la cámara fotográfica.

Básicamente, la técnica consiste en colocar el objeto, tomarle la foto, moverlo y tomar otra. No obstante, el autor expresa que hay muchas opciones para enriquecer y darle mayor ilusión a las escenas sin necesidad de dejar todo para el proceso de post-producción.

Un factor singular que diferencia al stop-motion de otras técnicas de animación es la cantidad de fotogramas que se necesitan para crear la simulación de movimiento. El autor de *Stop motion: Passion, Process and Performance*, explica:

El stop motion necesita más cuadros para explicar la acción que la mayoría de los tipos de animación. El cerebro tiene que trabajar para llenar la información faltante, ya que generalmente no hay una imagen borrosa ayudando a sugerir el peso, la dirección y la velocidad de movimiento. Necesitamos ayudar al ojo, y al oído, a relacionar cada cuadro al siguiente y a los anteriores. Tenemos que contar la historia de un movimiento más claramente. (Traducción libre del autor, 2008, p. 11)

Tal y como ocurre en una película cinematográfica, el desplazamiento o acciones están compuestos por una serie de pequeños movimientos. En relación al proceso de creación de movimiento en el stop motion, Purves, B. describe: “Literalmente empiezas en el cuadro uno en un rodaje, y terminas con el último cuadro: dándole forma orgánica al rodaje a medida que continuas. Este método lineal de rodaje ayuda al flujo de la acción”. (2010, p.32)

Si bien la forma de registrar la película cinematográfica y la de elaborar una historia en stop-motion tienen un mismo fundamento, son también dos maneras distintas de capturar el movimiento. Shaw, S. (2008) indica cada cuánto debe

ejecutarse un ligero movimiento entre cada cuadro. La autora, explica que lo recomendable es producir de 24 a 25 cuadros por segundo, que contengan un movimiento.

Aunque esta sugerencia pueda parecerse a lo que se hace mecánicamente en cualquier *film*, Shaw, S. expresa: “(...) esto no necesariamente significa que en la animación debas producir de 24 a 25 movimientos *diferentes* por segundo para crear un flujo aceptable de movimiento”. (2008, p.27). Según explica, es decisión del creador el discernir cada cuántos cuadros debe hacerse un ligero movimiento; bien sea cada cuadro o cada dos cuadros.

Quizás en el stop-motion, más que en cualquier otra técnica de tipo audiovisual o de ficción, existe un acuerdo tácito entre la audiencia y el realizador. Como si se tratara de un truco de magia, el espectador se deja convencer e impresionar. Sin embargo, Purves, B. (2008) advierte que una delgada línea divisoria separa la aceptación de este contrato con el rechazo de lo que se ve.

Para explicar cómo manejar el grado de ilusión en el stop-motion, el animador Purves, B. (2008) hace una analogía con el trabajo de un mago y así describe:

La audiencia sabe que ambas cosas son un truco [refiriéndose al acto como *performance* y a la acción], pero están felices de continuar con esto, teniendo su incredulidad suspendida tan lejos como sea posible. Si el mago va muy lejos, entonces el contrato entre la audiencia y el ilusionista se rompe. Si un muñeco tuviera que comportarse totalmente de una forma realista, estaríamos desconcertados y nos sentiríamos engañados. Disfrutamos que es un artificio. (Traducción libre del autor, p. 4)

De manera que un buen consejo para discernir hasta qué punto animar un muñeco o un objeto recortado, es seguir la guía del autor en cuanto a obviar la necesidad de ser una copia exacta de la realidad.

Un riesgo que todo realizador tiene es justamente la precisión que requiere el uso de esta técnica. Lo minucioso que puede ser este trabajo, puede convertirse en un factor en contra al momento de querer regrabar alguna escena. Ya que, no sólo implicaría volver a tomar una fotografía sino múltiples. Purves, B. (2010) afirma que una vez que se le da una mínima ubicación diferente al personaje, acto seguido se ha desvanecido el cuadro anterior exacto.

También, es imprescindible tener en cuenta que nunca podrá obtenerse un desplazamiento exacto al de cualquier pieza hecha en *live action* (acción real). Purves, B. aclara que la audiencia está consciente sobre qué esperar de un proyecto de stop-motion; la referencia a ser considerada es si cada cuadro muestra la intención de movimiento que está contenida en éste. En palabras del autor:

Una buena animación consiste en controlar y guiar el movimiento para que el significado, la emoción y la narración sean entendidos con absoluta claridad. La técnica y mecánica de la filmación en stop-motion no podrá nunca reproducir una copia exacta del movimiento real. Un muñeco tendrá siempre su propia manera de moverse. (Traducción libre del autor, 2010, p. 168).

En conjunto con la simulación propia de esta técnica, resulta de ayuda el empleo de objetos o elementos que formen parte de la realidad. Este contraste constituye la atmósfera que le otorga al espectador una mayor identificación con la historia y los recursos empleados. El animador, director de fotografía y supervisor de efectos visuales de *films* como *Corpse Bride* y *Coraline*, Kozachic, P. (citado por Priebe, Ken A., 2011) afirma que en su opinión cada proyecto en stop-motion debería tener ciertas características físicas reales (humo, agua, arena, etc.). Así, se le da a la pieza y a los objetos una apariencia más real.

Aún así, resulta paradójico que el stop-motion –al igual que cualquier técnica cinematográfica– tiene su sentido y origen en la ilusión por sí misma. Es decir, existe una doble ilusión la que inherentemente lleva consigo la representación y la simulación de movimiento continuo del stop-motion. El estudioso del arte y del campo audiovisual, Pérez La Rotta, G. (2003) describe: “El régimen ficcional, propio de la representación fílmica, es originariamente una experiencia mágica y finalmente estética, con la intención de re-crear la vida, para asumirla como algo propio como dimensión de identidad”. (p. 125)

2.2.3.1 *Persistencia retiniana*

Lo que hace posible observar el movimiento en el cine no son los mecanismos, sino el cerebro humano. Montagu, I. (1964) describe el fenómeno de la persistencia retiniana aclarando que no existe el movimiento real sino más bien un conjunto de imágenes estáticas ordenadas una detrás de la otra.

Michaelis, A. R. (citado por Montagu, I., 1964) explica la persistencia retiniana o “persistencia de la visión” de la siguiente forma: “Cuando se exhiben en rápida secuencia por encima de la frecuencia de fusión de la visión humana, las imágenes separadas persisten en la mente del observador un tiempo suficientemente largo como para reproducir la apariencia de movimiento continuo”. (p.17)

El autor, hace referencia a cómo en los principios del cine este fenómeno era empleado para generar ilusiones de movimiento, con artefactos como el

taumatropo o el praxinoscopio. Siendo así una simulación que serviría años más tarde para la creación del cinematógrafo de los hermanos Lumière.

Para explicar y ejemplificar este proceso y además para entender el movimiento en el stop-motion, Shaw, S. (2008) describe el famoso ejercicio hecho en el siglo XIX por el fotógrafo Eadweard Muybridge. Muybridge tomó 25 fotos continuas durante un segundo para lograr demostrar que en el galope de un caballo éste mantiene sus cuatro extremidades en el aire al mismo tiempo por fracciones de segundo. Así como puede descomponerse un movimiento en imágenes fijas en secuencia, el proceso a la inversa (la reproducción e incluso la mera observación de estas fotografías una seguida de la otra) genera la ilusión de movimiento.

Como explica la autora, este principio es la clave básica en la que se sustenta el stop-motion y la animación en sí, la ilusión del movimiento continuo.

A pesar de esto, Purves, B. (2010) advierte que inclusive actualmente no existe evidencia médica que respalde esta teoría. El animador, describe: “La teoría es que todo lo que percibimos es una combinación de lo que está sucediendo ahora y lo que sucedió un instante antes”. (2010, p.18)

2.2.3.2 *Fotografía y cine*

Si bien la evolución histórica y técnica de la fotografía fue de la imagen inmóvil hacia la imagen cinética, el fotograma sin movimiento permaneció en el tiempo. Puede hablarse entonces de una ruptura o de vertientes en el uso de la imagen.

El profesor sueco y autor del texto *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts* Rosaak, E. (2011), explica que la historia de las imágenes entre lo cinético y lo inmóvil se remonta a los antecedentes del cine y los juguetes ópticos predecesores del invento del cinematógrafo; como el taumatropo, el disco estroboscópico, y el fenakistoscopio. El autor, destaca que los elementos determinantes para entender el movimiento en el cine son: movimiento y tiempo.

Para Pérez La Rotta, G. (2003) incluso el movimiento como es manejado en el cine forma parte de una ilusión. De manera que el filósofo sólo reconoce el tiempo en el contexto de la historia misma. En sus palabras:

(...) si hemos postulado que el tiempo es una forma de revelación de intersubjetividad, intentamos mostrar cómo la imagen fílmica, al re-elaborar el tiempo de una forma narrativa, genera un universo significativo donde los hombres discurren en un tiempo que les atañe profundamente y en el que pueden reconocer su propia existencia. (p.23)

Por su parte, el estudioso de historia del cine y profesor del Departamento de Historia del arte de la Universidad de Chicago, Gunning, T. (citado por Rosaak, E., 2011) contempla al cine como un arte de la imagen móvil. Aunque reconoce que materialmente puede ser vista simplemente como una serie de imágenes en movimiento.

Regresando a la dualidad imagen inmóvil-imagen móvil, como cada nuevo invento en la historia supone entonces un re-planteamiento de las funciones e intenciones. El estudioso de las teorías del cine y profesor, Elsaesser, T. (citado por Rosaak, E., 2011) señala que con la llegada del cine, la fotografía no se vio opacada sino más bien liberada.

De acuerdo al autor, esta invención significó agudizar las funciones de la fotografía para encontrar un sentido en sí misma, tal y como hizo el reconocido Henri Cartier-Bresson al enfatizar el momento decisivo al registrar una imagen.

Sin querer tratar lo obvio, instante en que fotografía y cine se separan en cuanto a intenciones técnicas (registrar una imagen fija o una secuencia de imágenes que represente el movimiento), constituye un hito tan significativo como la sustitución del celuloide por el sensor digital.

De acuerdo al sueco Rosaak, E. (2011), si bien el fundamento sigue siendo el mismo, el uso de esta tecnología supone una interrogante ante esta nueva imagen. En principio, se trata de una serie de algoritmos traducidos en información; que puede ser manipulada completamente (colorimetría, yuxtaposición de objetos que no estuvieron presentes al momento del registro, descomposición de la imagen, etc.) a diferencia de las limitaciones que suponía el uso del celuloide.

El autor, señala entonces los nuevos paradigmas y tendencias en relación a la imagen:

Cien años más tarde [haciendo referencia a los intereses técnicos antes de la invención del cinematógrafo e incluso en sus inicios], una de las características más impactantes en las prácticas contemporáneas de cine en salas de proyección, galerías de arte, y nuevas plataformas de medios es el frecuente uso del slow motion [en español 'ralentización del movimiento'] y otras técnicas de dilatación del movimiento. (Traducción libre del autor, 2011, p. 12)

A diferencia del paradigma que propició la formación del cine (la aceleración de una serie de fotogramas para generar movimiento), pareciera que el nuevo interés es la descomposición, e incluso la congelación del movimiento.

Así se podría hablar entonces de una nueva evolución o tendencia en la historia del cine, quizás un *guiño* cinematográfico hacia sus inicios: la fotografía.

Según el autor, en la actualidad puede hablarse de técnicas que se encuentran en el límite entre fotografía y cine. En palabras de Elsaesser, T. (citado por Rosaak, E., 2011): “Las técnicas de animación como el stop-motion y la pixilation, técnicamente posicionadas entre la fotografía y el film, tienen una historia rica en la interrogación del campo entre imágenes inmóviles y con movimiento”. (p.163)

2.2.3.2.1 Uso de cámaras digitales SLR en el stop-motion.

Desde su nacimiento junto a los hermanos Lumière, el cine ha tenido el propósito de registrar el movimiento. Contemplar una película cinematográfica, es observar una serie de fotografías; entendiendo el proceso óptico y cerebral de la persistencia retiniana.

Ahora, de acuerdo al filósofo Pérez La Rotta, G. (2003), existió un momento preciso en que ocurrió la separación entre cine y fotografía. En sus palabras: La traducción de movimiento continuo en movimiento intermitente exigió un intrincado perfeccionamiento; la cinematografía se emancipa de la fotografía fija, gracias a la introducción de base móvil, consistente y flexible –la cinta de celuloide– (...). (p.42)

Un hito sin comparación alguna ha sido la transición entre el uso de cámaras fotográficas analógicas con respecto al uso de cámaras digitales para llevar a cabo proyectos en stop-motion. Si bien es cierto, como menciona Priebe,

Ken A. (2011), que para realizar una pieza utilizando esta técnica solo se necesita una buena historia para contar, muñecos u objetos para representarla y una cámara; significó un gran avance en términos de practicidad la incorporación de cámaras digitales en el proceso.

Priebe, Ken A. (2011) señala que la diferencia se encuentra en la película fotográfica. El uso de esta herramienta hacía más vulnerable el material; según comenta, los cambios de temperatura, ligeros movimientos involuntarios del *film*, o variaciones en la velocidad podrían alterar la secuencia de fotografías.

El autor, explica que otro de los riesgos que implicaba normalmente el uso de la cámara fotográfica analógica, era que una vez tomada la foto era necesario esperar como mínimo a que el negativo fuese revelado para determinar si efectivamente había consistencia entre un cuadro y el siguiente.

Así, con las innovaciones tecnológicas y el surgimiento de cámaras digitales como las videocámaras MiniDV que permitían conectar su sistema a la computadora generando una visión en tiempo real de las imágenes tomadas, se reducía el tiempo de producción de una pieza en stop-motion.

Priebe, Ken. A. (2011), también destaca el avance que supuso la propagación y descenso de costos de las cámaras digitales SLR (del inglés Digital *Single Lens Reflex*), trayendo lo mejor de las herramientas del pasado: una resolución igual o superior a las cámaras analógicas y la inmediatez que se requería.

Shaw, S. (2008) advierte que la escogencia de la cámara a utilizar en proyectos en stop-motion depende totalmente del presupuesto que se tenga y de la resolución que se quiera alcanzar. Además, es imprescindible seleccionar una cámara que permita manejar todas sus funciones manualmente. Así, videocámaras, cámaras de video analógico, cámaras de video en alta definición (*High Definition Video*), todas son herramientas válidas según la autora.

De acuerdo a la autora de *Stop motion: Craft Skills for Model Animation*, el mayor beneficio de las cámaras digitales SLR es la resolución, lo que permite mayor manipulación de la imagen al momento de editar. Sin embargo, aclara que la calidad de las fotografías dependerá del tipo de lente usado y del sensor de la cámara; ambos factores que están sujetos nuevamente al presupuesto.

El animador Purves, B. (2010) enfatiza otra ventaja en el uso de cámaras digitales:

La tendencia ahora es rodar con pequeñas cámaras digitales fijas; esto le hace la vida mucho más sencilla a un animador. La diminuta cámara puede colarse en los sets y ubicarse en ángulos extraños que nunca antes habían sido posibles. Esto tiene un enorme impacto en la manera en que contamos nuestras historias. (Traducción libre del autor, p. 140)

Tomando en cuenta lo anterior, la herramienta que suponen estas cámaras digitales no sólo ha facilitado a nivel económico y técnico el desarrollo de *films* en stop-motion sino que además ha contribuido a ampliar la libertad creativa de los animadores. Purves, B. (2010) anexa a las virtudes de estos equipos la accesibilidad que significan para principiantes y personas con recursos limitados que se encauzan en el mundo del stop-motion.

Un ejemplo de la aplicación de los avances de las cámaras digitales SLR a una pieza en stop-motion es el largometraje *Corpse Bride* (2005) del director Tim Burton. Priebe, Ken A. (2011) indica que esta película fue la primera en emplear cámaras fijas digitales de manera exitosa para el rodaje de toda la animación; el

film se hizo con una cámara Canon EOS-1D Mark II. Esta realización se convirtió así en una prueba fehaciente del poder y accesibilidad que ofrecen las cámaras digitales, inclusive para uso profesional.

Continuando con el conjunto de cualidades de una cámara digital que posee un sensor de una alta resolución, Shaw, S. menciona la disposición de usar “en crudo” los valores de la imagen: el formato RAW. En sus palabras: “En cámaras fijas profesionales tienes la habilidad de usar el formato de imagen RAW. Esto significa que la imagen es registrada y almacenada como el sensor la percibe, sin procesar”. (Traducción libre del autor, 2008, p.11)

Según la autora, la mayor facilidad que otorga el formato RAW es que empleando un programa de edición especializado en corrección de fotografías, se pueden colocar los mismos valores en cuanto a tono y exposición en varias imágenes simultáneamente.

Sea cual sea la elección del realizador en stop-motion, Priebe, Ken A. (2011) expresa la importancia de la revisión constante y prácticamente inmediata del material según se captura. El autor sugiere emplear cualquier tipo de software (bien sea especializado para la edición de *films* en stop-motion o no) que permita colocar en la línea de tiempo la sucesión de cuadros, para así reproducirlos y verificar que hayan logrado la intención y calidad del realizador.

Aunque la cadena de evolución partió de la fotografía, pasando por el cinematógrafo, hasta llegar al cine con los avances de hoy en día (cámaras digitales HD, por ejemplo), según Pérez La Rotta, G. la intención e impresión para la audiencia es exactamente la misma: “Por ello al contemplar el filme, el espectador participa, se adhiere al espectáculo, pero esto ocurrirá en una *actitud de ensoñación*”. (2003, p. 27)

2.2.4 Técnicas en el stop-motion

Desde sus inicios y tal y como menciona Priebe, Ken A. (2011), el stop-motion ha tenido sus subidas y sus caídas. Es decir, una vez superados los comienzos de esta técnica de animación en los que se empleaba solamente como un recurso para recrear efectos visuales para luego ser utilizada como un medio para contar historias en sí misma, dependiendo de los gustos de la audiencia y de los animadores se han visto auges o decaídas en este campo.

El autor, señala que con la llegada de las animaciones en CG (del inglés *Computer Generated*), se hizo a un lado la herramienta del stop-motion para dar paso a técnicas de animación construidas enteramente en computadora.

Aún así, quizás por la sobresaturación de material de animación hecho únicamente con técnicas virtuales, ha surgido en los últimos 10 ó 15 años un resurgimiento del stop-motion. El animador líder de películas como *Shrek 2* o *James and the Giant Peach*, Thomas, T. (citado por Ken A. Priebe, 2011) destaca esta idea y expresa: “Todo va en ciclos, y sucede que estamos presenciando un pico en esto [refiriéndose al stop-motion]; así como ocurrió a comienzos y mitad de los 90s antes de decaer de nuevo”. (p. 201). Esta técnica, con sus imperfecciones y con sus rastros de que la mano de obra humana estuvo allí, genera una ilusión casi teatral.

Pérez La Rotta, G. (2003) describe el proceso de involucrarse en la percepción de cualquier pieza audiovisual de la siguiente manera:

Ver una película es palpar, una vez más, la misteriosa interpretación de cuerpo y realidad, la trama intersubjetiva, la imaginación razonada que somos. Para que ello ocurra la percepción se ha movilizó drásticamente hacia lo

imaginario para confundirse con él. Inversamente, lo imaginario ha tenido que trabajar la percepción: finalmente, esta compenetración se “cristaliza” y entrega en un rollo guardado en una lata, listo para ser soñado por el espectador, en la misma medida en que percibe el filme. (p.185)

La variedad de métodos que pueden emplearse e idearse para recrear la ilusión del stop-motion es equivalente al ingenio que se pueda tener. Así lo señala el animador Purves, B.:

Algunas veces los animadores no utilizan en lo absoluto muñecos, y en su lugar simplemente emplean objetos o incluso materiales como arena o sal; y cuando estos funcionan el resultado puede ser sublime. Crear un imaginario resonante y hermoso y en sí movimiento de algo tan simple como la arena, requiere de técnicas inventivas y de una comprensión detallada de la luz, movimiento, sombras y texturas. (Traducción libre del autor, p.81)

El veterano en animación Henry Selick (citado por Priebe, Ken A. (2011), concuerda con la amplitud casi ilimitada de técnicas que pueden emplearse para generar una pieza en stop-motion, incluso hasta el punto de expresar que existen métodos que él “nunca ha presenciado” (p. ix). Es decir, cualquier material podría ser el medio idóneo para comunicar a través de esta técnica, siempre y cuando se justifique y funcione.

Más allá de las libertades y limitaciones que supone el uso de cualquiera de las técnicas que permiten recrear la ilusión del stop-motion, es crucial conocer las leyes básicas del movimiento. El co-creador del *film Gerald's Last Day* –cuya producción fue registrada a través de su *blog* en Internet– Justin Shel Rasch (citado por Priebe, Ken A., 2011), explica que en la actualidad no es necesario acudir a una escuela y pagar enormes cantidades para especializarse en esta técnica.

Según el director de *Gerald's Last Day*, el Internet supone una vía en la que puede conseguirse material profesional que sirve de formación en el stop-motion. El animador, insiste en que la mejor manera de iniciarse en esta área es conocer y practicar los fundamentos del dibujo, la anatomía y el movimiento.

Apuntando hacia el presente y futuro del uso del stop-motion como técnica, el animador y supervisor de efectos visuales, Pete Kozachik (citado por Priebe, Ken A., 2011) habla del protagonismo que ha cobrado esta técnica de manera progresiva. Especialmente, a través del nicho que se está cultivando en la actualidad; esa porción de la audiencia que comienza a cambiar su imaginario hacia una esencia más real que las animaciones generadas por computadora.

2.2.4.1 *Técnica y uso de muñecos.*

El uso de muñecos contruidos especialmente para formar parte de un proyecto en stop-motion es quizás la más antigua de las técnicas. Priebe, Ken A. (2011) explica cómo culturas en las que la manipulación de títeres y marionetas para narrar historias formaba parte de su idiosincrasia, una vez propagado el stop-motion asumieron más prominentemente esta técnica. Es el caso de países asiáticos o de Europa oriental, como Checoslovaquia, Rusia, y Japón que desarrollaron e incluso fueron pioneros en este campo.

Priebe, Ken A. (2011) expone el fundamento a tener en cuenta antes de elaborar los muñecos que serán en sí los actores del *film* en stop-motion: “Déjame reiterar uno de los principios más importantes a seguir: diseña tu muñeco basado en qué se requiere de él, en términos de su personaje y movimiento”. (Traducción libre del autor, p.75)

Shaw, S. (2008) expresa que, la complejidad y limitaciones para la manufactura de los muñecos es tan variada como sea el nivel de experiencia y las necesidades técnicas de la historia a contar. Bien sea que se emplee algodón, tela, látex o cualquier otro tipo de material, la autora explica la importancia de construir el armazón de los personajes que se crearán. El esqueleto es el cimiento del muñeco, ya que será el que le permitirá el movimiento, estabilidad y durabilidad.

Con respecto al material del esqueleto, Purves, B. (2010) explica que dependerá del presupuesto que se disponga. Usar aluminio en forma de hilos o cables, puede ser una solución económica pero no duradera ya que según describe el autor una vez que se dobla no puede enderezarse. Sugiere que el esqueleto es quizás uno de los elementos en los que no se puede escatimar a nivel económico. Así, destaca el uso de cables y el material del que están hechos los tomacorrientes como el ideal.

Un factor a tener en cuenta es que cada muñeco creado será manipulado directamente por el animador, y lo moverá cuadro por cuadro a fin de generar la ilusión de movimiento. Purves, B. (2010) advierte que por esta razón los muñecos sufren un desgaste notable que se traduce en la necesidad de construir repuestos suficientes y por lo tanto en mayores costos.

La interacción tan cercana entre animador y “títere” hace necesaria la consideración de detalles que pueden parecer tan inverosímiles como los puntos desde donde será movido el muñeco en cuestión. Purves, B. (2010), aconseja:

Quando se diseña un muñeco debes pensar en cómo y dónde será sujetado. Cada muñeco necesita un lugar sólido para agarrarse firmemente, y en muñecos con formas definidas usualmente termina siendo en el área del pecho. Un pedazo de madera balsa o un armazón sólido en el pecho es ideal. (Traducción libre del autor, p.82)

Uno de los principales riesgos a considerar al momento de seleccionar esta técnica –además de que es necesaria la habilidad o al menos la guía de una persona con experiencia en esta área–, según Priebe, Ken A. (2011) es la manipulación de productos químicos y sustancias tóxicas que requieren de conocimiento y cautela para su uso.

Para la creación de extremidades Shaw, S. (2008) recomienda que puedan ser removibles a fin de ser esculpidas, retocadas o substituidas. Detalles como los ojos pueden ser contruidos con gotas de vidrio blanco. Mientras que, el recubrimiento del cuerpo puede ser hecho a base de espuma recortada, látex, o moldes de plástico o silicón, de acuerdo a la autora.

En relación con los escenarios o ambientes que quieran recrearse en la historia, la cantidad y variedad de materiales dependerá una vez más de las necesidades técnicas y narrativas de la historia. Shaw, S. (2008), recomienda el uso de fotografías de referencia para poder recrearlos en un tamaño proporcional al de los muñecos.

En general, la autora recomienda mantener ambientes simples, pero interesantes. También, sugiere preguntarse acerca de cada elemento del set, intentando descubrir y armar el sentido de cada objeto. Preguntas como si hay una ventana, ¿qué debe observarse afuera? O si algún elemento debe moverse o no, funcionarán como indicadores de la producción que debe realizarse.

Uno de los factores que dependerá del tipo de *set* (si la escena se refiere a exteriores o interiores) y de la ubicación de los elementos en el mismo, será el tipo de iluminación a emplear. Aunque este factor es algo usual para la realización de cualquier pieza audiovisual, Shaw, S. (2010) destaca la simbiosis entre

iluminación y arte del set. Es decir, las sombras que se pintarán sobre los decorados y ambientes, deberán tener lógica con la dirección supuesta de la luz.

En sí, la base primordial a tener en cuenta cuando se quiere decidir si la técnica de muñecos es la más ideal para contar la historia del realizador, son las limitaciones que supone. Purves, B. (2010), explica:

Los muñecos en todas sus formas, ni siquiera pueden comenzar a reproducir con precisión el movimiento complejo, multifacético, idiosincrático y aleatorio de la acción real [del inglés *live action*]. Tampoco pueden tener la fluidez precisa de la animación generada por computadora [del inglés *CG: Computer Generated*] o la libertad de la animación dibujada...éstas tienen sus propias y muy distintas cualidades. (Traducción libre del autor, p.80)

Asimismo, el autor señala que a pesar de la apariencia lúdica que puede significar la manipulación de títeres o muñecos como el medio para contar una historia, no deben subestimarse las facultades del uso de esta técnica de stop-motion.

El animador, expresa que aún cuando la intervención de objetos inanimados para abordar temáticas dramáticas o complejas pueda parecer contrastante con la esencia "infantil" de esta técnica y por esta razón ser menospreciada, lo mismo ha ocurrido con otros tipos de animación hasta que fue superado este prejuicio con el transcurso del tiempo.

2.2.4.2 *Técnica de los objetos recortados*

Cualquier objeto puede servir para animar en stop-motion, incluso el papel. Gasek, T. (2012) describe los elementos que pueden constituir este método:

“Esto involucra [la animación por recortes] dibujos, fotografías y otros objetos de dos dimensiones unidos con remaches, cuerdas, cera, u otros materiales articulados para simular movimiento animado”. (Traducción libre del autor, p. 12)

El director y animador, destaca la popularidad de esta técnica de animación a comienzos del siglo veinte; especialmente en Japón y Europa. Según explica, para aquel entonces se empleaba para narrar historias étnicas o culturales (2012).

Una de las fórmulas más repetidas en esta técnica es colocar sobre una superficie de vidrio en sentido horizontal (apoyada en una plataforma firme, como una mesa) los objetos recortados. Gasek, T. (2012) explica que al situar la iluminación por debajo de la lámina de vidrio lo que se obtiene, naturalmente, es la silueta de los elementos. Sin embargo, las posibilidades de organización y producción con este tipo de animación son prácticamente ilimitadas.

Por su parte, Purves, B. (2010) afirma que al igual que el resto de las técnicas, trabajar con papel tiene sus ventajas y desventajas.

El autor, comenta que uno de los beneficios que ofrece el uso del papel es que una vez esculpido o construido el personaje no es necesario re-caracterizarlo ni tampoco sustituir ninguna de sus partes. No obstante, esto no significa menos trabajo para el realizador; ya que, emplear objetos recortados implica un cuidado exorbitante para desplazarlos, y según advierte Purves, B. la mano humana puede ser la peor enemiga para lograrlo.

De manera que el fundamento si se quiere aplicar esta técnica es la *precisión*, bien sea que se utilice una pinza o la mano en sí, señala el experto en animación. Además, entre los riesgos que se asumen al decidir usar objetos

recortados, se encuentra no haber elegido el papel adecuado. El autor destaca que es imprescindible seleccionar un soporte resistente y que no se doble. Así como menciona el retraso que puede suponer la limpieza de las huellas sobre el vidrio en el que se ubican las figuras.

El director, escritor y animador, Terry Gilliam (citado por Gasek, T., 2012) especifica también una limitación de argumento en cuanto a esta técnica. En su opinión, la comedia y la violencia son temas que no pueden representarse de manera óptima con este método, debido a lo primitivo que puede ser el movimiento de objetos de dos dimensiones.

No obstante, queda de parte del realizador sopesar las fortalezas y debilidades al momento de seleccionar una técnica. Purves, B. explica un truco que permite darle profundidad al uso de las figuras en papel recortado:

Para trabajar con recortes necesitarás un ojo agudo para saber cómo actúa mejor un personaje como silueta, y cómo el movimiento funciona de perfil. Los recortes, en conjunto con un set multiplano de cámara, literalmente añaden otra dimensión...y el efecto es hermoso, teniendo una textura real y profunda. (Traducción libre del autor, 2010, p.114)

En la actualidad los usos que se dan a la animación por recortes son combinados. Justamente con la finalidad de mantener la esencia delicada y artesanal del papel, pero mejorando la fluidez del movimiento se han implementado herramientas de post-producción como Flash, After Effects o Toon Booms. Gasek, T. (2012) destaca incluso cómo esta técnica es usada para darle forma a múltiples dibujos animados en la última década.

2.2.4.3 Técnica de los objetos en plastilina

Un método que no requiere de tantos materiales como la construcción de muñecos con silicón o látex, es la técnica de stop-motion de modelado de objetos en plastilina. Park, N. (citado por Shaw, S., 2008) explica algunos de los beneficios de este material:

Tendía a alejarme de las técnicas que necesitaban de muchos procesos, de muchos materiales. Creo que a la larga esa fue la razón por la que me decidí por la plastilina; porque siempre hay espacio para la improvisación, sin importar cuánto lo hayas planeado... Algunas otras formas de animación demandan mucha más planificación, y luego tienes que ceñirte a eso. (Traducción libre del autor, p.54)

Shaw, S. (2008) advierte que una forma más resistente y duradera para modelar que la plastilina es la *plasticina*. La autora, describe que a finales del siglo diecinueve en Gran Bretaña, William Harbutt inventó este material que tenía la facultad de no secarse (a diferencia de la plastilina) pero, que tampoco podía derretirse.

Por su parte, Purves, B. (2010) sugiere que la plastilina y la plasticina, son medios propicios para iniciarse en el campo del stop-motion; especialmente porque suponen un gasto mucho menor que el que requieren los armazones y químicos para la construcción de muñecos con látex. No obstante, destaca que la mayor exigencia del uso de la plastilina para el stop-motion es la habilidad que no todos los animadores tienen: poder *esculpir*.

Shaw, S. (2008), añade el factor incontrolable a las desventajas de la manipulación de plastilina. Es decir, no existe una manera en la que pueda reproducirse de manera exacta la figura que se construyó en un primer momento y se re-esculpó posteriormente.

Aun así, la autora indica que esta técnica puede funcionar idealmente en el siguiente caso: “Así que un personaje que no sea dependiente de bordes filosos o definición sería un candidato para la plastilina”. (Traducción libre del autor, 2008, p.55)

La explicación de Purves, B. (2010) coincide con las sugerencias de Shaw: si lo que se busca es lograr un buen acabado en el muñeco además de crearlo con múltiples detalles, la plastilina no es entonces la mejor opción. El autor, destaca que si bien la plastilina es lo suficientemente sólida como para ser su propio armazón y permitir así movimientos cortos, no es muy funcional cuando se necesitan movimientos más largos. En ese caso, la solución sería re-esculpir, factor que agrega tiempo al proceso de desarrollo de la pieza.

El autor, expresa que para lograr que la figura en plastilina o plasticina pueda sostenerse en pie es crucial la construcción de pies que sean lo suficientemente estables.

En cuanto a las diferencias que tienden a hacer que se prefiera la plasticina ante la plastilina (además del hecho de que no se seca), Shaw, S. (2008) indica la amplia variedad de colores y la buena reacción de la plasticina ante las luces, ya que no se derrite.

Es vital tener en cuenta que no se requieren grandes complejidades en la construcción física de los personajes, sea cual sea el material que se emplee. Purves, B. (2010) aclara que muchos animadores suelen concentrarse más en la historia a contar y tratan de mantener simple la forma.

De acuerdo al autor, algunos muñecos son tan elaborados que puede ser contraproducente el constante desplazamiento del mismo, en cuanto a durabilidad. De allí que muñecos que son “menos que un pedazo de madera” (2010, p.81), pueden transmitir la intención sin problema alguno.

Una vez más, aunque la elección de la técnica en la que se representará la historia y la complejidad de la misma es crucial en cuanto a la preferencia de estilo del realizador y sus necesidades, transmitir la emoción de la trama trasciende las formas.

2.2.4.4 Técnica del Time-lapse

Es posible acortar el tiempo y hacer evidente los detalles. A pesar de que el time-lapse no es empleado para recrear historias de ficción sino más bien para narrar lo real, entra en la clasificación del stop-motion en cuanto a su técnica. Gasek, T., describe:

La fotografía de time-lapse [en español ‘lapso de tiempo’] es una forma de stop motion rodada de una manera controlada y consistente. El efecto del time lapse es que acelera el tiempo y los eventos, así que el observador puede estudiar un suceso desde un punto de vista diferente. Esta perspectiva y percepción temporal diferente puede darnos una comprensión mayor de nuestro mundo y de nosotros mismos. (Traducción libre del autor, 2012, p.10).

Tal y como expresa el autor, esta técnica se usa normalmente para describir un proceso natural: el brote de una flor, el tránsito de personas en una avenida, un atardecer, etc. El propósito es poder observar en segundos lo que ocurre en horas.

Como en muchas áreas de la animación, George Méliès se considera el padre de esta técnica de stop motion. El autor del texto *Frame by Frame* (2012), indica la exploración de Méliès en este campo, en especial en *Film Crossroads of the Opera* del año 1897.

Ahora bien, para poder desempeñar el time-lapse de manera profesional y precisa existe una herramienta crucial, el intervalómetro. Gasek, T. (2012) explica cómo este dispositivo conectado a la cámara fotográfica permite sincronizar cada cuántos minutos va a disparar. De esta manera, se garantiza que la intervención de la mano no afecte la posición de la cámara, así como libera al realizador de cronometrar los tiempos.

En general, el *time-lapse* se presenta como una herramienta para la ciencia, y en especial para el estudio y demostración de procesos biológicos. Sin embargo, el autor destaca su uso como pieza documental, educacional y en algunos casos artística.

Aunque algunos podrían considerar la falta de diálogos o narración como una desventaja y limitación, Gasek, T. (2012) afirma que en este tipo de obras las imágenes por sí mismas se encargan de transmitir el mensaje del realizador.

La diferencia primordial entre el *time-lapse* y el resto de las otras técnicas de animación, se encuentra en que en lugar de querer ralentizar el movimiento, la intención es acelerarlo.

2.2.4.5 Técnica y uso de arena

Cualquier material manipulable, unido a la creatividad puede conformar un modo de narrar y hacer animación al mismo tiempo. El uso de la arena o la sal para elaborar figuras o siluetas, es considerada una técnica de animación.

Gasek, T. (2012) destaca el trabajo de la animadora norteamericana Caroline Leaf entre 1970 y 1980, empleando dibujos hechos en arena para contar historias en esta técnica. El autor describe el proceso que implica este método de la siguiente manera:

La arena es manipulada sobre una superficie de vidrio plano con la cámara colocada directamente sobre el vidrio. La iluminación está ubicada debajo del vidrio y la arena bloquea la luz a la cámara, dejando una imagen silueteada. Mientras más delgada es la capa de arena, más luz atraviesa el vidrio, dándole a la imagen una apariencia sutil. (Traducción libre del autor, 2012, p.20)

De acuerdo a Purves, B. (2008) este tipo de animación es probablemente la más complicada de todas. La arena es sensible al viento, además de que darle forma de manera manual supondría el frecuente desperdicio de partículas. La minuciosidad que conlleva este trabajo requiere del uso de espátulas y brochas especiales que colaboren y hagan más eficaz el proceso.

El elemento que diferencia esta técnica del resto, según expresa Purves, B. en su texto *Basics animation: stop motion*, se halla en la textura; debido a que se conjugan las habilidades de dibujo con la profundidad o dimensión que se le puede dar a este tipo de piezas. El autor señala que: "(...) no es esencial tener muñecos completamente armados para producir una animación poderosa". (Traducción libre del autor, 2010, p. 112)

2.2.4.6 Pixilation

La animación, tiene como sentido inherente el darle vida a objetos y elementos que no la tienen. Es así como la puesta en escena de personas se ha relegado al área del *live action* o acción real. Pero, ¿qué sucedería si en presencia de seres humanos se le diera vida a simples objetos?

Shaw, S. (2008), define esta técnica de la siguiente manera: “Pixilation (que no sea confundido con pixelar) es mover un objeto, podría ser un ser humano o un pedazo de mobiliario, cuadro por cuadro para crear algo que se desplaza de una forma muy diferente”. (Traducción libre del autor, p.4). Para ejemplificar, la autora destaca como la pieza más conocida, *Neighbours* de Norman MacLaren.

Dependiendo de cómo se emplee la técnica de Pixilation (si se combina con animación por recortes o si se usa por sí sola, por ejemplo), ofrece la ventaja de la economía para el realizador. Gasek, T. (2012) señala que a pesar de que conlleva una planificación minuciosa, como ocurriría en cualquier otro tipo de animación, los resultados son más rápidos. Es decir, se ahorra la pre-producción de muñecos, gestos, posiciones, etc.

El animador, destaca que para experimentar con esta técnica tan solo se requiere una cámara, un software de animación en stop motion, y personas. El grado de complejidad y profesionalismo dependerá de las intenciones del realizador y de la combinación o no de esta técnica con otras.

Para Purves, B., la palabra clave para este tipo de animación es “imposible”. El autor describe el proceso de Pixilation así:

Aquí hay una técnica fascinante, salvando la construcción de muñecos y sets miniatura, que puede ser hecha con los recursos más limitados. A menudo – como en los films de Norman MacLaren– actores humanos son animados cuadro por cuadro en sets o locaciones reales, haciendo cosas imposibles como deslizarse por el piso sin caminar, luego desapareciendo a través de paredes, o cambiándose de vestuario instantáneamente. (Traducción libre del autor, 2008, p.136)

El animador, también hace referencia al uso de esta técnica como efecto especial dentro del *live action*. No obstante, en la actualidad se observan cortometrajes, películas y videos musicales en los que la utilización del Pixilation no es una herramienta sino la forma de la obra completa en sí.

Quizás el mayor reto que presenta esta vertiente de animación no sea para quien captura las imágenes sino para el actor. Gasek, T. (2012) indica la gran dificultad que supone mantener a un ser humano completamente inmóvil y por lo tanto registrado en la misma posición a través de los fotogramas. En sus palabras: “El resultado es un cuadro sumamente activo que tiene un toque de apariencia humorística y cinética”. (Traducción libre del autor, 2012, p.21)

2.2.4.7 *Técnica cruzada*

Como en prácticamente cualquier vertiente del arte, existe la posibilidad de emplear una forma pura o mezclarla con otras técnicas para obtener un resultado con mayores dimensiones. Es así como se habla de la técnica cruzada en el stop-motion, Purves, B. se refiere a ésta de la siguiente manera: “Muchas áreas de la animación no pueden ser definidas como un modelado puro, sino más bien como una combinación de las texturas del trabajo con muñecos con combinan las

pinceladas y dibujos de la animación tradicional en dos dimensiones”. (Traducción libre del autor, 2008, p. 138)

La cantidad de elementos que pueden usarse al mismo tiempo dependerá de la habilidad manual y técnica del realizador, así como de las necesidades que su historia tenga.

Gasek, T. (2012), explica que para facilitar el registro de movimiento de varios elementos a la vez, puede construirse una estructura fija que sostenga la cámara de manera cenital. Grabar y ubicar los objetos en alguna superficie plana es de ayuda para la manipulación de materiales como la arena, en conjunto con otros objetos. El autor llama a este método de rodaje: “soporte multiplano de animación”. (Traducción libre del autor, p.11)

No existe una combinación no válida para realizar este tipo de animación. Papel, clips, corchos, fotografías, sal; todos son útiles siempre y cuando puedan manipularse. Justamente en relación con esta característica y complejidad, el animador Purves, B. (2008), sugiere que quizás la mayor desventaja pero al mismo tiempo el ingrediente que aporta más adrenalina es lo efímero del fotograma producido. Es decir, debido a la mezcla de múltiples materiales, una vez que se graba un cuadro y se pasa al siguiente el ya grabado se destruye y no podrá ser recuperado. Lo que se hizo está hecho y no podrá repetirse exactamente igual de nuevo.

A diferencia de trabajar con dibujos –que permite la conservación del cuadro anterior– una vez que se realiza una toma, la oportunidad de hacerlo bien con las condiciones tal como se crearon acaba cuando algún elemento es movido y se ha pasado al siguiente fotograma.

2.2.5 *Jan Svankmajer*

Definitivamente el stop motion no es una técnica convencional. La variedad de métodos que se pueden emplear es tan amplia que incluso da espacio –aún en la actualidad– para la innovación. Uno de los precursores y vanguardistas en el tema de la combinación de técnicas y el uso del pixilation es el checoslovaco Jan Svankmajer. Es así como de forma humorística pero en base a la realidad, Purves, B. declara: “Si puede moverse, Svankmajer lo moverá”. (Traducción libre del autor, 2008, p.150)

Aunque las temáticas que trata el animador lindan entre lo sombrío y lo existencial, Shaw, S. (2008) tilda su trabajo como surrealista. La autora destaca la mezcla casi única que efectúa Svankmajer: desde la animación con plastilina, muñecos contruidos de materiales tan diversos como arcilla, hasta la técnica de pixilation con seres humanos.

Entre las piezas más conocidas de su autoría y que reflejan la rudeza y a la vez complejidad de mezcla de técnicas, la autora destaca el cortometraje *Darkness, Light Darkness* (1989) y el largometraje basado en *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carrol, *Alice* (1988). En este último, Priebe, Ken A. (2011) enfatiza la intención oscura y la atmósfera de pesadilla que apunta Svankmajer.

En *Alice* (1988), el artista logra un nivel de realización tal que sin la utilización de mayores efectos especiales que los hechos en el proceso de la producción misma, consigue darle vida y movimiento al cuerpo de un conejo muerto, muñecos hechos con medias, cráneos de animales reales, carne animada y cartas de azar.

Más allá de lo perturbador que pueda considerarse la estética del checoslovaco, los estudiosos de la animación destacan el rompimiento de esquemas y fórmulas por parte del artista. Purves, B. señala:

Jan Svankmajer produce films extraordinariamente viscerales. No solamente lleva al extremo las posibilidades de la plastilina, tomando todo tipo significados fuera de sus transformaciones, sino que además mezcla con osadía plastilina con objetos, desperdicios, y literalmente cualquier cosa. Sus films temerarios y alucinantes dan evidencia, nuevamente, que el objeto más pequeño o el material más inusual puede ser usado para ilustrar una idea si la idea es buena. (Traducción libre del autor, 2010, p.109)

Otro de los autores que coincide en el carácter precursor de Svankmajer en el campo del pixilation es Gasek, T. (2012), quien cataloga al director checoslovaco como uno de los maestros más notables en esta área. Si bien Svankmajer utiliza frecuentemente muñecos, el centro de una buena parte de sus trabajos es el ser humano; manteniendo un estilo conceptual que se concentra en las texturas y la repetición de materiales orgánicos.

Algo importante a considerar cuando se decide utilizar múltiples materiales, es el *por qué* o la justificación que haga necesaria tal combinación. De lo contrario pierde el sentido, no sólo para la narración sino además para el espectador.

En relación con este aspecto, Purves, B. (2008) destaca los antecedentes de Svankmajer en el teatro, esencia que se refleja en el uso que le da a la música y a las máscaras. De allí que sus trabajos más que querer impresionar o transgredir sólo por una preferencia de estilo, tienen un contenido que remite a ideas políticas muy fuertes y mensajes bastante crudos.

De manera que la pregunta que debe hacerse un realizador al momento de seleccionar un material es la idea que yace detrás de la forma.

Sin limitarse, pero tampoco queriendo abarcar de más sin una razón argumentada.

2.3 Las etapas de producción en el stop-motion

2.3.1 La pre-producción en el stop-motion

Cada forma de expresión tiene sus recursos y necesidades. Así como no es lo mismo producir un cortometraje que un largometraje, el desarrollo de la técnica del stop-motion conlleva algunos pasos diferentes a los de una pieza grabada en *live action*.

Naturalmente el proceso de pre-producción implica todo el desarrollo creativo y de planificación que cualquier otra pieza audiovisual tendría en común. Según el animador Purves, B. (2010), si esta etapa involucra a un equipo de producción como tal, el propósito es asegurarse que desde quien diseña y crea los muñecos como el que prepara el set estén absolutamente claros en los elementos y temáticas claves del film a realizar.

Enfatizando el gran valor que significa la pre-producción en el stop-motion, el autor afirma:

Esta preparación es vital para evitar tomar costosas decisiones de imprevisto en el set. El stop-motion consume tanto tiempo que realmente no podemos costear rodar nada más que lo que sea necesario para terminar el film. Esto requiere de una preparación meticulosa y concienzuda de cada elemento en el film. (Traducción libre del autor, 2010, p. 117)

Asimismo, en cuanto al proceso general de pre-producción, Shaw, S. (2008) señala que en esta fase el realizador debe decidir en qué formato

trabajará: cámara digital o análoga. También, destaca que otro de los elementos esenciales para dar inicio a las grabaciones es el trípode.

En referencia a esta herramienta, la autora señala la importancia de no escatimar en la calidad del mismo. Ya que para efectuar el rodaje de la pieza en stop-motion lo único que garantizará la validez de las tomas será lo fijo y estable que esté la cámara. Así como otra de las condiciones mínimas para seleccionar un trípode es si puede realizar los movimientos de paneos o *tilt*, de constante uso en el stop-motion.

En principio, Shaw, S. (2008) señala la dificultad que suponen los movimientos de cámara en esta técnica. Pues mientras más sutil sea el movimiento que permita un trípode, más costoso será. Debido a que incluso a nivel profesional, los movimientos de cámara no son producidos con la imprecisión de la mano del hombre sino a través de controles que realizan de manera automática los desplazamientos graduales.

Purves, B. (2010) y la animadora coinciden en la importancia de esta etapa y en lo determinante que puede ser para diferenciar una buena producción y un buen resultado final. Ya que en ocasiones se presentan problemas en la producción, que de haberse planteado y solucionado en la pre-producción sólo hubiesen significado una tarea más.

2.3.1.1 *Idea y guión*

Cada pieza audiovisual parte de una frase esencial, la idea. De hecho, la manera en la que ocurre el flujo de trabajo no es precisamente seleccionar una técnica de animación al azar y luego decidir qué narrar a partir de ésta. Según

Gasek, T. (2012): “El primer paso en cualquier film es la idea. ¿Qué quieres decir? ¿Qué idea, historia, o arte visual quieres que reciba la audiencia? ¿Cuál es tu audiencia? ¿Tan siquiera te importa que una audiencia observe tu trabajo?”. (Traducción libre del autor, p.18)

Una vez que se está claro de lo que se quiere expresar, es el momento de seleccionar la forma que mejor se adapte a las necesidades y habilidades del realizador. Shaw, S. (2008) resalta el valor de mantener la idea *simple*. En su opinión, el valor del argumento se encuentra en buena parte en la representación.

A pesar de la apariencia sencilla que arroja la escritura de una frase, Gasek. T. (2012) afirma que el primer paso en la realización de una pieza de animación puede ser decisivo y complejo. No sólo porque el proceso creativo y de escritura de guión no necesariamente es una habilidad que posea cualquier estudiante o cineasta, sino porque requiere de práctica, guía y persistencia.

El autor, aconseja observar las propias experiencias y las de las personas conocidas del realizador. Desde su punto de vista, el entorno cercano de quien pretende escribir un guión de animación y en general de cualquier tipo, puede servir de inspiración. El truco, se encuentra en que si el realizador reaccionó emocionalmente de una manera determinada, existen mayores probabilidades de que la audiencia reaccione de forma similar y por lo tanto generar empatía con la idea. Ya que en sus palabras: “Todos compartimos la experiencia humana”. (Traducción libre del autor, 2012, p.18).

El experto en animación, destaca que como uno de los primeros ejercicios en la fase inicial del proyecto es necesario plantearse *para quién* está dirigida la pieza y si en efecto la intención es realizar un trabajo personal sin importar los

comentarios del espectador, o si lo que se busca es generar una identificación con la audiencia.

Según advierte, si se define que la intención es dirigirse a un target determinado entonces surge la inquietud de plantear en el guión diferentes emociones que puedan propiciar la conexión del espectador. De manera que, tratándose de una técnica que requiere un mayor esfuerzo por demostrar los sentimientos –ya que no ocurre como en el *live action* que los actores pueden fácilmente caracterizar una emoción–, los rasgos temperamentales de los personajes deben estar bien descritos.

Por su parte, Shaw, S. (2008) enfatiza que incluso en el momento de la escritura del guión es tiempo de planificar la apariencia del film. El diseño de los personajes, así como el tipo de sonido (diálogos o instrumental, por ejemplo) que se empleará son elementos determinantes a considerar.

También, reitera el valor fundamental de la pre-producción y específicamente de la idea y escritura del guión:

Ninguna cantidad de fabricaciones de set y diseño de personajes enmendará una trama débil. A menos de que estés muy contento con tu guión, no vale la pena continuar con lo engorroso que es elaborar los minuciosos sets o lo costoso que puede ser el modelado. Pero si tienes una idea que realmente valga la pena desarrollar, entonces necesitas planearla adecuadamente. (Traducción libre del autor, 2008, p. 36)

El punto de vista de la autora apunta hacia el compromiso real que debe existir entre realizador y su idea; una vez superada esta fase, hay más posibilidades de que la trama logre llevar al público “de las lágrimas a las risas”. (2008, p. 36).

En líneas generales, el valor de este primer acercamiento a la futura pieza es lograr concebir una idea lo suficientemente simple pero atractiva, que genere empatía en el espectador. Según Gasek, T. (2012) sólo esta identificación logrará que la audiencia sobrepase el carácter artificial e irreal del movimiento en la técnica de pixilation o animación de humanos para dejarse impresionar por la historia.

2.3.1.2 Selección del método de stop-motion y guión técnico

Si bien el realizador puede permitirse tanta libertad creativa como imagine, al momento de llevar la idea a la práctica debe decidirse la *forma* que se le dará. En relación a este paso en la pre-producción, Gasek, T. (2012) explica: “Una vez que tienes una idea, necesitas pensar acerca de una técnica de animación que le sirva a esa idea o que la realce”. (p.20)

El autor, destaca que aunque es cierto que cualquier técnica es útil para darle vida al guión, siempre existirá un medio más idóneo en cuanto a credibilidad. Es decir, dependiendo de las temáticas que se traten (amor, odio, violencia, etc.), alguna técnica ofrecerá mayor fluidez que otra.

Otro de los factores que pudiese influir, negativamente o no, al momento de seleccionar una técnica de stop-motion para efectuar un film es la preferencia del realizador (siempre que no se justifique en las destrezas del animador). En relación a esta predeterminación, el veterano Purves, B. (2010) explica:

Quando escribas tu guión, constantemente pregúntate si tu técnica favorita puede realizar tus ideas. Si no puede, probablemente sea más sencillo revisar la técnica en lugar de las ideas; aunque regularmente en la animación están tan unidas una de la otra que es difícil separarlas. Sin embargo, sería incorrecto forzar una técnica inapropiada en una idea. (Traducción libre del autor, 2010 p. 114)

Tomando en cuenta la dificultad que supone aproximarse al movimiento no natural del stop-motion, Gasek, T. (2012) sugiere una característica que pudiese ayudar en el proceso de creación del guión técnico: la exageración de emociones y gestos de los actores. De manera que, plantear movimientos de cámara cercanos que muestren los detalles o expresiones de los personajes, presenta de forma clara a la audiencia la intención de la trama.

En relación a la planificación de movimientos de los personajes y objetos, el stop-motion posee una desventaja en comparación con la animación de 2D, por ejemplo. Ya que, calcular la cantidad de pequeños desplazamientos que deben hacerse para movilizar a un objeto o sujeto de un punto "A" a un punto "B" es relativo a la velocidad y peso del personaje así como al estilo del realizador. Shaw, S. expresa:

Si estuvieses haciendo animación en 2D, probablemente planificarías cada movimiento y lo dividirías para obtener posiciones 'claves', y así planificar todos los dibujos que se ubican en el medio. Por razones obvias, los animadores de modelos no trabajan de esta manera. Comienzas al inicio del desplazamiento y continúas hasta que hayas terminado. Lo que sí planeas es dónde necesitas estar en el set. (Traducción libre del autor, 2008, p. 32)

Gasek, T. (2012) concuerda con el pensamiento de la autora en referencia al sentido práctico y no teórico del stop-motion. El animador, destaca que si bien la idea del proyecto resulta en una guía para la dirección que llevará la pieza; cualquier decisión tomada en esta fase de pre-producción podría cambiar en el momento del rodaje.

Sin embargo, si bien eventos no planificados pueden ocurrir en la grabación (aunque evidentemente no es lo ideal) la característica laboriosa y detallada al momento de elaborar el guión técnico supone tiempo de trabajo ahorrado de producción.

2.2.1.3 *Plasmar las ideas en trazos: el storyboard*

Como casi cualquier artista que imagina y planea, el momento crucial es cuando materializa su idea. De manera que tan importante como el guión, es la traducción visual de la narración, el *storyboard*.

Así, este manual servirá como guía a partir de su creación para el proceso de producción que se efectuará. La animadora Shaw, S. (2008) define esta herramienta así:

El storyboard es una serie de imágenes estáticas, una interpretación visual de tu guión. Tu elección de cuáles imágenes cuentan la historia es lo que indica el estilo de tu film. Si estás haciendo el storyboard para ti mismo, sólo necesita ser un código que puedas comprender. (Traducción libre del autor, p. 43)

A pesar de lo tedioso que puede significar dibujar cada plano de una pieza audiovisual, en el stop-motion es aún más determinante. La autora, describe que el proceso del *storyboard* obliga al realizador a plantearse visualizaciones muy específicas de su futura obra. En su opinión, no sólo es importante demostrar cómo lucirá un personaje sino además *contextualizarlo*.

Shaw, destaca dos puntos fundamentales a considerar en el desarrollo de esta fase:

- Hacer creíble al personaje.
- Hacer creíble el mundo del personaje.

Su recomendación, se concentra en el continuo cuestionamiento de lo que dibuja, intentando asumir la visión de la audiencia. Es decir, aproximarse al dibujo de cada plano como si el realizador no supiese nada de la historia ni del personaje y de esta forma preguntarse si el mensaje se entiende o no.

Para Gasek. T., el *storyboard* también supone una herramienta ineludible e imponderable para el realizador. En sus palabras: “Te ahorra muchísimo tiempo, esfuerzo, y ayuda a darle claridad a tu idea. Te obliga a pensar a través del proceso y resolver problemas antes de que surjan (lo que ocurrirá en el campo o en el set durante el rodaje real)”. (Traducción libre del autor, 2012, p.24)

Esta fase de la pre-producción podría resumirse en una palabra: precisión. La consultora en entrenamiento de animación, Shaw, S. (2008) expresa que más que en ninguna otra etapa, en el proceso del *storyboard* deben plantearse y responderse preguntas según la visión del director. Así, le sugiere al realizador el ejercicio de imaginarse a sí mismo como la cámara. Inmediatamente, surgirían preguntas como: qué se ve o qué se quiere o necesita ver.

Purves, B. (2008) declara que no puede escatimarse el tiempo que conlleve elaborar un *storyboard* detallado, pues las horas invertidas en su desarrollo se traducen en horas o minutos ahorrados en el set de rodaje en la producción.

No obstante, el autor advierte que no es necesario llegar a un límite de detalle artístico que sobrepase la información que el equipo de producción pueda requerir para dar inicio a su trabajo, más allá de decisiones categóricas como el ángulo desde el que el director quiere grabar.

Incluso, para el caso de realizadores que deciden o tienen que ejecutar todos los cargos de producción al mismo tiempo, el animador expresa:

El storyboard es un punto común y vital de referencia para cada persona involucrada con el film. Por supuesto, si estás realizando todos estos roles tú solo, igualmente necesitarás hacer la misma planificación con un alto grado de claridad. (Traducción libre del autor, 2008, p. 120)

Como una sugerencia para facilitar la lectura de esta herramienta, el animador señala la utilidad de colocar una toma por página. De esta manera puede visualizarse más rápidamente la funcionalidad o no de un plano determinado, así como la lógica del cuadro en relación a su anterior y sucesor.

El diseño del *storyboard* es entonces el momento en el que se llevan los pies a la tierra, y se cuestiona la posibilidad de desechar o cambiar alguna característica o escena descrita en el guión literario, de forma que se adapte a las limitaciones de la técnica de stop-motion ya seleccionada.

Justamente en cuanto a la secuencia coherente de planos que se debe mostrar en esta etapa, Shaw, S. (2008) plantea un elemento narrativo en cuanto a lenguaje cinematográfico: la gramática del film. Según describe:

Para que tu historia funcione, necesitas el sentido de cómo tus imágenes se relacionan unas con otras para contar la historia, y cómo la audiencia va a observarlas en la pantalla. Esto es llamado 'gramática de film' [en inglés 'film grammar']. (Traducción libre del autor, p. 39)

Ahondando en la *gramática del film* que sugiere Shaw, la autora recomienda la mezcla de planos que muestren el contexto de los personajes (en inglés 'establishing shots') y que por lo tanto les otorguen sentido, así como planos más cerrados que evidencien la emoción de los objetos-sujetos.

Asimismo, parte del sentido visual de la historia recae en el *qué* impulsa al cambio de un plano a otro. En relación a esto, la autora expresa:

¿Cuál es la motivación para cortar hacia otro ángulo o para cortar hacia otro plano? Un movimiento es una motivación a cambiar. Si los ojos del personaje miran hacia la izquierda, queremos observar qué está viendo. Así que el siguiente plano sería lógicamente lo que está mirando. (Traducción libre del autor, 2008, p.40).

Si bien las reglas una vez conocidas pueden romperse, es de ayuda comprender el proceso esperado de secuencias a las que el espectador se enfrenta. Ya que, permitir que un plano incongruente con respecto al anterior o al siguiente permanezca, es indicar que tiene una intención específica.

Una alternativa más elaborada, pero al mismo tiempo más beneficiosa en cuanto a reducción de tiempo de grabación es la sustitución del *storyboard* por una herramienta que en base es igual, pero con características más precisas: el *animatic*. Gasek, T. (2012), lo define de la siguiente manera: “Un animatic coloca todos los paneles del storyboard en una línea de tiempo y hace una película con las ilustraciones. Debería ser controlado para que concuerde con el tiempo final del film”. (Traducción libre del autor, 2012, p.24)

De acuerdo al autor, esta manera de visualizar el film podría ser útil incluso para tener una idea sobre el montaje de la pieza, por ejemplo. También –y dependiendo de las necesidades técnicas o contradicciones que se hallen en el animatic– el realizador o el equipo de producción puede evitar la sobre-grabación de material que en la post-producción se pueda decidir que no era necesaria y que supone dinero y tiempo perdido.

En sí, el nivel de detalle y especificaciones técnicas que puede contemplar el *storyboard* (sin tomar en cuenta lo estético o artístico que pueda ser o no) significa un pilar fundamental para la elaboración de un film en stop-motion.

2.3.1.4 *Creación de objetos y escenarios*

Dejando a un lado el plano conceptual y creativo, la elaboración de los objetos a los que se le dará vida así como la ambientación del set, es el momento en el que el realizador lleva la historia al plano físico o terrenal: ¡la aventura comienza!

Purves, B. (2010), enfatiza que encauzar la idea o historia del animador en un tipo de técnica de stop-motion dependerá no sólo del presupuesto, sino también de las necesidades técnicas, las influencias del realizador y en sí del estilo o estética que intente representar.

En relación a la caracterización de personajes, Shaw, S. (2008) recomienda mantener un estilo simple. Según la consultora de animación, un elemento que puede otorgarle fuerza a la representación e identificación de los personajes es la repetición de rasgos en el sujeto (como la utilización continua de un bastón, lentes de sol, un mismo peinado, etc.).

El uso del mismo vestuario o de colores que se repiten, colabora a definir la personalidad de los actores así como afianzar la característica imaginaria o fantástica del stop-motion y la animación en sí.

La historia determinará la importancia del *set* por encima de la caracterización de personajes o no. En proyectos que involucran la técnica de objetos en plastilina –y dependiendo de las intenciones y visión del realizador–, puede que una construcción laboriosa del *set* sobrecargue la imagen causando el efecto contrario. Mientras que en una pieza que emplea la técnica de pixilation con seres humanos, puede que sea esencial contar con un *set* muy detallado o en su lugar con elementos de utilería que faciliten y realcen la historia.

Bien sea que la historia del realizador amerite un *set* minucioso o no, Shaw, S. destaca lo siguiente:

Si tu *set* es una parte importante de la historia, querrás crear la atmósfera correcta. Para tu propio proyecto, si es fantasía dependerá de tu imaginación, pero para cualquier período o locaciones reales es importante investigar la apariencia de los mismos. Obtén algunas imágenes de cómo debería lucir. (Traducción libre del autor, 2008, p. 102)

Más allá de la importancia de las referencias visuales para la construcción del *set* en el que el realizador animará, Purves, B. (2010) enuncia las necesidades de cualquier *set* por muy sencillo o complejo que luzca. Así enfatiza tres factores:

- **Accesibilidad.** El espacio debe permitir la movilización del realizador y, naturalmente, de los sujetos u objetos que interactúan en la pieza. Así como debería estar distribuido de manera que las luces y la cámara puedan situarse en las posiciones y ángulos que se hayan planificado en el *storyboard*.
- **Estabilidad.** Cada elemento presente en el *set* debe ser lo suficientemente resistente y sólido, como para permitir el desplazamiento de los sujetos y del realizador. Además de asegurar que el desgaste de los recursos no ocurra en un corto período de tiempo, sino que la durabilidad sea proporcional a las necesidades de producción y planes de rodaje.

- Credibilidad. Un set no debería lucir muy limpio o plano, pues rompería con la ilusión de la pieza. Así, el autor menciona la importancia de las texturas para darle dimensión al proyecto. “Los sets necesitan parecer anteriormente usados”, afirma Purves, B. (2010, p. 124)

El animador y director, también menciona que en esta fase de construcción, el realizador puede valerse de trucos que aporten profundidad al set y que ahorren tiempo y presupuesto. En sus palabras: “Todo tipo de trucos teatrales como mallas, perspectivas falsas, y revestimientos ingeniosos ayudan a crear un mejor efecto” (Traducción libre del autor, 2010, p. 123)

2.2.1.5 Grabación de sonidos y voces

Así como la profundidad le otorga realidad a los planos ancho y largo; el *sonido* le aporta a la imagen una percepción más creíble a la representación. En relación con este factor, Shaw, S. describe:

Uno de los elementos más importantes en una toma es el sonido, bien sea que se trate de un diálogo real o música o efectos de sonido. El sonido cuenta la historia tanto como lo hace la imagen. Y si algo en la pantalla está creando un sonido, entonces la audiencia debería poder escucharlo. Puedes oír cosas sin tener que verlas, pero no puedes ver un ruido que ocurre sin escucharlo. (Traducción libre del autor, 2008, p. 43)

De manera que, prácticamente más que en cualquier pieza audiovisual, en el stop-motion y en la animación en general el recurso del sonido juega un papel vital en el desarrollo del proyecto.

La autora, explica que la razón por la que el proceso de grabación de voces ocurre en la pre-producción y no durante la producción ni tampoco en la post, es precisamente porque dependiendo de la presencia de diálogos o de lo que

suceda en el guión literario, los personajes y sujetos actuarán en la producción *guiándose* en los sonidos previamente registrados. Los sonidos marcarán el camino que los actores deberán seguir para producir la ilusión de movimiento.

Sin embargo, la idea no es exagerar; a menos de que la intención sea justamente crear una atmósfera de comedia en la historia. Purves, B., advierte que el realizador podría malinterpretar la importancia de los sonidos en la historia, considerando que debe emplear continuamente una extensa librería de efectos de sonido. Pero, esto sólo hace más lento el proceso. Así, recomienda: “El secreto, como todo en la animación, es ser selectivo y sólo usar sonidos que ayuden o apoyen a la historia o la atmósfera”. (Traducción libre del autor, 2010, p. 146)

Ahora bien, si el proyecto en stop-motion implica darle vida a objetos inanimados, también significa que deberá hacerse una sincronización de labios [en inglés ‘lip sync’]. Este factor, establecido por el guión de la historia, determinará la creación de distintas posiciones de labios que en el rodaje serán sustituidas dependiendo de lo que diga el personaje.

Según Priebe, K. A. (2011), el material con el que se construyan los diferentes movimientos de labios corresponderá con la técnica de stop-motion que se haya elegido. Para asegurar una animación fluida, explica: “El truco para hacer que la sincronización se vea bien es elegir bocas que le den al personaje la visión de la manera en que suenan las sílabas”. (Traducción libre del autor, p. 224)

A fin de lograr esta fluidez y apariencia, el autor recomienda algunas técnicas que permitan desarrollar este minucioso proceso. Por ejemplo, sugiere mover los labios del objeto o sujeto no según se escriba la palabra sino más bien de acuerdo a su pronunciación fonética.

Otra manera de lograr este efecto es tomar la forma en la que se mueven los labios en la última sílaba de cada palabra y mantener esta posición en algunos fotogramas, a discreción del realizador. A pesar de esto, el autor indica que este método es utilizado especialmente en los momentos en los que el personaje realiza una pregunta o cuando dice algo sobre lo que no se siente seguro.

El animador, además destaca la utilidad de emplear posiciones neutrales de los labios intercaladas con los movimientos de cada sílaba. Aunque advierte que para que esta posición pueda distinguirse necesita “un mínimo de dos cuadros para que pueda registrarse en pantalla”. (Traducción libre del autor, 2011, p. 226)

En cuanto al flujo de trabajo que se sigue en esta fase de la pre-producción, Shaw, S. (2008) describe la importancia de seleccionar locutores, incluso por encima de actores regulares. Ya que, obviamente la clave está en las variaciones y estilos de voz que pueda generar el locutor.

Con el propósito de que el actor pueda tener mayor comprensión del personaje que va a interpretar, la autora sugiere crear un *perfil de personaje* que permita ahondar en las características físicas y emocionales del sujeto.

La consultora de animación, enfatiza el aporte que significa la intervención de un locutor profesional o un actor de doblaje al momento de proponer inflexiones que no se le habían ocurrido al realizador o pausas que pueden darle un giro positivo a los diálogos y sobre todo, a la animación posterior.

No necesariamente la grabación de diálogos debe ser hecha en un estudio profesional de grabación. La profesora y animadora, describe una metodología

más económica: “Si realmente no puedes costear el alquiler de un estudio de grabación, puedes hacerlo en casa. Al menos intenta tener el mejor micrófono que puedas pagar, y trata de disminuir cualquier ruido externo”. (Traducción libre del autor, 2008, p. 117)

De manera que, si se sigue esta opción casera Shaw, aconseja el mayor acercamiento de los labios del locutor al micrófono para procurar un sonido más limpio y con un volumen apropiado.

En cuanto a la plataforma sobre la cual se registra el sonido, Shaw, S. (2008) expresa que si bien es una opción el uso de la computadora personal del realizador (mientras que tenga una tarjeta de sonido decente), sería de ayuda comprar una interfaz de audio que permita la manipulación de los registros.

Por último, la autora del texto de guía y consulta *Stop motion, Craft Skills for Model Animation* (2008), destaca el paso que sirve de unión entre audio e imagen: el desglose de sonido. En sus palabras:

Una vez que tienes la grabación, necesitas desglosar la pista de voz en un cuadro dividido en barras; con cada palabra desglosada fonéticamente (como suena realmente en lugar de la manera en la que se deletrea), cuadro por cuadro. Esto se hace para que pueda entenderse qué movimiento de labios debe ocurrir para cada sonido. Si desglosaras el sonido según cómo se deletrea, la animación que resultaría sería ininteligible. (Traducción libre del autor, p. 117)

Así, como en cualquier técnica de animación, el recurso y el proceso de grabación de diálogos y sonidos significa no solamente una guía de referencia en cuanto a gestos y movimientos, sino además una especie de guión técnico para el realizador.

2.2.1.6 Pruebas de desplazamiento

Como una parte de la pre-producción que también podría ser considerada como el primer paso en la producción, se ubican los ensayos. Aunque la práctica de cualquier escena se traduce en tomas ahorradas, en especial en el stop motion esta fase significa aproximar al realizador a la realidad.

En esta etapa, es vital la práctica de las escenas inclusive con los equipos que se emplearán en la producción. Gasek, T. (2012), explica:

Las pruebas requieren equipos, y este es otro asunto que debe ser anexado antes de que la producción final comience. Las animaciones por pixilation o en time-lapse utilizan equipos que son familiares para los realizadores de piezas en live-action. Cámaras, computadoras, trípodes, luces...todos pueden ser usados con estas técnicas alternativas del stop motion. (Traducción libre del autor, p. 25)

Al tratarse de desplazamientos ficticios y más aún divididos en pequeños movimientos, la animación puede verse afectada de manera que luzca poco natural. De allí la importancia de establecer las posiciones exactas en las que se encuentra un personaje, para así repetirla en el siguiente cuadro, generando una continuidad.

En cuanto a la manera de proceder en las pruebas de desplazamiento, Shaw, S. (2008) apunta el gran avance que supone la pre-visualización de los fotogramas incluso en el mismo set. Es decir, la autora, recomienda conectar la cámara digital que se emplee para el registro con una computadora que tenga instalado algún software de animación que le permita al realizador observar en pantalla y en la línea de tiempo si la cadencia que tiene es la correcta o si debe repetir algún fotograma.

La importancia de los ensayos en el stop-motion no sólo se encuentra en la práctica de los actores (si es el caso de la técnica de pixilation) sino además en la aproximación del realizador con ese tipo de movimiento tan particular. De manera que cada minuto durante la producción sea bien invertido y no malgastado en acciones que se han podido solventar en la pre-producción.

2.3.2 *La producción en el stop-motion*

Una producción eficiente y fluida –en la medida de lo posible–, dependerá de lo exhaustiva que haya sido la pre-producción o no. Shaw, S. (2008) advierte que incluso en la actualidad, en la que no es necesario esperar a que sea revelado un *film* continua existiendo la tensión que significa emprender un proceso de producción tan detallado como lo es la animación en stop-motion.

La autora, destaca el momento en el que se da inicio a esta fase del proyecto: “Ahora ya no se trata de la etapa de planificación, sino del asunto real y en sí mismo. Así que aproxímate a todo con paciencia, una cabeza fría y sumérgete en la animación”. (Traducción libre del autor, 2008, p. 177)

2.3.2.1 *Iluminación*

Tomando en cuenta la elaboración de un proyecto en stop-motion de una calidad profesional, pero que al mismo tiempo no implique un alto presupuesto, Shaw, S. (2008) explica algunos de los tipos de luces que pueden ser una opción asequible:

- Luz de tungsteno. Naturalmente, la mayor ventaja de este tipo de luz es que puede conseguirse incluso en cualquier ambiente doméstico. Sin embargo, sólo se recomienda para la construcción de sets básicos que sirvan como prácticas o aprendizajes para la posterior animación.
- Tubos fluorescentes. Si bien el precio de este tipo de iluminación es bajo, la dificultad que puede presentarse es la temperatura de color que arroja la imagen en su presencia. Aún así, se recomienda el uso de filtros que corrijan el color, en lugar de dejar este paso para la post-producción.
- Minispots. Usados esencialmente con fines fotográficos, pueden ser de ayuda para una pieza de bajo costo. Aunque, la intensidad de la luz pueda que no sea suficiente.
- Lámparas de halógeno. Pueden ser usadas para crear un efecto de iluminación de alcance amplio, manteniendo un bajo precio.

Asimismo, la autora descarta la posibilidad de grabar en exteriores bajo las condiciones de luz natural. Ya que, de manera inherente al stop-motion, todos los elementos deben ser creados con el fin de generar la ilusión. Por lo que, involucrar factores incontrolables supondría hacer visible el truco de desplazamiento.

De manera que la iluminación, forma una parte vital dentro de la animación en stop-motion. Purves, B. enfatiza:

El mayor problema con las luces en un set de stop motion es que usualmente se dejan encendidas todo el día, y el más ligero parpadeo o movimiento de la posición de la lámpara o una bombilla que se quema, pueden arruinar una grabación. Cualquier cambio en la intensidad del color o brillo se registrará inmediatamente entre los fotogramas. (Traducción libre del autor, 2010, p.144)

Como en cualquier otro tipo de selección de equipos de iluminación con fines audiovisuales, Shaw, S. (2008) expresa la necesidad de conocer exactamente la capacidad o límite en cuanto a electricidad que posee el espacio de grabación.

Más allá de las especificaciones técnicas –velocidad de obturación, apertura del diafragma, o del uso o no de un fotómetro– y del esquema de iluminación que se emplee durante el rodaje, el punto crucial para determinar el éxito o no de una grabación depende de la correspondencia de la iluminación de un cuadro con su anterior y posterior.

2.3.2.2 Representación

Cuando llega la hora de animar o dar vida en el stop-motion, es el momento de la creación de la ilusión de movimiento en sí. Este período de la producción, comparado con el nacimiento, es descrito por Priebe, K. A. (2011) de la siguiente manera: “En el stop-motion, cada vez que observes a un muñeco en el set, suspendido en absoluta inmovilidad entre cuadro y cuadro, existe una noción de la inmovilidad que sólo está presente en ese set”. (Traducción libre del autor, p. 203)

En las manos del animador se encuentra la vida y la simulación de movimiento que pueda tener cualquier objeto o sujeto en un proyecto en stop-motion. La detención del movimiento o la manipulación de éste, es un hecho del que sólo es testigo el realizador. Ya que para otros, sólo existirá la ilusión.

Aunque animar objetos puede ser visto como algo abstracto, en el sentido de que no existe una única manera de hacerlo bien, Shaw, S. aconseja:

Ya sea que estés animando a un perro, a un dinosaurio o a un ser humano, todavía tienes que pensar en el ritmo, expresión, poses, siluetas, líneas de acción y coreografías. No necesitas ser un actor, pero necesitas saber acerca del proceso de actuación, sobre lo que interpreta una audiencia. (Traducción libre del autor, 2008, p. 167)

Como una alternativa para facilitar la comprensión por parte del espectador de lo que ocurre en una historia contada a partir del stop motion, la autora sugiere el uso de la exageración y de los estereotipos que se albergan en el imaginario colectivo, para que la lectura de los personajes pueda ser identificada con mayor claridad. En palabras de la autora: “Lo bueno acerca de los estereotipos es que todos los reconocen. Y como estás en el negocio de llevar tus ideas a través y hacia una audiencia, emplear estereotipos no es algo malo”. (Traducción libre del autor, 2008, p. 167)

Para reforzar las características del personaje y darle mayor dimensión a la representación, la animadora también advierte y reitera el valor de los efectos de sonido, del vestuario y *set* para generar una atmósfera que procure la comprensión e identificación de la audiencia.

La palabra clave en este proceso es la necesidad de hacer *creíbles* todas las acciones que se quieren animar. Priebe, K. A. (2011), afirma que la manera de lograrlo es siguiendo algunos principios básicos del movimiento que permiten darle mayor fluidez a los desplazamientos. Entre éstos: anticipación, acción superpuesta, ritmo, retención de cuadros, entre otros.

2.3.2.2.1 Ritmo

Uno de los principios más fundamentales a considerar en la animación en general y en especial en el stop-motion es el *timing* [en español podría hablarse de 'ritmo']. Según Priebe, K. A. (2011), este concepto quizás sea el más importante y a la vez el más arbitrario. Ya que, dependiendo del estilo del animador sugerirá una u otra cosa, aunque en esencia se mantiene la misma orientación.

El concepto de *timing*, se refiere a la cadencia o la cantidad de cuadros que se necesitan para demostrar un movimiento, así como a la cantidad de centímetros que un objeto debe ser movido entre cuadro y cuadro. Para el autor, más allá de la complejidad y variedad de opiniones que pueden surgir cuando se estipula la cantidad de fotogramas que se requieren, existe un enunciado básico:

La respuesta más simple se encuentra en el principio esencial de acelerar o desacelerar y al hecho de que los movimientos continuos y cercanos ralentizarán la acción, mientras que los movimientos muy distanciados uno con respecto al otro aceleran la acción. (Traducción libre del autor, 2011, p. 205)

El animador destaca que si bien algunos realizadores prefieren trabajar a dos cuadros por movimiento, el ritmo total necesario es de 24 cuadros por segundo. Aunque esta cantidad pueda sugerir que no existe una diferencia entre la cantidad de fotogramas que se emplean en el *live action* y la que se usa en la animación por stop-motion, la distinción se encuentra en la fluidez de movimiento.

De manera que cualquier posición que se quiera representar no tiene significado como cuadro individual, sino cuando se une a un conjunto de fotogramas que le otorgan sentido a la secuencia. Ya que, de lo contrario, la variación en el desplazamiento puede ser abrupta o no visible para el espectador.

Una de las desventajas y también retos que implica el trabajar con el stop-motion es que a diferencia de la animación por dibujos tradicional o generada por computadora, no es posible estipular posiciones clave en el desplazamiento. El autor del texto *The Advanced Art of Stop-motion Animation* (2011), explica que es imposible establecer posiciones fijas cuando esta técnica requiere un proceso directo en el que no hay vuelta a atrás (a menos de que se tenga que repetir el registro de una secuencia determinada de cuadros por segundo).

Sin embargo, una manera que aconseja el profesor y animador es precisamente establecer qué movimientos deben mostrarse para que la audiencia pueda comprender lo que ocurre en un determinado momento con un personaje y en la trama. Y así, no sólo hacerlos visibles sino también retener o repetir el cuadro a discreción, para que ocurra un tiempo suficiente para su lectura.

Otro de los métodos que ayuda a crear una fluidez en el *timing* es intercalar movimientos lentos y bien desglosados con desplazamientos rápidos y lejanos. La intención es no perder la atención de la audiencia ni su comprensión de la historia. Para esto, el autor sugiere mantener el mismo cuadro durante un mínimo de 8 segundos con el propósito de facilitar la lectura de la historia.

De manera que la recomendación general es que mientras más desglosada pueda hacerse una acción, más tiempo de grabación puede ahorrarse. Priebe, Ken A. (2011), explica que una animación que contenga una mayor cantidad de cuadros que narren una acción determinada, permitirá tener la libertad en post-producción de quitarlos o mantenerlos. En cierto sentido se refiere a esta estrategia como un salvavidas o comodín para el animador, aún cuando esta

decisión pueda tomar más tiempo de producción, factor que es un lujo que normalmente casi ningún realizador puede permitirse.

2.3.2.2.2 Arcos

Toda acción puede ser vista como un ciclo que comienza, se desarrolla y termina. Aunque teóricamente pueda ser comprensible, algunas veces no es tan simple de aplicar y recordar al momento de animar.

Priebe, Ken A. (2011) explica este proceso de la siguiente manera:

Prácticamente cualquier patrón de movimiento ocurre a través de un sendero curvo de acción llamado arco, en lugar de línea directa. Los arcos son un principio importante al cual prestar atención, y son especialmente efectivos cuando se aplican al stop-motion. Uno de los mayores retos en el stop-motion es mantener cada cuadro propiamente registrado hacia el siguiente para que el movimiento sea suave. (Traducción libre del autor, p. 208)

Según explica el autor la intención es reproducir un movimiento natural desde todas las partes que constituyen el sujeto. Si se trata de un ser humano, habría que pensar no sólo en términos de su desplazamiento sino además del movimiento de sus ojos, cabeza, y extremidades. De manera que refleje credibilidad al espectador.

2.3.2.2.3 Superposición y anticipación

Muy relacionado con los arcos de movimiento se encuentra el concepto de superposición [del inglés 'overlapping']. Este principio busca completar la naturalidad necesaria en los movimientos de los personajes.

Priebe, Ken A. (2011) establece que no todas las partes del cuerpo del objeto o sujeto en el stop-motion van a comenzar o detenerse en el mismo cuadro. La manera de proceder con respecto a este elemento es trabajar por escalones o niveles; es decir, para llegar a una posición final debe demostrarse el recorrido que se efectuó para alcanzarla. La búsqueda es hacia la consonancia de cada elemento que conforma al sujeto para así darle sentido al desplazamiento.

En cuanto al concepto de anticipación [del inglés 'anticipation'], el autor expresa la necesidad de justificar una acción con algún movimiento que le indique al espectador que cierto desplazamiento ocurrirá. Por ejemplo, para poder entender que el sujeto tomará el plato de la mesa debe mostrarse el movimiento que anticipa la siguiente acción, debe mostrarse al sujeto levantando la mano o acercándose al plato.

2.3.3 La post-producción en el stop-motion

Las maneras de proceder en la post-producción de una pieza en stop-motion son tan amplias como la cantidad de técnicas que existen. Dependiendo de la metodología y de los recursos que se hayan empleado en la producción, el flujo de trabajo se hará más o menos largo.

Shaw, S. (2008) explica además que el proceso de post-producción es relativo al presupuesto. Aún así describe el proceso en forma general:

- Edición. Implica la selección de los fotogramas que funcionan y los que no en la línea de tiempo. Para esto pueden emplearse algún software especializado en stop-motion como istopmotion, dragonstopmotion, monkeyjam, entre otros.

- Montaje. Como en cualquier pieza audiovisual la elección del programa que permita crear la narración de la historia dependerá de las necesidades y herramientas que disponga el realizador. En especial, la autora recomienda el uso de Final Cut Pro. También, es la fase en la que se sincronizan los audios grabados en la pre, así como se incorpora la música de la pieza.
- Colorimetría. Al tratarse de fotografías, la decisión puede emplearse incluso antes de la edición con programas que permitan la corrección de color por escenas; es decir, un conjunto de fotografías simultáneamente, como Lightroom. Así como, puede dejarse esta fase como uno de los últimos pasos para de esta manera darle unanimidad y consistencia al relato, utilizando el mismo programa en el que se efectúa el montaje; por ejemplo, Final Cut Pro.
- Efectos especiales. Dependiendo del estilo del realizador estos retoques pueden ser hechos en programas que se ajusten a sus habilidades y requerimientos, como After Effects.

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 *Objetivo general*

Producir un cortometraje de fantasía, basado en un guión original, con la técnica de *stop-motion*.

3.2 *Objetivos específicos*

-Realizar un cortometraje en *stop-motion* empleando pocos recursos técnicos o equipos de grabación y escaso presupuesto.

-Ejecutar la producción de un cortometraje en *stop-motion* que incluya el uso de objetos reales.

3.3 *Formulación del problema*

Las imágenes se hicieron al principio para evocar la apariencia de algo ausente. Gradualmente se fue comprendiendo que una imagen podía sobrevivir al objeto representado; por tanto, podría mostrar el aspecto que había tenido algo o alguien, y por implicación como lo habían visto otras personas. Posteriormente se reconoció que la visión específica del hacedor de imágenes formaba parte también de lo registrado. (Berger, 2007, p. 14).

¿Para qué crear o reproducir la realidad si es eso lo que se observa cada día? ¿Acaso el arte y el cine no forman parte de una especie de catarsis en la que se sueña y se vive un momento que aunque efímero, es casi místico? No todos se sientan a mirar una secuencia de imágenes para verse reflejados en la pantalla,

otros tantos prefieren dejarse llevar por la imaginación y pensar que las cosas pudiesen ser de otra manera. Entonces, y tal y como menciona Berger, ¿cómo representar algo que no existe?

Si bien es cierto que la fantasía o la ficción, no es precisamente el género más sencillo de producir en cuanto a costos y efectos, una opción que permitiría al hacedor de imágenes crear material audiovisual sería justamente el *stop-motion*. Esta técnica básica y diferente, podría servir de ayuda para recrear escenas surrealistas o fantásticas. De por sí, permite el uso de múltiples recursos que funcionando simultáneamente pueden generar una pieza coherente y “creíble” mientras se mezclan desde objetos recortables hasta pedazos de tela.

Aunado a los factores económicos y de producción que podría solventar el uso de esta técnica, una forma de empezar a hacer cine y consolidarse en este campo sería precisamente iniciar el camino audiovisual partiendo de los principios del séptimo arte. Tal como los hermanos Lumière experimentaron con la apariencia de movimiento que generaban unos pocos fotogramas unidos y puestos en secuencia, ¿por qué no remitirse a los inicios y hacer cine empleando una técnica en esencia arcaica, pero funcional?

Ahora bien, para marcar una notable diferencia entre fotografía y cine, o más bien para poner en práctica los conocimientos de iluminación y dirección de la formación audiovisual, ¿no sería un reto involucrar elementos inanimados para darles vida?

Esta investigación pretende volver a los inicios del cine (en cuanto a técnica o a la mínima cantidad de fotogramas por segundo), uniéndolo a todas las herramientas y tecnología que el siglo XXI puede ofrecer. Desde el uso de

diferentes objetos simbólicos que representen lo real o lo que no existe (figuras en cartón, tela, papel, etc.), hasta programas de edición de iluminación y corrección o edición fotográfica.

Lo que se pretende es emplear la experiencia y conocimientos del comunicador social, para elaborar una pieza que transmita la realidad pero desde la perspectiva de la estética y la imaginación.

Tal y como plantea Baudrillard, ¿cómo diferenciar lo real de lo imaginario? ¿El cine no es en sí una ilusión? ¿El emplear el *stop-motion* sería entonces lo ficticio dentro de lo ficticio?

Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse –tal es la función vital del modelo en un sistema de muerte– o, mejor, de resurrección anticipada, que no concede posibilidad alguna ni al fenómeno mismo de la muerte. Hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simulada de diferencias. (1978, p.80).

3.4 Justificación

A lo largo de los dos últimos años de la carrera de Comunicación Social mención Artes Audiovisuales, múltiples son las oportunidades para experimentar y grabar cortometrajes en video de diversas categorías. La importancia de este proyecto de investigación radica en que es un formato diferente al usual: el *stop motion*. Esta técnica permite englobar muchas de las habilidades del audiovisualista: fotografía, desarrollo de guión, dirección actoral, dirección de arte e iluminación, movimientos de cámara, etc.

Otra de las ventajas del uso del *stop motion* es que permite recrear prácticamente cualquier cosa imaginada, ya que da licencia al uso de diversos recursos que puedan representar cualquier escena u objetos fantásticos. Este proyecto de investigación proporcionará otra manera de contar historias, mezclando elementos artesanales y estéticos para conformar la narración del cortometraje.

A pesar de que este proyecto de investigación engloba múltiples tareas, incluyendo la escritura del guión, el arte e iluminación, la producción y elaboración de los objetos fantásticos a utilizar, el manejo de la cámara y la edición de las fotografías; es un trabajo que puede hacer una sola persona. Ya que, sólo se necesita de la organización de los tiempos que tomará cada tarea, para así trabajar consecuentemente en realizarlas en el lapso entre octubre de 2011 y finales de julio de 2012.

El mayor aporte del cortometraje será la estética que presentará. Debido a que una sola persona creará desde cero cada cosa, la intención es que todos los ambientes presenten una consonancia. El arte y la paleta de colores empleada estarán acorde con el guión y construcción de personajes, así como con los movimientos y encuadres de cámara.

Otro de los aportes será el mensaje o la historia del cortometraje que, si bien es de fantasía, plantea una situación que padece la sociedad post-moderna observada desde otro punto de vista.

Tanto la historia como la ambientación del cortometraje pretenden ser sumamente creativas y originales. Se busca prácticamente “caricaturizar” la realidad y que cada elemento lleve la misma estética general.

Indudablemente, para un trabajo de esta envergadura no son suficientes las habilidades del comunicador social en cuanto a saber construir y transmitir un mensaje, escribir un guión y crear personajes o conocer las técnicas de emplazamiento de cámaras. También se necesitan habilidades “extras” tales como: conocimientos avanzados en fotografía, manejo de técnicas de iluminación, destreza para las manualidades o elaboración de objetos artesanales, e incluso revelado o edición fotográfica digital. Todas estas habilidades adicionales, como se mencionó previamente, las posee la autora.

Es por esto que la trascendencia del cortometraje va más allá de las salas de clase, el resultado final será una propuesta o invitación a pensar diferente y a ver la realidad desde nuestra imaginación.

3.5 *Delimitación*

Este proyecto de investigación pretende iniciar en octubre de 2011 y culminar a comienzos de agosto de 2012. El resultado final –el cortometraje de fantasía en *stop motion*– tendrá como target principal a jóvenes y adulto jóvenes, mujeres y hombres entre 17 y 30 años. En especial de los estratos B y C.

El lugar donde se desarrollará la historia será la ciudad de Caracas.

3.6 Ficha técnica

Guión original	Pierina Gómez G.
Música original	Maximiliano Brylkin
Dirección	Pierina Gómez G.
Producción	Pierina Gómez G.
Dirección de voces (grabadas en post-producción)	Salvador Pérez Castro
Asist. Dirección actuarial	Norymar García Salvador Pérez Castro
Dirección de fotografía	Pierina Gómez G.
Dirección de arte	Pierina Gómez G.
Asist. Dirección de arte	Amalia Gavidia
Asist. de Producción	Fina Gómez
Asist. de Producción	Amalia Gavidia
Ingeniero de sonido (estudio de grabación de voces)	Paul Rondón
Director casting de voces	Salvador Pérez Castro
Edición y montaje	Pierina Gómez G.
Asist. Edición y montaje	Carla Colmenares Isabela Pérez Norymar García
Colorización	Pierina Gómez G.
Retoque fotográfico	Pierina Gómez G.
Mezcla de audio	Paul Rondón
Grafismos de créditos iniciales y finales	Alejandro Hernández
Arte de la portada del DVD	Mauricio Leguizamon
Talento actuarial	
Cleo	Samantha Aleong Cohen
Ema	Norymar García
Eric	Salvador Pérez Castro
Talento de voces	
Narrador	Salvador Pérez Castro
Cleo	Karina Parra
Ema	Aura Caamaño
Eric	Salvador Pérez Castro

3.7 *Idea*

Una niña vive el divorcio de sus padres. A través de la imaginación hará un viaje a sus dos vidas posibles, sus dos cuartos posibles.

3.8 *Sinopsis*

Cleo, una niña de 9 años, tendrá que enfrentarse a un reto mayor que cualquiera de sus aventuras imaginarias: el divorcio de sus padres.

Más allá de complicadas conclusiones, lo único que entiende es que tendrá que elegir a uno de los dos.

La noche antes de su cumpleaños Cleo, por equivocación logra descubrir la tensión entre ambos padres. La niña –muy molesta– se refugia en su habitación. Lluve fuertemente y un apagón inesperado la hace caer en un viaje desconocido.

Cleo, llega a un mundo donde sólo existen dos cuartos, dos puertas. En este universo fantástico, un cuarto sería el de Cleo si se queda con papá y el otro sería el cuarto si se queda con mamá. Un recorrido por lo más extremo de las cualidades y debilidades de sus padres.

Así, logra ver sus dos posibles vidas, sus dos posibles cuartos. De forma progresiva Cleo, consigue hacer una evolución y pasa de ser una niña a comportarse como la única “adulta” de la situación.

Cuando es momento de regresar al mundo real Cleo, ya puede ver todo claramente. Ha tomado una decisión.

3.9 *Tratamiento*

En una fiesta de disfraces, Ema (una actriz de teatro esporádica) y Eric (un fotógrafo documentalista) se conocen. Ese día, ninguno de los dos hubiese imaginado que 9 meses más tarde nacería su hija: Cleo.

Cleo, es una niña de 9 años tan soñadora como su madre, pero tan temperamental como su padre. No es de muchos amigos, por lo que normalmente juega sola junto a sus peluches, inventando aventuras.

Es la noche antes del cumpleaños número 10 de Cleo, mientras la niña juega en su habitación es llamada a cenar por su madre. Sin mucho ánimo, Cleo interrumpe su juego y se dirige a comer.

En el camino, y fortuitamente, Cleo escuchará una discusión entre sus padres. Ema y Eric le ocultan algo a Cleo. Su madre se resiste a decirle, mientras que su padre piensa que no pueden esperar más tiempo y que de todas maneras es momento de que crezca.

Durante la cena se percibe tensión en el ambiente. Cleo, como niña al fin, decide irrumpir el silencio y averiguar sobre la discusión que presencié. Está segura de cuál es la noticia que le ocultan, piensa que se trata de la llegada de un hermanito.

Ema, intenta manejar la situación preguntándole a su hija sobre el cumpleaños. A pesar de esto, Eric confiesa impulsivamente la verdad. Ema y él van a divorciarse y Cleo debe elegir a alguno de los dos.

La madre no puede encarar la situación, siente vergüenza por el sufrimiento que le pudiera ocasionar a su hija. Cleo tiene un encuentro de sentimientos. Una mezcla entre rabia, tristeza y confusión.

La niña se encierra en su habitación y construye un “fuerte”. Comienza a llover, cada vez con más intensidad. Cleo, toma su indumentaria de lluvia y entra al fuerte. Se escucha un trueno más intenso que todos los anteriores y ocurre un apagón. Cleo grita.

De pronto, la niña se encuentra cayendo en la negrura, en la misma dirección que las gotas de lluvia. Se forma un mar y Cleo usa su paraguas a modo de bote. Así llega a una encrucijada, un lugar con dos puertas. Sin entender de qué se trata, Cleo abre una de las puertas y entra.

Este es el cuarto de Cleo si decidiera quedarse con papá, visto desde su imaginación. En este mundo, las virtudes y defectos de los padres son llevados al extremo. Eric, que normalmente es de carácter fuerte y metódico, ahora es excesivamente perfeccionista y estricto.

Cleo, inspecciona el cuarto hasta darse cuenta de que ese es su cuarto. Papá, la sorprende desde su espaldas, ha estado esperándola. Le enumera a la niña las cualidades que aprendería si se quedara con él.

Nada de lo que dice papá suena divertido, sino por el contrario atemorizante. Antes de que sea demasiado tarde, Cleo se escapa de la habitación.

Asustada, llega a la encrucijada y entra al otro cuarto. Cleo, llega a una habitación muy bohemia y desordenada a la vez. Es el cuarto de ella si se quedara a vivir con mamá, visto desde la imaginación de la niña.

La niña encuentra a mamá, se siente aliviada de estar con ella y la abraza. Pero mamá no es la misma, ahora es más *hippie* de lo normal. Así como manipuladora y exagerada.

La madre, amenaza a Cleo diciéndole que no debe ir nunca al otro cuarto. La niña entiende que no es seguro estar allí y se escapa de la madre.

Cleo, regresa a la encrucijada, no tiene a dónde ir, no tiene dónde esconderse. Sus padres la sorprenden, ya que han salido de sus habitaciones y no piensan dejarla ir. Ambos se pelean por Cleo, como si fuese un juguete.

Entonces, la niña asume un rol de adulta y regaña a sus padres por su comportamiento, dándoles una lección.

Ahora Cleo quiere regresar y los padres le muestran el camino de vuelta. Cleo viaja a través de un mar de estrellas y se escuchan las voces de Eric y Ema.

Es el cumpleaños de Cleo, la niña yace dormida en su fuerte, mientras Ema y Eric intentan despertarla. Cuando la niña despierta, se alegra de verlos y haber regresado. Los padres no entienden qué le pasa a Cleo y piensan que está soñando aún.

Cleo ha cambiado, les dice que ya ha tomado una decisión.

3.10 *Escaleta*

1. INT. Fiesta de disfraces –Noche.

Presentación de EMA y ERIC, los padres.

2. INT. Animación crecimiento de una planta –Día.

Se observa una animación del crecimiento de una planta, desde la fase de la semilla.

3. INT. Cuarto de Cleo –Noche.

Presentación de CLEO, jugando a que es la maestra de sus peluches. Cleo es llamada a cenar por su madre (Ema), y se dirige al comedor a regañadientes.

4. INT. Pasillo hacia el comedor –Noche.

Cleo se dirige a cenar, en el camino escucha una discusión entre sus padres. Se entera de que hay algo que le están ocultando. Sin embargo, su padre (Eric) sí quiere que lo sepa.

5. INT. Comedor –Noche.

Cleo cena junto a mamá y papá, ninguno habla. Cleo pregunta sobre la pelea que presenció. La niña piensa que el secreto es un hermanito que está por llegar. El cumpleaños de Cleo es al día siguiente, y la madre trata de desviar la atención hacia eso. Eric devela que los padres van a divorciarse y que la niña debe elegir entre uno de los dos.

6. INT. Cuarto de Cleo –Noche.

Cleo siente rabia y tristeza. Construye un "fuerte" con objetos de su habitación. Lluve, cada vez con mayor fuerza. Mientras se refugia en su fuerte, un trueno más intenso que todos los anteriores se escucha y ocurre un apagón.

7. INT. Mar de lluvia –Noche.

Cleo vuela en la negrura con su paraguas. Se forma un mar y la niña usa su paraguas al revés, a modo de bote.

8. INT. Encrucijada -Noche.

La lluvia cesa y Cleo llega a una encrucijada donde se encuentran dos puertas. No entiende qué significan, pero con curiosidad abre una de las dos y entra.

9. INT. Habitación de PAPÁ –Día.

Cleo entra al cuarto de ella si decidiese quedarse con papá, visto desde su imaginación. Se encuentra con papá con cualidades y defectos extremos. Cleo se intimida y sale corriendo de la habitación.

10. INT. Encrucijada –Noche.

Cleo, vuelve a la encrucijada y velozmente entra a la otra puerta. Tratando de escapar de papá.

11. INT. Habitación de MAMÁ –Día.

Cleo entra a la habitación de ella si se quedara con mamá, visto desde su imaginación. Tiene un encuentro con mamá con cualidades y defectos extremos. Aunque al principio Cleo se emociona de verla, pronto se da cuenta de que debe salir de allí. Logra escaparse del mundo de mamá.

12. INT. Encrucijada –Noche.

Cleo vuelve a la encrucijada. Los padres intentan salir de sus puertas y finalmente lo logran. Ambos, pelean por la niña como si fuese un juguete. Ocurre entonces el cambio en el personaje de Cleo. La niña es ahora la adulta de la situación y los regaña, dándoles una lección. Cleo sabe que debe regresar a casa y averigua cómo hacerlo.

13. INT. Mar de estrellas –Noche.

Cleo vuela por un mar de estrellas, subiendo por el cielo mientras sostiene su paraguas. Se escuchan las voces de Ema y Eric llamándola por su nombre.

14. INT. Cuarto de Cleo –Día.

Ema y Eric están en la habitación real de Cleo. Es el cumpleaños de la niña. Cleo duerme, y ellos han ido a felicitarla. Ambos la despiertan. Cleo ha tomado una

decisión, ya sabe qué hacer. Pero, los padres le dicen que por ser ese día el de su cumpleaños todo estará bien.

3.11 *Perfil y monólogo de personajes*

3.11.1 Perfil de *Cleo*

Para Cleo –al igual que cualquier niño o niña- lo que veía en sus padres era lo normal, para ella “el mundo es así”. Por lo que cantar, ver a mamá haciendo espectáculos de baile en la casa o jugar con una cámara antigua desde pequeña, ha sido algo usual.

Cleo es una niña solitaria, no por ser antipática ni porque no le guste jugar con los otros niños... prefiere imaginar. Sus peluches son sus amigos inseparables y su cuarto, su universo.

Es una niña de clase media, muchas veces no tiene los juguetes más avanzados pero sí las decoraciones y objetos contruidos por ella y su madre.

Normalmente se siente fastidiada cuando es llamada a comer o a compartir con los padres, estando presentes los tres. Sabe perfectamente que gastan muchas horas al día peleando o discutiendo.

Prefiere evitar encuentros y refugiarse en su cuarto.

3.11.2 Monólogo de *Cleo*

Me encanta bailar, pintar y jugar con mis peluches.

Adoro ayudar a mi papá cuando toma fotografías.

Cuando sea grande quiero ser actriz y bailar.

Mi mamá es bella, todos en el colegio dicen que ella es la más bonita de todas, y es verdad. Quiero parecerme a ella cuando crezca.

Aunque todos dicen que me parezco a mi papá, que soy igualita a él... yo digo que no.

Bueno, voy a seguir jugando. Chao diario.

CLEO (a sus 9 años).

3.11.3 Perfil de *Ema*

Ema, hija de un vendedor de seguros y una profesora de literatura. Vivió con ambos padres hasta la edad de 7 años. Aún desconoce las razones por las que su padre se fue.

En casa nunca faltó nada, pero vivían estrechamente. Los gustos que pudo darle su madre no los conseguía a través del sueldo como docente, sino por ventas de productos por catálogo como cremas rejuvenecedoras u ollas imperecederas.

Estuvieron presentes los libros y las enseñanzas de mamá. Pero aunque siempre tuvieron una relación unida, cuando la madre de Ema volvió a casarse nada fue lo mismo. Quizás a mamá se le endureció el corazón, o quizás era Ema quien la culpaba por “sustituir” a su padre.

El día en que Ema dijo que quería estudiar actuación, no recibió precisamente aplausos. Su padrastro creía que debía dedicarse a algo que sí le pudiese generar ingresos estables. Ema, no tuvo otra salida que estudiar educación y en sus tiempos libres dedicarse a la actuación.

Es así, como muchas de las clases de Ema a los niños de primaria, más que de suma y de resta son histriónicas representaciones.

Nunca fue el tipo de chica muy interesada en tener novio, pero cuando le gustaba un chico, nadie era más idealista que ella.

Siendo todavía una muchacha de 25 años, Ema conoce a Eric en una fiesta de disfraces. Pasaron prácticamente toda la noche hablando y de esta fortuita unión nace Cleo, 9 meses después.

Desde allí, Ema ha dedicado su tiempo (realmente mitad de su tiempo, cuando no está dictando clases) a cuidar de Cleo. Y como el dinero no sobra en casa, Ema inventa juegos y construye juguetes con su hija.

Sin embargo, las peleas con Eric, los problemas económicos y las insatisfacciones personales, muchas veces la hacen ausentarse y dejar a Cleo jugando sola en su cuarto.

3.11.4 Monólogo de *Ema*

A veces me imagino lejos de aquí. ¿Tendré alguna vez el valor de partir?
¿Tendré algún día el coraje de seguir mis sueños?

Sueño con ser mil personas a la vez. Un día una mujer elegante, una doctora, una anciana, la mala, la buena... Tengo el don de representar. Quisiera culminar cada noche con el cerrar de las cortinas, una función más.

Aunque la realidad me señale un camino que no fue escogido por mí, prometo nunca olvidar mi verdad. Anhele vivir una vida que se comparta entre las tablas y la familia. Un hogar completo, como el que no tuve y una vez perdí.

Me escondo en las miradas y vivo en el futuro...

EMA (a sus 20 años).

3.11.5 Perfil de Eric

Hijo de un médico cirujano y una madre dedicada al hogar. Eric tiene dos hermanos mayores que él.

El padre de Eric solía ser muy estricto con sus hijos. Había reglas para todo: la hora de comer, el tiempo de juego, la ropa que podían vestir o no. El afecto del padre para con los hermanos era escaso, o lo manifestaba de una manera que ellos no entendían. Mamá, siempre en casa y consentidora, aunque sumisa a las decisiones de su esposo.

Sin embargo, Eric, por ser el menor tuvo desde pequeño una esencia rebelde y papá no mostraba una mano tan dura, como la que tuvo con los dos hijos anteriores.

Los dos primeros hermanos siguieron el curso de su padre, estudiaron medicina. Cuando fue el turno de Eric, no se decidía sobre qué estudiar, qué hacer. Finalmente, luego de presenciar una conferencia en el último año de bachillerato, decide estudiar fotografía.

Cuando habló en casa, nadie pudo creerlo; especialmente papá, que le dijo que en su presencia y en su casa ningún hijo estudiaría "corte y costura". Eric se fue joven de la casa, al interior del país a estudiar fotografía. Luego, algo de artes plásticas. Así siguió su propio camino.

Papá le tomó respeto por su decisión, incluso más que a sus otros hijos que siguieron su camino pero que aún vivían en su techo.

Eric generó una personalidad solitaria, independiente. En su mente nunca estuvo la idea de tener una familia.

El día que conoció a EMA pensó que sería algo duradero, al menos más de 3 meses. Pero lo tomó por sorpresa el embarazo de ella. Aún así decidió asumir la responsabilidad, después de todo la quería.

Tal vez Eric, escapando de la personalidad de su padre e intentando no ser él, se fue convirtiendo poco a poco en su padre... rudo e intransigente.

La mentalidad organizada de Eric choca con los sueños y lo etéreo de EMA. De allí que los últimos 4 años de casados no han sido precisamente los más hermosos.

3.11.6 Monólogo de Eric

No quiero ser como él. Nadie me entiende. Vivo en una casa donde se hace lo que una persona dice. No hay espacio para las contestaciones.

No me importa lo que cueste, me iré tan lejos como pueda. Mi sueño es estudiar fotografía y sí...soy un loco, soy "el raro", soy "la oveja negra" de la familia, como diría él.

Buscaré mis sueños, labraré mi propio futuro. Aunque al principio no tenga apoyo y solo cuente con un par de monedas en mi bolsillo. Decido caminar en dirección opuesta a mi padre. A lo mejor, algún día lo entenderá.

ERIC (a sus 20 años).

3.12 *Guión literario*

CLEO

por

Pierina Gómez G.

1. INT. Fiesta de disfraces -Noche.

NARRADOR

(V.O.)

En una larga noche llena de extraños disfrazados,
globos y música EMA y ERIC se conocieron.

EMA, una mujer de unos 25 años, de cabello largo y ondulado. No vemos su rostro; este código se usará para los adultos.

Ema está disfrazada de gitana. Su ombligo descubierto, tal y como luciría una errante. Está sentada en el lado izquierdo del sofá, y ERIC en el lado opuesto. Algunos globos y guirnaldas adornan la fiesta. No se ven otros invitados.

ERIC, un hombre de unos 27 años, de cabello oscuro. Lleva un disfraz que parece de súper-héroe. Se nota que lo creó él. Usa bóxer, como capa un mantel y medias de diferente tamaño. Delicadamente, se acercan hasta quedar uno al lado del otro.

NARRADOR

(V.O.)

EMA. Una actriz de teatro esporádica.

Le gusta hacer melodías con sus tacones.

La descripción de Ema se observa en un montaje rápido.

NARRADOR

(V.O.)

ERIC. Un fotógrafo documentalista. Mientras
se baña, le gusta imitar voces extrañas.

Se muestra un montaje para describir los gustos de Eric.

NARRADOR

(V.O.)

Ninguno de los dos sabía que 9 meses después...
una semilla crecería en la barriga de EMA.

CORTE A

2. INT. Animación crecimiento de una planta -Día.

NARRADOR

(V.O.)

La semilla creció...y de su vientre
salieron flores...

Se observa crecer, una planta hecha con papel, desde la fase de la semilla, hasta el brote de sus flores.

FUNDIDO NEGRO A

3. INT. Cuarto de Cleo -Noche.

CLEO, es una niña de 9 años, de ojos verdes y cabello negro. Usa un vestidito rojo y sandalias en los pies. Su habitación es muy colorida, se distinguen juguetes hechos a mano. Cleo está de espaldas, frente a ella hay peluches sentados en fila. Cleo señala el abecedario en una pizarra verde. Desde lejos se escucha la voz de su madre.

EMA

(exasperada)

¿CLEO? ¿CLEO? ¡Cleo, ven a cenar!

A Cleo no le emociona interrumpir su juego. A regañadientes se dispone a dejar el cuarto. Antes, le dice a los peluches.

CLEO

(susurrando)

Ya vengo...

CORTE A

4. INT. Pasillo hacia el comedor -Noche.

Cleo camina hacia el comedor. Pero se detiene al escuchar una discusión. Se esconde, para observar sin que papá y mamá lo noten. No obstante, no vemos directamente a los padres, vemos sus sombras reflejadas en una pared.

EMA

(nerviosa)

Pero mañana es su cumpleaños... no creo
que sea el mejor momento, Eric.

ERIC

(molesto)

Tenemos que decirle...

Es momento de que crezca.

Las sombras (los padres), se van. Cleo se oculta. Al no escuchar ningún ruido sigue su camino hacia el comedor.

CORTE A

5. INT. Comedor -Noche.

Cleo, mamá y papá comen sin hablar, sólo se escuchan los cubiertos. Cleo, decide comentar sobre lo que presencié.

CLEO

(con certeza)

Yo sé lo que quieren decirme...

Ema, deja de comer y baja la mirada. Eric mira a Ema.

EMA

Mañana es tu cumpleaños, Cleo.

¿A quiénes quieres invitar?

CLEO

¿Voy a tener un hermanito?

Ema se lleva las manos a la cabeza en señal que todo ha salido mal. Eric, no espera más y deja salir la verdad.

ERIC

(impulsivamente)

Tu mamá y yo nos vamos a separar.

Nos vamos a divorciar.

Cleo no entiende lo que sucede. Frunce el seño y los mira.

ERIC

Debes decidir con cuál de los dos
quieres quedarte... con mamá o conmigo.

Cleo se levanta muy molesta y se va a su habitación.

CORTE A

6. INT. Cuarto de Cleo -Noche.

Cleo cierra la puerta de su cuarto y con rabia toma algunos objetos para formar una especie de "fuerte". Luego, busca una foto de los tres, la observa con tristeza y enojo y la lanza.

Llueve, Cleo se coloca su impermeable y botas de caucho, toma un paraguas y entra al fuerte. La lluvia se intensifica.

Cleo está triste. Un trueno más fuerte que los anteriores retumba en el cuarto, acompañado de un apagón inesperado. El cuarto es negro y se escucha el grito de Cleo.

CORTE A

7. INT. Mar de lluvia -Noche.

De pronto, Cleo vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Cae, en la misma dirección que la lluvia.

NARRADOR

(V.O)

Y así... de tanto llover un mar se hizo ver.

Cleo remó y remó, y sobre su paraguas llegó
a un lugar con dos caras.

Se forma un mar de gotas de lluvia y Cleo toma su sombrilla al revés, usándola a modo de bote.

8. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo llega a una encrucijada donde se observan dos puertas. Las mira sin entender. Así, decide abrir una y entrar.

CORTE A

9. INT. Habitación de PAPÁ -Día.

Cleo entra a una habitación muy ordenada. Este es el posible cuarto de ella si se quedara con papá, visto desde su imaginación. En este mundo las cualidades y defectos de los padres son llevados al extremo. Reflejado en la decoración; tan cuadrada, como lo más oscuro de la personalidad de Eric.

Cleo inspecciona el cuarto. Todo se ve extrañamente perfecto. En el medio está, como fuera de lugar, una mesita con comida servida y dos sillas. Cleo tiene hambre. Se sienta y toma el pan, pero éste se aleja de ella, asustándola.

PAPÁ la sorprende desde sus espaldas. Lleva una camisa de cuadros completamente abotonada y lentes de pasta negros. En el mundo imaginario de Cleo sí pueden verse los rostros de los adultos; ya que son personalidades inventadas por ella.

PAPÁ

(controlador e irónico)

¡Ah! Veo que te has llevado una lección.

CLEO

(asustada)

¿Papá?

PAPÁ

(estricto)

Verás, Cleo... Acá aprenderás a ser eficiente, paciente e inteligente.

Pero... Una cosa.

Papá se acerca a Cleo y puede verse su cara enorme como un globo y atemorizante para ella.

PAPÁ

(autoritario y manipulador)

Jamás deberás ir al OTRO CUARTO. Cosas oscuras se encuentran allá... Promételo, Cleo.

Cleo se intimida. Mira hacia la puerta, lo esquiva y sale corriendo de la habitación.

CORTE A

10. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo cierra la puerta del mundo de papá y se asegura de que está bien sellada. Abre rápidamente la otra y entra.

CORTE A

11. INT. Habitación de MAMÁ -Día.

Cleo llega a una habitación muy bohemia, con telas que le dan una atmósfera de ensueño. Desde la imaginación de Cleo, este es el cuarto de ella si se quedase a vivir con mamá.

Al apartar una de las cortinas se ve a MAMÁ sentada. Lleva el cabello enredado y nada en ella parece combinar. En este mundo, EMA, que normalmente es sensible y soñadora, ahora es excesivamente teatral y manipuladora. El cuarto es realmente desordenado, hay muchos objetos acumulados y sin relación.

MAMÁ

(poética y exagerada)

¡Oh! Mi dulce palomita. ¡Mi Cleo!

Mientras habla, MAMÁ se lleva las manos a la frente.

CLEO

(aliviada)

¡Mamá!

Cleo se emociona y la abraza.

MAMÁ

(como víctima)

Sabía que elegirías a tu indefensa
madre... mi tesorito. Déjame buscar...

Mamá busca entre objetos apilados, lanzándolos hasta encontrar una boa de plumas que le coloca a Cleo.

MAMÁ

(inquisitiva)

Pero... Debes prometer que no irás
al OTRO CUARTO. Nunca harías eso, ¿verdad?

Cleo, por miedo, niega con la cabeza.

MAMÁ

(furiosa)

¡MENTIROSA! Sé que estuviste allí.

Nadie puede ocultar algo a MAMÁ.

Mientras la acusa camina hacia ella, y a su vez Cleo camina hacia la puerta. Sale y deja a mamá hablando sola.

CORTE A

12. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo logra escapar. Pero, las dos puertas empiezan a temblar, los padres intentan salir. Cleo no tiene dónde esconderse. Luego, las puertas dejan de sonar.

MAMÁ

(sarcástica)

Aquí estás, palomita. ¡Eres mía!

PAPÁ

(serio)

Déjala. ¡Ella es mía!

Ambos halan a Cleo de un lado hacia el otro, como si fuese un muñeco. Cleo, se impone; ella es la adulta de la situación.

CLEO

(Con determinación)

¡Ya! Deberían avergonzarse de ustedes mismos.

Parecen dos niños. ¡No soy un juguete!

Cleo se acerca a papá, y lo señala.

CLEO

(dirigiéndose a PAPÁ)

¡Tú! No todo es cuadrado.

Deberías aprender un poco de ella.

Cleo camina hacia mamá.

CLEO

(dando una lección)

¡Y tú! Deberías ordenar y aprender de él.

Los padres escuchan a Cleo sumisos, saben que tiene razón. Mamá se acerca a papá y estrechan la mano.

CLEO

(con madurez)

Eso está mejor. Pero, mis verdaderos papás me esperan. ¿Saben cómo puedo regresar?

Papá y mamá se miran...

PAPÁ

Sólo conocemos la vía de las estrellas.

Cleo se despide. Mamá le da el paraguas y le lanza un beso.

CORTE A

13. INT. Mar de estrellas -Noche.

NARRADOR

(V.O.)

Cleo voló y voló. Antes de volver, su corazón sanó y encontró la respuesta que tanto buscó.

Cleo vuela con su paraguas por el mar de estrellas. Mientras vuela, se escuchan las voces de Eric y Ema.

FUNDIDO NEGRO A

14. INT. Cuarto de Cleo -Día.

EMA

(insistente)

¿Cleo?

Cleo está dormida dentro de su "fuerte". Es su cumpleaños, papá y mamá han ido a felicitarla. Cleo despierta suavemente y los mira.

CLEO

(emocionada)

Mamá...papá... ¡Volví!

Los padres se miran, pensando que Cleo todavía está soñando.

EMA y ERIC

(al unísono)

¡Feliz cumpleaños!

Cleo sonríe.

CLEO

(serena)

Ya tomé una decisión...

ERIC

Tranquila, ahora es tu cumpleaños.

Cleo abraza a ambos padres.

FIN

3.13 *Guión técnico*

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
1. Fiesta de disfraces.	P.1	Plano detalle de los globos de la fiesta, el plano debe abrirse hasta llegar a un plano general de la habitación.	Sonido instrumental de acordeón, delicado e inocente. Ref. Beginner's Theme Suite by David Palmer, soundtrack Beginners.		3" 72 cuadros
	P.2	Plano americano de EMA, disfrazada de gitana. El plano va desde la cintura a los pies.	Sonido instrumental, delicado e inocente.		3" 72 cuadros
	P.3	Plano americano de ERIC, disfrazado de súper-héroe. El plano va desde la cintura a los pies.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR En una larga noche... llena de extraños disfrazados, globos y música EMA y ERIC se conocieron.	3" 72 cuadros
	P.4	Two shot en plano americano de EMA y ERIC. Ambos se mueven delicada y nerviosamente, desde cada extremo del sofá hacia el centro.	Sonido instrumental, delicado e inocente.		5" 120 cuadros
	P.6	Plano referencial de EMA, cerca de ERIC. Vemos su cuerpo de perfil en un plano medio.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR Ema.	2" 48 cuadros
	P.7	Plano americano de EMA inclinándose para recibir una ovación del público.	Aplausos del público.	NARRADOR Una actriz de teatro esporádica.	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
1. Fiesta de disfraces.	P.8	Plano detalle de los pies de EMA, de perfil. La perspectiva es al ras del suelo. Hay un breve montaje de ella haciendo la misma acción, con diferentes tacones.	Sonido de los tacones al pisar el suelo.	NARRADOR Le gusta hacer melodías con sus tacones.	3"/ 72 cuadros
	P.9	Plano subjetivo de EMA observando a ERIC. El plano de ERIC es americano.		NARRADOR Eric.	2" 48 cuadros
	P.10	Plano medio corto de ERIC de espaldas, fotografiando a diferentes personas (en 2do plano, pero enfocadas).	Sonido del disparador de la cámara.	NARRADOR Un fotógrafo retratista.	3" 72 cuadros
	P.11	Plano entero de ERIC bañándose. Se observa en contraluz su silueta, detrás de la puerta de la ducha.	Se escucha a ERIC imitando una voz muy grave, casi de opera. Luego, hablando con una voz tan aguda como un ratón.	NARRADOR Mientras se baña, le gusta imitar voces extrañas.	2" 48 cuadros
	P.12	Plano detalle de las manos de ERIC y EMA que se rozan, casi uniéndose.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR Ninguno de los dos sabía que 9 meses después... una semilla crecería en la barriga de EMA.	3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
2. Animación crecimiento de una planta.	P.13	Plano detalle de una semilla en un matero. La semilla crece hasta la fase de una planta con flores, a través de una animación breve. Los pétalos deben salir justo en el momento en el que el narrador culmine la palabra "flores".	Sonido instrumental.	NARRADOR La semilla creció...y de su vientre salieron flores...	7" 168 cuadros
3. Cuarto de Cleo.	P.14	Plano general de la habitación de CLEO. Por medio de un paneo de izquierda a derecha vemos detalles de la habitación y a CLEO señalando el abecedario en la pizarra.	Sonido instrumental.	CLEO (haciendo énfasis en la pronunciación) A... B... C...D...	6" 144 cuadros
	P.15	Plano medio de CLEO. La niña está de espaldas, mientras le "enseña" a sus peluches. Al escuchar a lo lejos la voz de su madre, voltea a su izquierda, hasta quedar de perfil.	Cuando se escucha la voz de la madre, la música hace fade hasta quedar en silencio.	EMA (exasperada) ¿CLEO? ¿CLEO? ¡Cleo, ven a cenar!	3" 72 cuadros
	P.16	Plano entero de los peluches sentados en fila. CLEO, entra al cuadro, deja la regla a regañadientes y les habla llevándose las dos manos a la boca (como si dijese un secreto). Sale del cuadro, quedando los juguetes solos.	Al salir CLEO del cuadro, se escucha la puerta de la habitación al cerrarla.	CLEO (susurrando) Ya vengo...	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
4. Pasillo hacia el comedor.	P.17	Plano americano de CLEO caminando por el pasillo. El plano está vacío hasta que CLEO entra. Se detiene al escuchar las voces. Se devuelve y se esconde.	Sonido instrumental.	EMA (nerviosa) Pero...	4" 96 cuadros
	P.18	Primerísimo primer plano de los ojos de CLEO. Los ojos de CLEO se mueven de un lado al otro.	Sonido instrumental.		2" 48 cuadros
	P.19	Two shot, plano entero de las sombras de EMA y ERIC reflejadas en la pared mientras discuten. Las sombras se mueven. EMA se lleva la mano a la cabeza, mientras ERIC tiene los dos brazos apoyados en las caderas. Cuando ERIC termina de hablar, sale del cuadro. Luego, lo hace EMA.		EMA (nerviosa) Pero mañana es su cumpleaños... no creo que sea el mejor momento, Eric. ERIC (molesto) Tenemos que decirle... Es momento de que crezca.	11" 264 cuadros
	P.20	Plano medio corto de CLEO, asomándose en la esquina y después recostada en la pared. Así, sigue su camino hacia el comedor.	Sonido instrumental.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.21	Plano general del comedor, donde se encuentran EMA y ERIC de espaldas y CLEO de frente a la cámara. Travelling in de CLEO hasta quedar en plano medio.	Sólo se escuchan los sonidos de los cubiertos al tropezar con los platos. Nadie habla.	CLEO (con certeza) Yo sé lo que quieren decirme...	5" 120 cuadros
	P.22	Plano detalle de las manos y cubiertos de ERIC. En segundo plano y desenfocadas, se ven las de EMA. Al escucharse la voz de CLEO, ERIC y EMA sueltan los cubiertos.	Luego de la intervención de CLEO se escucha un silencio.		4" 96 cuadros
	P.23	Plano medio de CLEO mientras se toma una limonada con pitillo. La perspectiva es de perfil. El líquido se consume.	Cuando la limonada de CLEO se acaba, se escucha el sonido del pitillo aspirando cuando el vaso está vacío.	EMA (disimulando) Mañana es tu cumpleaños, Cleo. ¿A quiénes quieres invitar?	3" 72 cuadros
	P.24	Primerísimo primer plano de CLEO de perfil, viendo hacia los padres del otro lado de la mesa. CLEO está a la derecha del cuadro y a la izquierda el aire.		CLEO (interrumpiendo) ¿Voy a tener un hermanito?	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.25	Plano medio de los padres, de espaldas. Se distingue cuando EMA se lleva las manos a la cara en señal de frustración.			2" 48 cuadros
	P.26	Visión subjetiva de ERIC, plano en contrapicado de CLEO, plano medio de la niña. A medida de que papá habla, ocurre un zoom in de CLEO hasta primer plano. La expresión de CLEO cambia, y frunce el seño en señal de no entender la situación.		ERIC (impulsivamente) Tu mamá y yo nos vamos a separar. Nos vamos a divorciar.	3" 72 cuadros
	P.27	Primerísimo primer plano de CLEO, con una lágrima que se asoma en el ojo.		ERIC Debes decidir con cuál de los dos quieres quedarte... con mamá o conmigo.	4" 96 cuadros
	P.28	Plano medio de ERIC breve, hasta que la cámara hace un paneo rápido de izquierda a derecha hacia EMA. Luego, la cámara vuelve a ERIC.	Silencio.		6" 144 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.29	Plano general de la mesa. CLEO se levanta molesta y se va.	Silencio.		2" 48 cuadros
6. Cuarto de Cleo.	P.30	Plano americano de CLEO cerrando la puerta de su cuarto.	Se escucha la puerta fuertemente al cerrarse.		2" 48 cuadros
	P.31	Plano general de CLEO tomando objetos de la habitación para formar un fuerte.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.32	Plano entero de CLEO moviendo la cesta de la ropa sucia.	Música instrumental.		2" 48 cuadros
	P.33	Plano detalle de CLEO tomando una sábana, poniéndola sobre todos los objetos.	Sonido de lluvia.		2" 48 cuadros
	P.34	Plano general de CLEO caminando hacia la mesita de noche.	Sonido de lluvia.		2" 48 cuadros
	P.35	Plano entero de CLEO agachada abriendo una gaveta de la mesa. Se ve una foto.	Sonido de lluvia y truenos leves.		2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
6. Cuarto de Cleo.	P.36	Plano detalle de CLEO sosteniendo una foto de mamá, papá y ella sobre su cama.	Sonido de lluvia.		4" 96 cuadros
	P.37	Plano medio de CLEO con rabia y tristeza. Esconde la foto debajo de la cama.	Sonido de lluvia que se intensifica. Truenos.		2" 48 cuadros
	P.38	Plano americano de CLEO tomando de un mueble donde guinda objetos, su impermeable.	Sonido de lluvia intensa.		2" 48 cuadros
	P.39	Plano detalle de las botas de caucho de CLEO. Primero en el cuadro están solo las botas, luego entran las manos de CLEO.	Sonido de lluvia intensa.		3" 72 cuadros
	P.40	Plano detalle rápido de CLEO tomando un paraguas.	Sonido de lluvia intensa.		2" 48 cuadros
	P.41	Plano entero de CLEO triste dentro del fuerte, ya vestida con su indumentaria de lluvia. Los relámpagos se hacen notar y de pronto hay un apagón.	Se escucha un trueno más fuerte que todos los anteriores.		5" 120 cuadros
	P.42	Se observa un cuadro completamente negro.	Se escucha el grito de CLEO.		2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.43	Plano cenital, general. CLEO vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Cae, en la misma dirección que la lluvia.	Música instrumental. Sonido de lluvia.	NARRADOR Y así... de tanto llover un mar se hizo ver.	6" 144 cuadros
	P.44	Plano cenital, general. Se forma un mar de lluvia y CLEO usa su paraguas a modo de bote, al revés. Cleo se desplaza en posición horizontal, hasta salir del cuadro.	Música instrumental. Sonido de lluvia.	NARRADOR Cleo remó y remó, y sobre su paraguas llegó a un lugar con dos caras.	5" 120 cuadros
8. Encrucijada.	P.45	Plano general de CLEO, de espaldas, llegando a un lugar con dos puertas.			5" 120 cuadros
	P.46	Plano detalle de CLEO sacudiéndose la lluvia.			2" 48 cuadros
	P.47	Plano detalle de CLEO dejando su paraguas.			2" 48 cuadros
	P.48	Plano medio corto de CLEO volteando hacia la derecha y luego hacia la izquierda.			4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.49	Plano general de CLEO abriendo la puerta derecha y entrando.			3" 72 cuadros
9. Habitación de PAPÁ.	P.50	Plano general de la habitación de PAPÁ. Paneo de izquierda a derecha.			7" 168 cuadros
	P.51	Plano entero de CLEO acercándose a los muebles y moviendo los objetos.			4" 96 cuadros
	P.52	Plano detalle de una foto de CLEO con su padre.			3" 72 cuadros
	P.53	Plano medio de CLEO asombrada, retrocediendo hasta tropezar con una mesita.	Sonido de CLEO tropezando con la mesa.		2" 48 cuadros
	P.54	Plano general. Se observa una mesita servida con dos sillas en el centro de la habitación.			3" 72 cuadros
	P.55	Plano americano de CLEO, que tiene hambre. Se toca la barriga.	Sonido de estómago crujiendo.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.56	Plano detalle del brazo de CLEO sacando la silla para sentarse a comer.	Sonido de la silla cuando la saca.		2" 48 cuadros
9. Habitación de PAPÁ.	P.57	Plano medio de CLEO tomando el pan.			2" 48 cuadros
	P.58	Plano detalle del pan moviéndose, alejándose de CLEO.			3" 72 cuadros
	P.59	Plano medio corto de CLEO, frontal a la cámara. CLEO está asustada, más aún con la voz de papá. Papá está detrás.		PAPÁ (controlador e irónico) ¡Ah! Veo que te has llevado una lección.	5" 120 cuadros
	P.60	Plano entero de PAPÁ, en un ángulo contrapicado. Detallamos la peculiar forma en que está vestido. Sonríe de forma atemorizante.		CLEO (asustada) ¿Papá?	3" 72 cuadros
	P.61	Plano medio corto de CLEO, de perfil. Se ven las manos de papá entrando al cuadro. Ella, asustada.		PAPÁ (estricto) Verás, Cleo... Acá aprenderás a ser...	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.62	Plano general. CLEO se levanta de la silla y con cada característica que PAPÁ nombra, ella da un paso hacia atrás.		PAPÁ (estricto) Eficiente, paciente e inteligente.	4" 96 cuadros
	P.63	Primerísimo primer plano de PAPÁ, con sus grandes lentes de pasta.		PAPÁ (estricto) Pero... Una cosa.	3" 72 cuadros
	P.64	Plano referencial de PAPÁ, CLEO está en segundo plano enfocada. En un plano medio. CLEO piensa que su padre se ha vuelto loco.		PAPÁ (autoritario y manipulador) Jamás deberás ir al OTRO CUARTO. Cosas oscuras se encuentran allá... Promételo, Cleo.	7" 168 cuadros
	P.65	Con un lente Ojo de pez y en un plano medio corto vemos la cara de PAPÁ, enorme como un globo. PAPÁ levanta una ceja.			3" 72 cuadros
	P.66	Plano medio corto de CLEO volteando hacia la derecha, hacia la puerta.			3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.67	Plano general de CLEO esquivando a PAPÁ y corriendo para salir de la habitación.	Música instrumental de tensión.		3" 72 cuadros
10. Encrucijada	P.68	Plano americano de CLEO cerrando la puerta del mundo de PAPÁ. Rápido y con miedo.			3" 72 cuadros
	P.69	Plano general de la encrucijada. CLEO va hacia la puerta izquierda.			4" 96 cuadros
	P.70	Plano detalle de CLEO abriendo la puerta de la izquierda.			2" 48 cuadros
11. Habitación de MAMÁ.	P.71	Plano medio de CLEO entrando a la habitación. Su rostro es de total asombro, está fascinada.	Música instrumental de misterio o de un ambiente mágico.		3" 72 cuadros
	P.72	La cámara sigue a CLEO en un plano general, mientras recorre el cuarto. Destaca el desorden y el ambiente bohemio.	Música instrumental.		6" 144 cuadros
	P.73	Plano detalle de una foto de CLEO con MAMÁ. CLEO toca la foto.	Música instrumental.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.74	Plano americano de CLEO, de espaldas, que abre una cortina, Detrás se encuentra MAMÁ.	Música instrumental.		5" 120 cuadros
	P.75	Plano entero de MAMÁ sentada. Se levanta emocionada. Se lleva las manos a la frente, en señal de debilidad.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.76	Plano general de la habitación. CLEO corre hacia EMA, quien la espera con los brazos abiertos.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.77	Plano medio de CLEO, de perfil mientras abraza a su madre.	Música instrumental.	MAMÁ (poética y exagerada) ¡Oh! Mi dulce palomita. ¡Mi Cleo!	4" 96 cuadros
	P.78	Tilt up desde las manos de la niña en la cintura de la madre, hasta quedar EMA en plano medio.	Música instrumental.	CLEO (aliviada) ¡Mamá!	3" 72 cuadros
	P.79	Primer plano de CLEO, mientras la madre le aprieta las mejillas y la mueve de un lado al otro.	Música instrumental.	MAMÁ Sabía que elegirías a tu indefensa madre... mi tesorito.	4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.80	Plano americano de MAMÁ que se voltea para buscar algo.	Música instrumental.	MAMÁ Déjame buscar...	2" 48 cuadros
	P.81	Plano general de una montaña de objetos apilados, sin relación. MAMÁ busca un objeto.	Música instrumental.		5" 120 cuadros
	P.82	Plano detalle de una bota metida en una olla.	Música instrumental.		2" 48 cuadros
	P.83	Plano detalle de un sombrero moviéndose.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.84	Primer plano de MAMÁ al encontrar la boa de plumas.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.85	Two shot, plano americano de EMA colocándole la boa de plumas a CLEO.	Música instrumental.		4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.86	Plano medio corto de CLEO con la boa de plumas.		MAMÁ (inquisitiva) Pero... Debes prometer que no irás al OTRO CUARTO.	4" 96 cuadros
	P.87	Primer plano de CLEO. EMA le da toquecitos en la nariz a la niña.		MAMÁ (inquisitiva) Nunca harías eso, ¿verdad?	3" 72 cuadros
	P.88	Plano referencial de EMA, en plano americano, observando a CLEO (que está enfocada). La niña niega con la cabeza.	Silencio.		3" 72 cuadros
	P.89	Primerísimo primer plano de MAMÁ muy enojada, mirándola fijamente.			3" 72 cuadros
	P.90	Two shot, plano entero de EMA y CLEO. EMA está de espaldas y mientras acusa a la niña, ésta se acerca más a la puerta.		MAMÁ (furiosa) ¡MENTIROSA! Sé que estuviste allí.	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.91	Plano detalle de CLEO abriendo la manilla de la puerta de espaldas.		MAMÁ (furiosa) Nadie puede ocultar algo a MAMÁ.	4" 96 cuadros
	P.92	Plano medio corto de CLEO saliendo de la habitación.			3" 72 cuadros
12. Encrucijada.	P.93	Plano americano de CLEO, asustada y respirando fuerte, luego de trancar la puerta.	Se escuchan ambas puertas sonar fuertemente. Los padres intentan salir.		4" 96 cuadros
	P.94	Primer plano de CLEO mirando hacia ambos lados, sin saber dónde esconderse.	Las puertas tiemblan.		3" 72 cuadros
	P.95	Primerísimo primer plano de CLEO. Se seca la frente, y suspira.	Las puertas dejan de sonar. Silencio. Se escucha el suspiro de CLEO.		3" 72 cuadros
	P.96	Plano medio de CLEO volteando hacia la izquierda.		MAMÁ (sarcástica) Aquí estás, palomita. ¡Eres mía!	3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.97	Plano medio corto de MAMÁ al lado izquierdo de CLEO.			2" 48 cuadros
	P.98	Two shot, plano americano de MAMÁ y CLEO. CLEO es halada hacia la derecha, por PAPÁ.		PAPÁ (serio) Déjala. ¡Ella es mía!	3" 72 cuadros
	P.99	Plano medio corto de PAPÁ al lado derecho de CLEO.			2" 48 cuadros
	P.100	Three shot, plano americano de CLEO siendo halada por ambos padres, como si fuese un muñeco. Cleo tiene una expresión confusa.			5" 120 cuadros
	P.101	Primer plano de CLEO, molesta y llena de valor. Ángulo en contra-picado.		CLEO (Con determinación) ¡Ya!	3" 72 cuadros
	P.102	Plano general. CLEO está de espaldas, mientras ambos padres reciben el sermón con cara de niños.		CLEO (Con determinación) Deberían avergonzarse de ustedes mismos. Parecen dos niños. ¡No soy un juguete!	7" 168 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.103	Plano detalle del dedo índice de CLEO, señalando a PAPÁ.		CLEO (dirigiéndose a PAPÁ) ¡Tú!	2" 48 cuadros
	P.104	Plano medio de PAPÁ. Frente a él, y de espaldas a la cámara, está CLEO. PAPÁ tiene cara de arrepentimiento.		CLEO (dirigiéndose a PAPÁ) No todo es cuadrado. Deberías aprender un poco de ella.	4" 96 cuadros
	P.105	Plano americano de CLEO, volteándose hacia donde está MAMÁ. CLEO queda de espaldas a la cámara. MAMÁ baja la cabeza.		CLEO (dando una lección) ¡Y tú! Deberías ordenar y aprender de él.	4" 96 cuadros
	P.106	Plano medio de los padres cabizbajos, subiendo y bajando los hombros, en señal de que ya no pueden hacer nada. Lo hacen al mismo tiempo, en coordinación.			3" 72 cuadros
	P.107	Plano americano de la cintura a los pies, de ambos padres estrechando la mano. A un lado se distingue a CLEO, que por su estatura aparece en plano entero, de espaldas a la cámara.		CLEO (con madurez) Eso está mejor. Pero, Mis verdaderos papás me esperan.	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.108	Two shot, plano medio corto de ambos padres de perfil viéndose a los ojos.		CLEO (con madurez) ¿Saben cómo puedo regresar?	4" 96 cuadros
	P.109	Plano medio de CLEO observando a PAPÁ.		PAPÁ Sólo conocemos la vía de las estrellas.	3" 72 cuadros
	P.110	Plano americano de PAPÁ señalando el camino.			2" 48 cuadros
	P.111	Primer plano de CLEO sonriendo.			2" 48 cuadros
	P.112	Two shot, plano americano de ambos padres despidiéndose. MAMÁ le acerca el paraguas a CLEO.			4" 96 cuadros
	P.113	Plano detalle de CLEO recibiendo el paraguas de ella.			2" 48 cuadros
	P.114	Plano medio corto de MAMÁ lanzándole un beso a CLEO.			3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
13. Mar de estrellas.	P.115	Plano cenital, general. CLEO vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Sube, siguiendo un patrón de estrellas.		<p>NARRADOR Cleo voló y voló. Antes de volver, su corazón sanó y encontró la respuesta que tanto buscó.</p> <p>EMA Y ERIC (desde lejos) ¿Cleo? ¿Cleo?</p>	6" 144 cuadros
14. Cuarto de Cleo.	P.116	Plano entero de CLEO dentro del fuerte, dormida. EMA la acaricia para despertarla. Sólo se ven los brazos de EMA.		<p>EMA (insistente) ¿Cleo?</p>	4" 96 cuadros
	P.117	Primer plano de CLEO abriendo los ojos suavemente. Al principio no reconoce dónde está, luego sonríe.			4" 96 cuadros
	P.118	Two shot, plano medio de ambos padres en el suelo, observando a CLEO sonriendo. Luego se miran el uno al otro, quedando de perfil. No entienden qué le sucede a CLEO.		<p>CLEO (emocionada) Mamá...papá... ¡Volví!</p>	5" 120 cuadros
	P.119	Plano medio de CLEO, aún dentro del fuerte. Sonríe.		<p>EMA y ERIC (al unísono) ¡Feliz cumpleaños!</p>	4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
14. Cuarto de Cleo.	P.120	Plano general de los tres en la habitación de CLEO. Ellos arrodillados para estar al nivel del fuerte de CLEO y ella dentro de este, pero sin verse.		CLEO (serena) Ya tomé una decisión...	3" 72 cuadros
	P.121	Plano medio corto de CLEO, serena.		ERIC Tranquila, ahora es tu cumpleaños.	2" 48 cuadros
	P.122	Three shot, plano americano. Los padres de espaldas, Sólo vemos a CLEO en medio de los dos, abrazándolos al mismo tiempo.			6" 144 cuadros

419 segundos = 7 minutos.

Aproximadamente 10.056 fotogramas

3.14 Storyboard

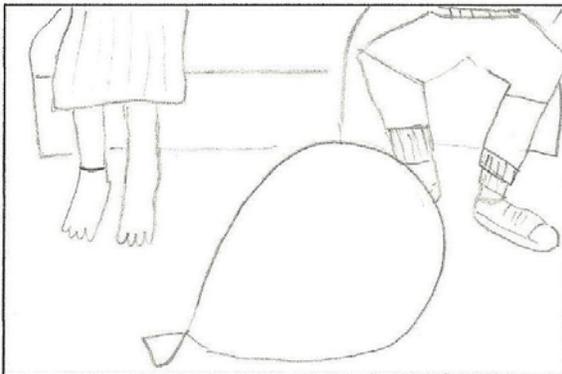
Llevar una idea o proyecto de la imaginación a lo físico, puede resultar engorroso y difícil de comunicar a otros si no se cuenta con un bosquejo de lo que se propone.

El *stop-motion* no es la excepción. De allí que el *storyboard* sea un punto de apoyo y de partida para el desarrollo de cualquier pieza hecha con esta técnica. A continuación se muestran los dibujos por planos de las escenas que componen el cortometraje.

Título: Cleo

Dirección: Pierina Gómez G.

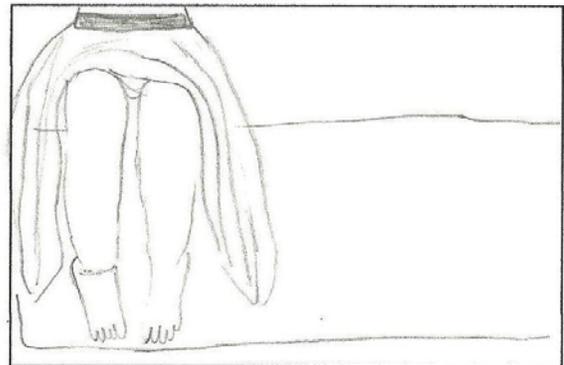
Hoja de storyboard #1



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #1 Two shot, P.A.

Descripción: se muestra cómo Ema y Eric se conocieron.

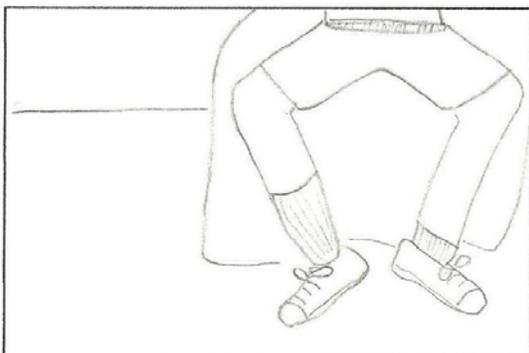


ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #2 P.A. de Ema.

Descripción: Ema está sentada en el extremo izquierdo del sofá.

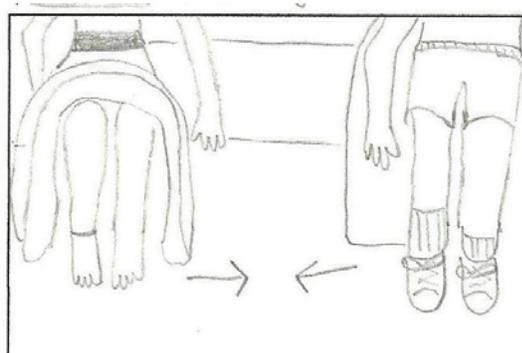
Hoja de storyboard #2



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #3 P.A. de Eric.

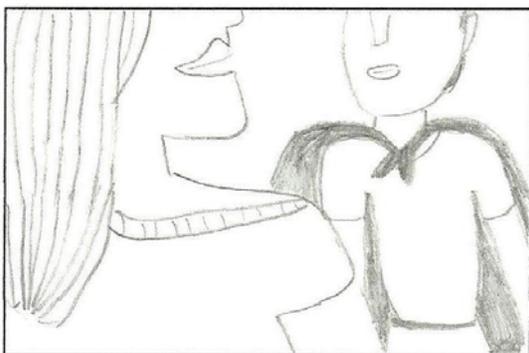
Descripción: Eric está sentado en el extremo derecho del sofá.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #4 Two shot P.A.

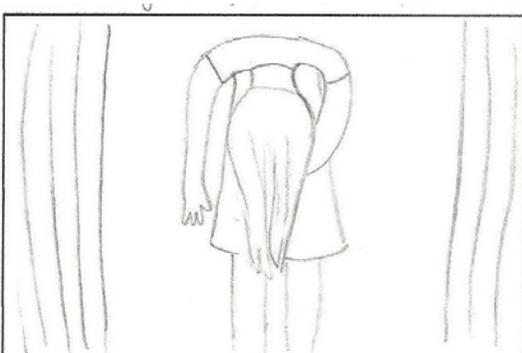
Descripción: Ema y Eric se mueven hasta quedar uno junto al otro.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #5 Plano referencial de Ema.

Descripción: Se introduce el personaje de Ema.

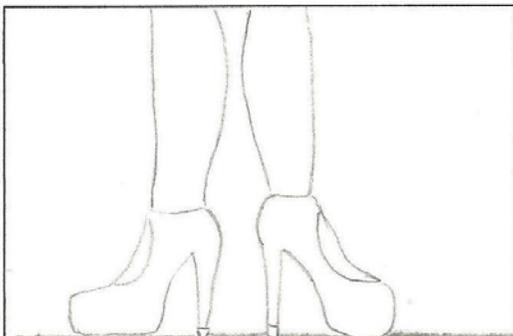


ESC.1/Int- Montaje de Ema

Plano #6 P.E. de Ema

Descripción: se muestra la relación de Ema con el teatro.

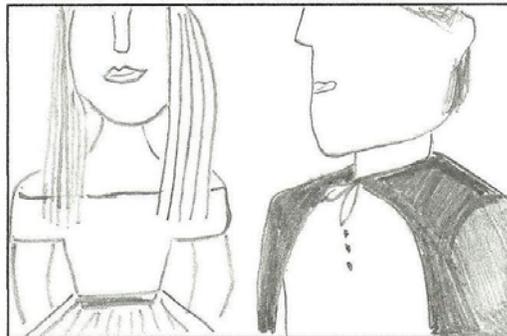
Hoja de storyboard #3



ESC.1/Int- Montaje de Ema

Plano #7 P.D. de los zapatos de Ema.

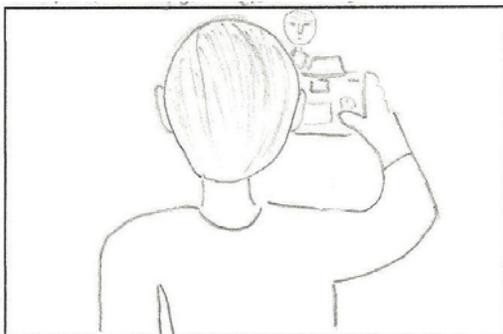
Descripción: Ema hace melodías con sus tacones.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #8 Plano referencial de Eric.

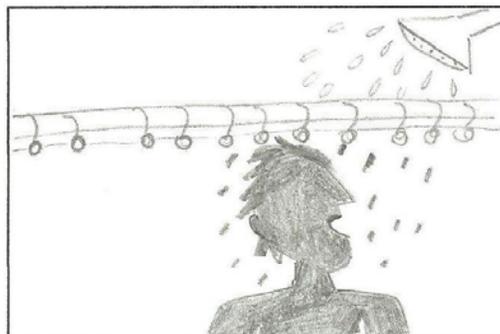
Descripción: se introduce el personaje de Eric.



ESC.1/Int- Montaje de Eric

Plano #9 P.M. de Eric

Descripción: se describe que Eric es fotógrafo.

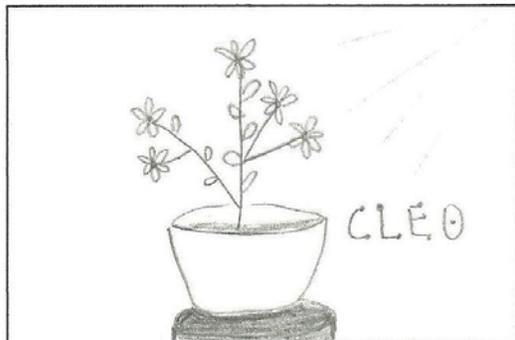


ESC.1/Int- Montaje de Eric

Plano #10 P.M.C. de Eric

Descripción: se muestra a Eric haciendo voces graciosas mientras se ducha.

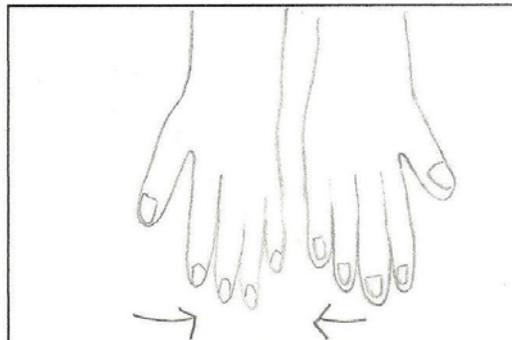
Hoja de storyboard #4



ESC.2/Int- Crecimiento de una flor

Plano #11 P.D. de una flor creciendo

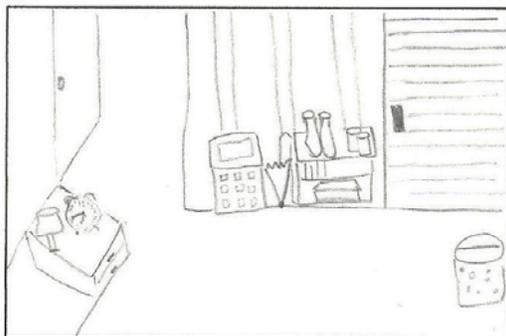
Descripción: una flor crece desde la fase de la semilla.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #12 P.D. de las manos de Ema y Eric.

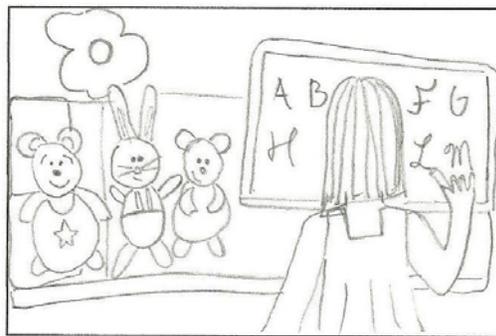
Descripción: las manos se acercan lentamente.



ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #13 P.G. del cuarto de Cleo.

Descripción: se muestra el cuarto de Cleo.

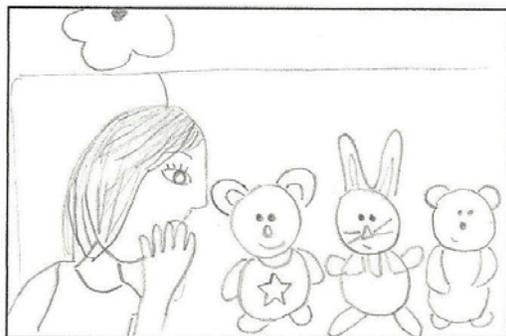


ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #14 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo juega a ser la maestra de sus peluches.

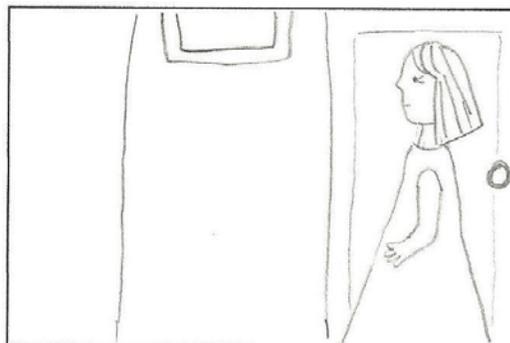
Hoja de storyboard #5



ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #15 P.M. de Cleo.

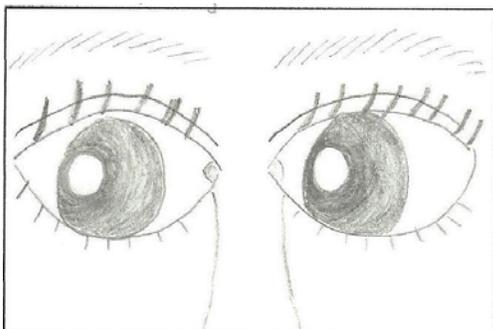
Descripción: Cleo va a cenar, así que se despide de los peluches.



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #16 P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo camina hacia la sala. Escucha a sus padres discutir.



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #17 P.P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo, curiosa, se detiene al escuchar la conversación.

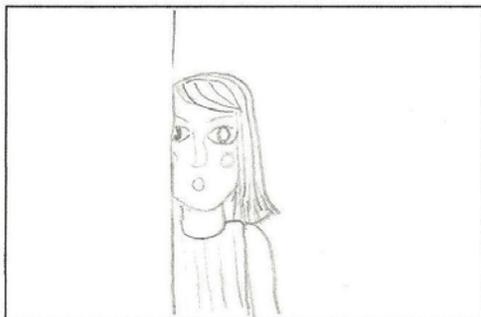


ESC.4/Int- Pasillo

Plano #18 P.E. de los padres.

Descripción: Los padres discuten. Cleo, observa sus sombras reflejadas en la pared.

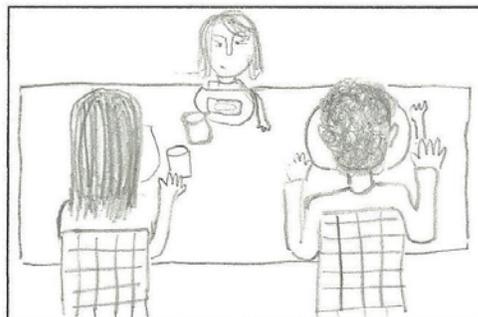
Hoja de storyboard #6



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #19 P.M. de Cleo.

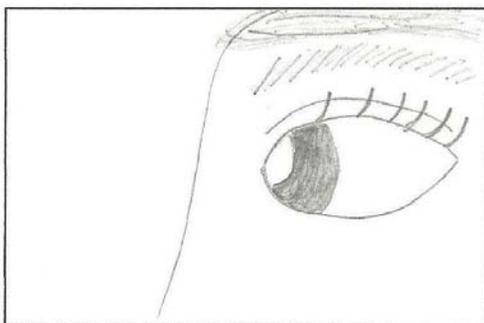
Descripción: Cleo reacciona. Hay algo que sus padres no le han dicho.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #20 Three shot, PM.

Descripción: comen sin hablar, en una especie de tensión. Hasta que Cleo pregunta si tendrá un hermanito.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #21 P.P.P de Cleo.

Descripción: Cleo irrumpe el silencio y pregunta si tendrá un hermanito.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #22 P.D. de las manos de Eric.

Descripción: Los padres dejan caer los cubiertos luego de la intervención de Cleo.

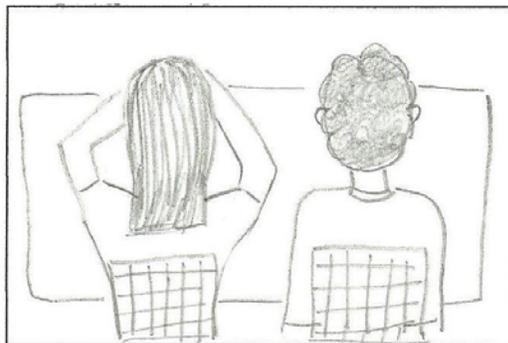
Hoja de storyboard #7



ESC.5/Int- Comedor

Plano #23 P.M. de Cleo.

Descripción: Mamá intenta desviar la atención de Cleo y le pregunta sobre su fiesta de cumpleaños. Cleo no responde.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #24 Two shot, P.M. de los padres.

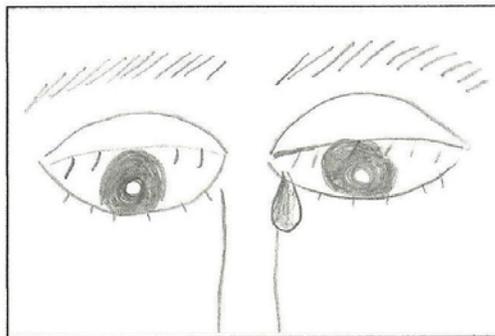
Descripción: Ema sabe que todo ha salido mal y Cleo pudo haber escuchado la conversación.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #25 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo recibe la noticia de que los padres se divorciarán.

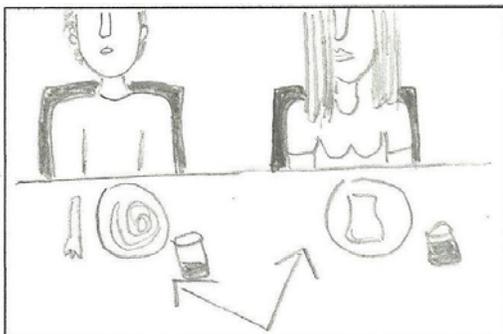


ESC.5/Int- Comedor

Plano #26 P.P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo está muy triste. No entiende lo que sucede.

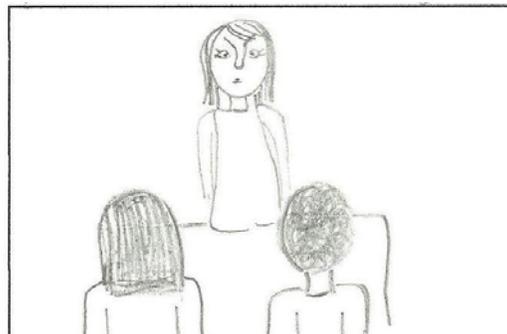
Hoja de storyboard #8



ESC.5/Int- Comedor

Plano #27 Paneo de los padres en P.M.

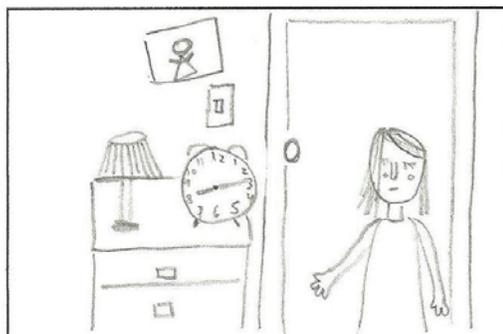
Descripción: Cleo no sabe a cuál de los dos elegir.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #28 P.G. del comedor

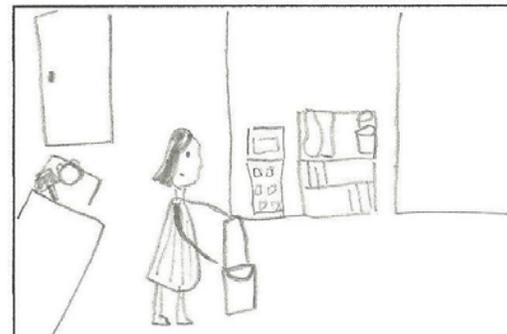
Descripción: Cleo se levanta de la mesa, molesta.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #29 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo cierra la puerta de su habitación.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #30 P.G. de la habitación de Cleo.

Descripción: Cleo toma objetos de su cuarto para formar un fuerte.

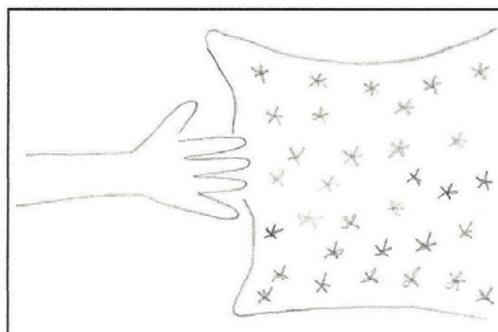
Hoja de storyboard #9



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #31 P.E. de Cleo.

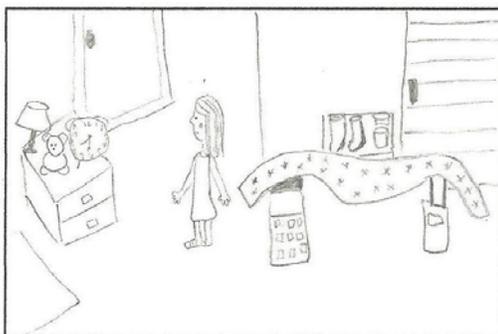
Descripción: Cleo, toma la canasta de la ropa sucia para el fuerte.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #32 P.D. de Cleo agarrando una manta.

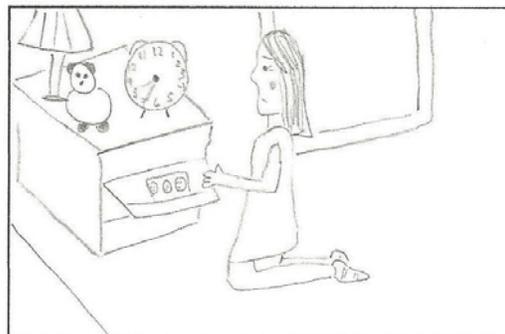
Descripción: Cleo, coloca una manta sobre los objetos.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #33 P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo, camina hacia su mesa de noche.

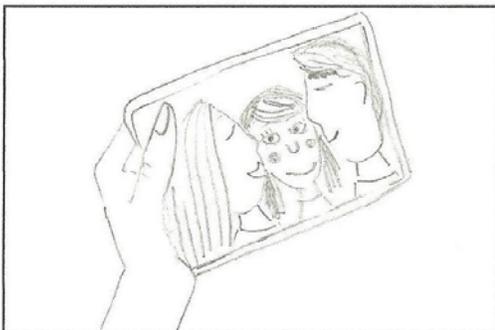


ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #34 P.E. de Cleo.

Descripción: la niña abre la gaveta y busca una foto.

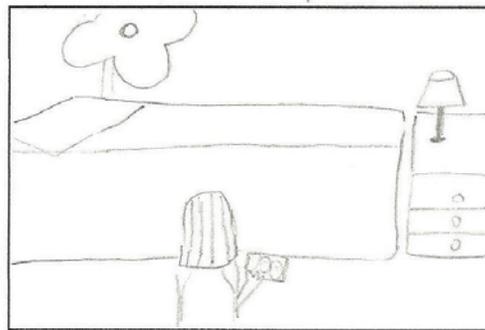
Hoja de storyboard #10



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #35 P.D. de la foto.

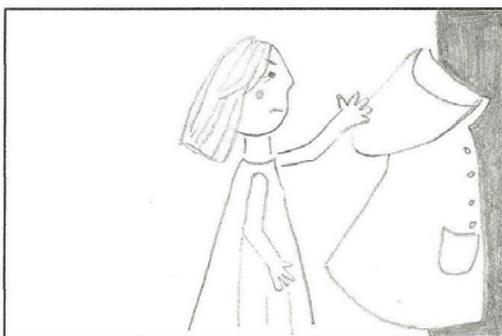
Descripción: la niña observa con rabia y tristeza una foto de ella con sus padres.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #36 P.M de Cleo.

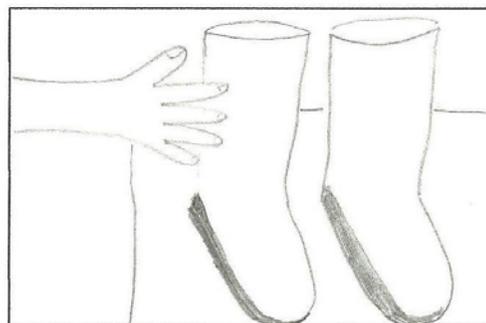
Descripción: Cleo, con rabia, esconde la foto.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #37 P.A. de la Cleo.

Descripción: Llueve, la niña toma su impermeable.

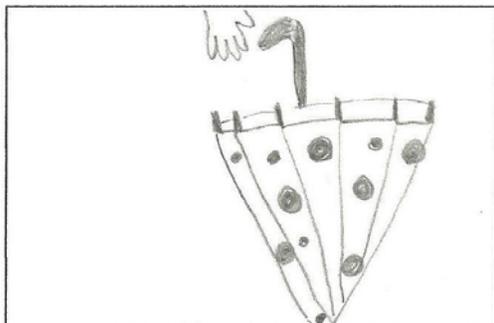


ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #38 P.D. de las botas de caucho.

Descripción: Cleo toma sus botas de caucho.

Hoja de storyboard #11



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #39 P.D. del paraguas de Cleo.

Descripción: Cleo toma un paraguas.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #40 P.E. de Cleo.

Descripción: Cleo está dentro del fuerte, triste. De pronto, ocurre un apagón.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #41 Cuadro completamente negro.

Descripción: Se escucha el grito de Cleo.



ESC.7./Int.-Mar de estrellas

Plano #42 P.G. de Cleo cayendo.

Descripción: Cleo vuela con su paraguas a través de la oscuridad.

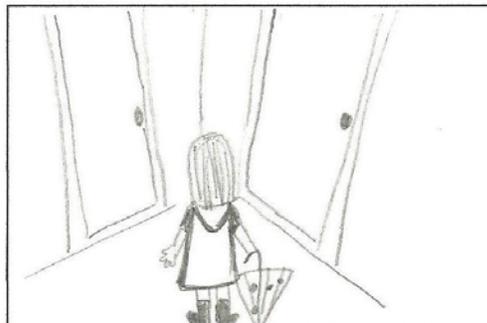
Hoja de storyboard #12



ESC.7./Int.-Mar de estrellas

Plano #43 P.G de Cleo en el mar de lluvia.

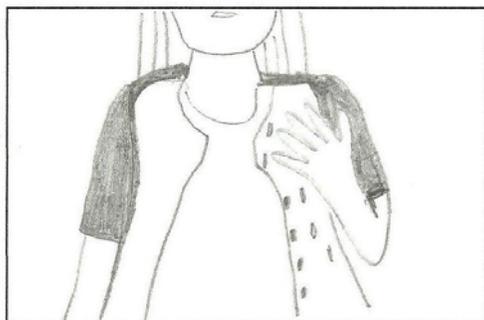
Descripción: La niña usa su paraguas a modo de bote.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #44 P.E. de Cleo.

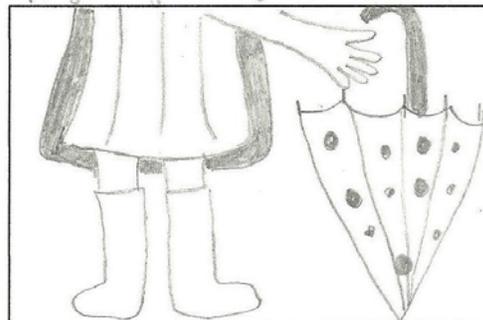
Descripción: La niña llega a un lugar con dos puertas.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #45 P.D de las manos de Cleo.

Descripción: La niña se sacude las gotas de lluvia.

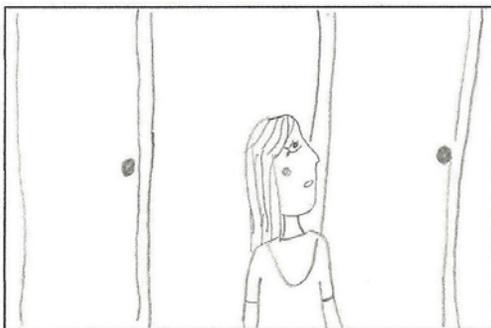


ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #46 P.D. del paraguas.

Descripción: Cleo deja el paraguas.

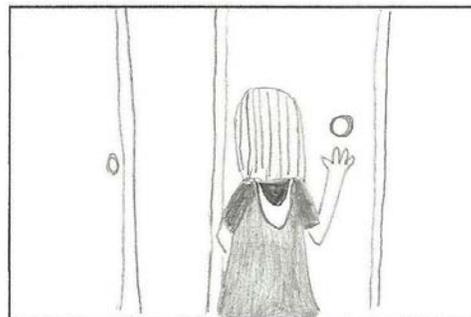
Hoja de storyboard #13



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #47 P.M.C. de Cleo.

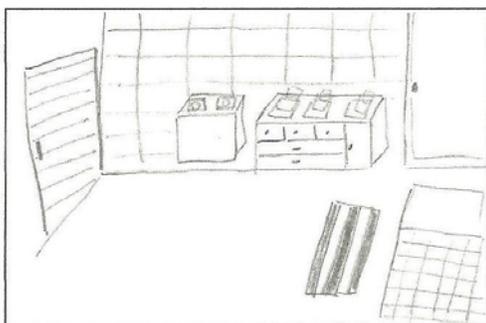
Descripción: La niña no sabe cuál puerta debe elegir.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #48 P.A. de Cleo.

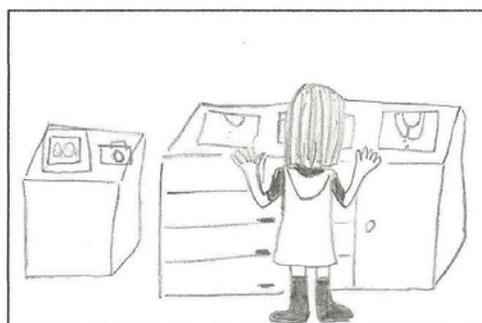
Descripción: Cleo se decide y abre la puerta de la derecha.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #49 P.G. de la habitación del papá. Paneo.

Descripción: La niña entra y observa un cuarto ordenado y un tanto extraño.

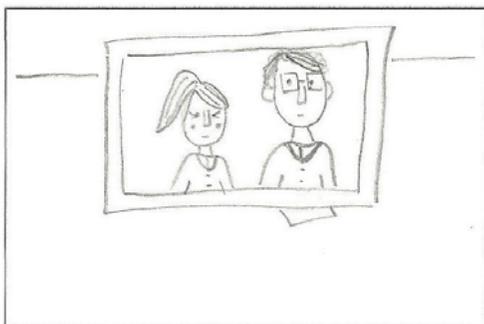


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #50 P.E. de Cleo.

Descripción: Cleo investiga el lugar.

Hoja de storyboard #14



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #51 P.D. de una foto de Cleo con su papá.

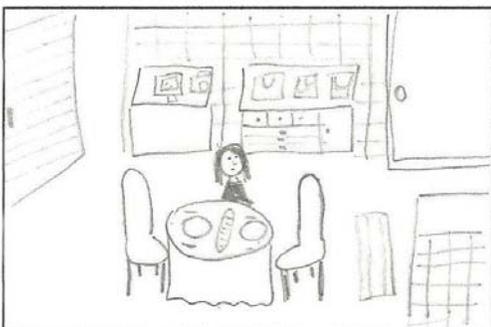
Descripción: se observa una foto de la niña con su padre.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #52 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo está asombrada y retrocede hasta tropezar con una mesa.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #53: P.G. de la habitación.

Descripción: la niña contempla una mesa servida en medio de la habitación.

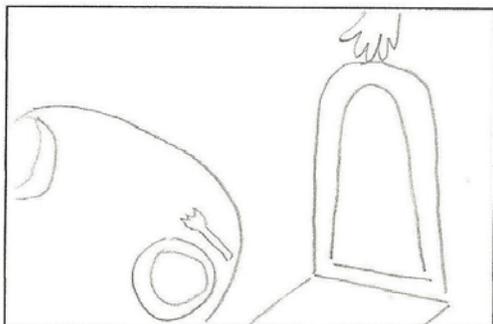


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #54: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo tiene hambre, su estómago cruje.

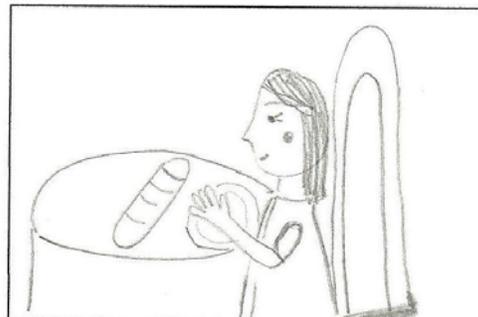
Hoja de storyboard #15



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #55: P.D. de la mano de Cleo.

Descripción: Cleo saca la silla para disponerse a comer.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #56: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo se aproxima para tomar el pan.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #57: P.D. del pan.

Descripción: el pan se mueve solo, alejándose de Cleo.

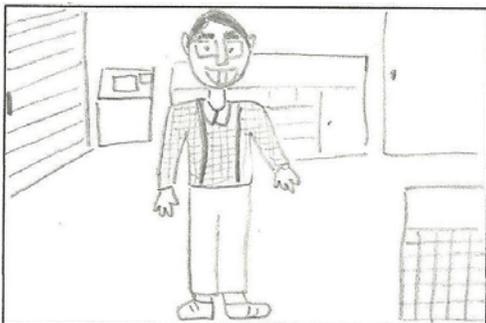


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #58: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo está asustada. Se ven los brazos de papá detrás.

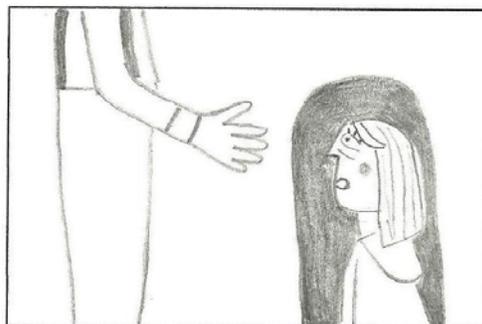
Hoja de storyboard #16



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #59: P.E. de papá.

Descripción: Se muestra al "otro papá".



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #60: P.M.C. de Cleo.

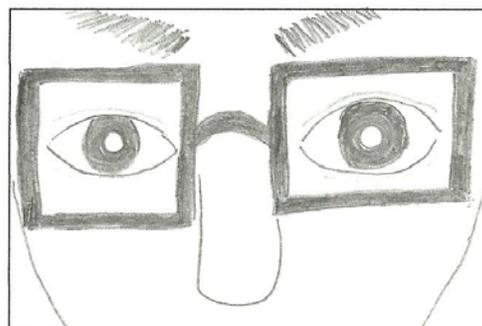
Descripción: Cleo está asustada por el extraño comportamiento de su "papá".



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #61: P.G. de la habitación de papá.

Descripción: Cleo se levanta de la silla lentamente y cada vez más se acerca a la puerta.

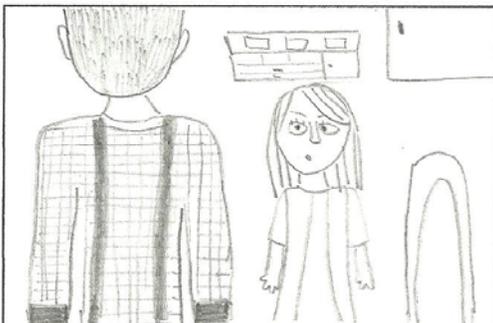


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #62: P.P.P. de papá.

Descripción: El otro papá le habla a Cleo.

Hoja de storyboard #17



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #63: P.M. de Cleo.

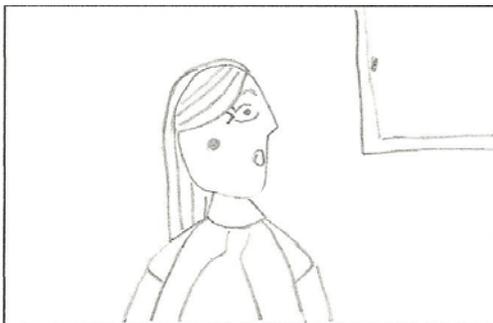
Descripción: El otro papá le nombra a Cleo las normas y restricciones si vive con él.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #64: P.M.C. de papá.

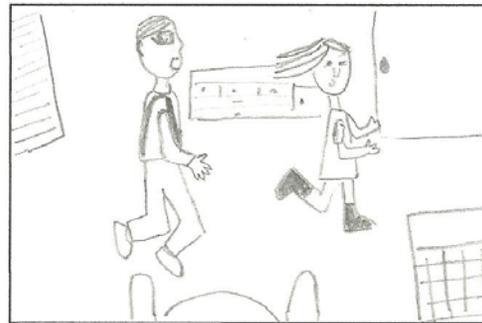
Descripción: La cara de papá se ve enorme como un globo, desde la perspectiva de Cleo.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #65: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo voltea hacia la puerta. Sabe que es momento de irse.

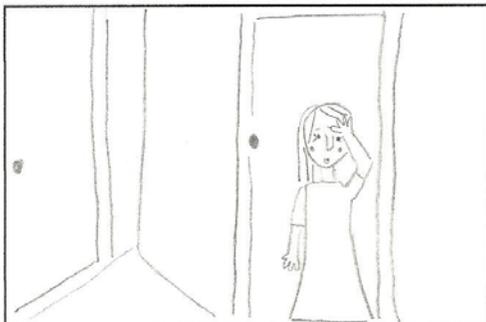


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #66: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo se escapa del mundo del "otro papá".

Hoja de storyboard #18



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #67: P.A. de Cleo.

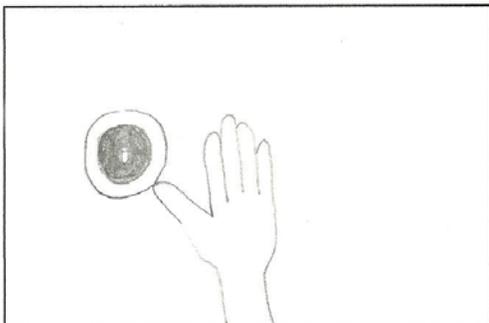
Descripción: Cleo cierra la puerta, asustada.



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #68: P.G. de la encrucijada.

Descripción: Cleo mira hacia la puerta de la izquierda, decidida a entrar.



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #69: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo abre la puerta de la izquierda.

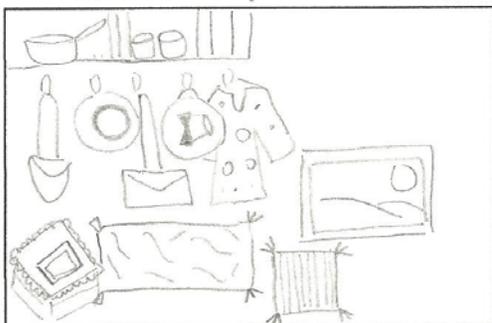


ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #70: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo asombrada contempla la habitación a la que acaba de entrar.

Hoja de storyboard #19



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #71: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo observa la habitación.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #72: P.D. de una foto en la que se ve a Cleo con mamá.

Descripción: Cleo se da cuenta de que es el cuarto de ella, si se quedara a vivir con mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #73: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo abre una cortina, detrás está mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #74: P.E. de mamá.

Descripción: La otra mamá, se levanta emocionada al ver a la niña.

Hoja de storyboard #20



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #75: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo corre hacia su madre, quien la espera con los brazos extendidos.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #76: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo abraza a su madre.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #77: P.M. de la "otra mamá".

Descripción: Cleo está aliviada de haber encontrado a mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #78: P.P. de Cleo.

Descripción: la otra mamá, mueve las mejillas de Cleo.

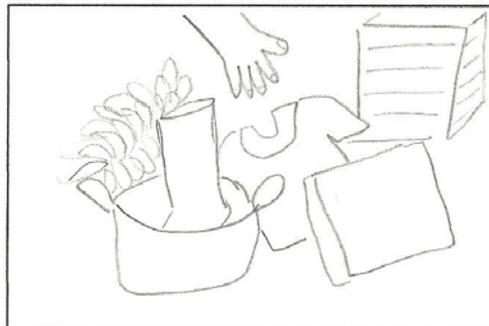
Hoja de storyboard #21



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #79: Twho shot, P.A. de la otra mamá.

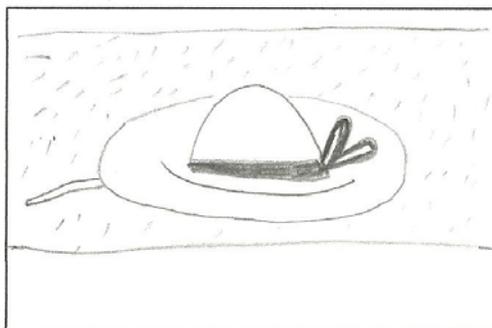
Descripción: la madre voltea para buscar algo.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #80: P.D. de la pila de objetos desordenados.

Descripción: mamá busca entre los objetos.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #81: P.D. del sombrero.

Descripción: un sombrero se mueve y se asoma la cola de un ratón.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #82: P.P. de la otra mamá.

Descripción: mamá encuentra la boa de plumas.

Hoja de storyboard #22



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #83: Two shot, P.A. de "la otra mamá" y Cleo.

Descripción: mamá le coloca la boa de plumas a Cleo, envolviéndola.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #84: P.M.C de Cleo.

Descripción: Cleo, se siente incómoda.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #85: P.P. de Cleo.

Descripción: la niña está intimidada con las preguntas y restricciones que expresa "la otra mamá".

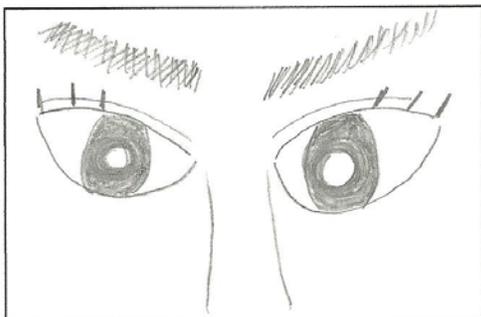


ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #86: Two shot, Cleo en P.M y en segundo plano.

Descripción: la niña niega con la cabeza a la pregunta de mamá, con miedo a responder.

Hoja de storyboard #23



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #87: P.P.P. de "la otra mamá".

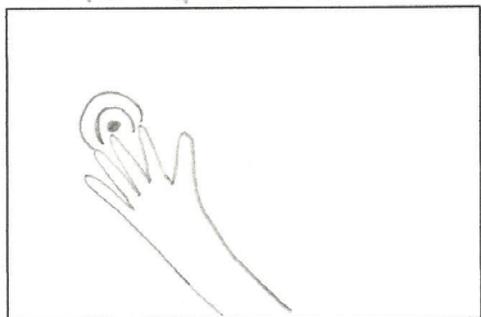
Descripción: mamá está muy enojada, sabe que Cleo le miente.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #88: Two shot, P.E. de Cleo y la "otra mamá".

Descripción: mientras mamá acusa a la niña, está se aleja.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #89: P.D. de Cleo abriendo la puerta.

Descripción: Cleo se escapa.

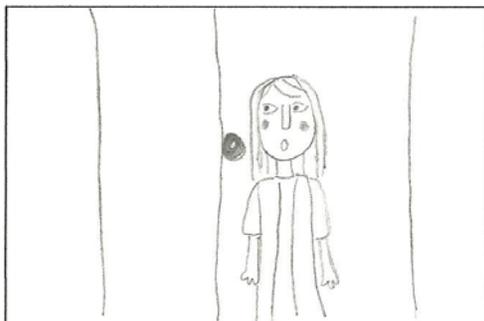


ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #90: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo se va del cuarto de mamá.

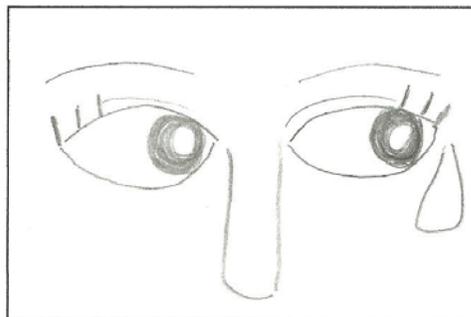
Hoja de storyboard #24



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #91: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo respira fuerte y mira hacia ambas puertas sin saber dónde esconderse.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #92: P.P.P. de Cleo.

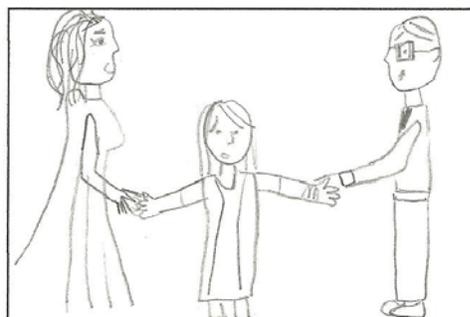
Descripción: Cleo está asustada.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #93: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo voltea y descubre que "la otra mamá" está allí.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #94: Three shot, P.E. de los padres y Cleo.

Descripción: ambos padres halan a Cleo, como si fuese un juguete.

Hoja de storyboard #25



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #95: P.P. de Cleo.

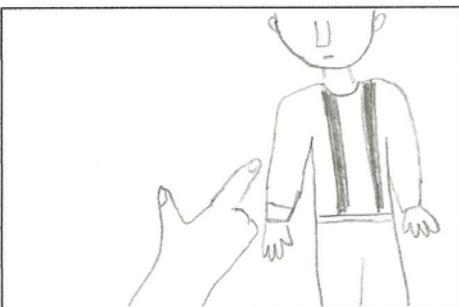
Descripción: Cleo asume la posición de un adulto.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #96: Three shot, P.E. de los padres.

Descripción: Cleo regaña a sus padres.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #97: P.D. de la mano de Cleo.

Descripción: Cleo se dirige a su "otro papá".



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #98: P.M. del "otro papá".

Descripción: Cleo regaña al "otro papá".

Hoja de storyboard #26



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #99: P.M. de la "otra mamá".

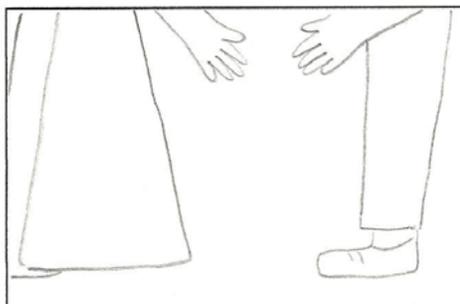
Descripción: Cleo regaña a la "otra mamá".



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #100: Two shot, P.M.C. de los padres.

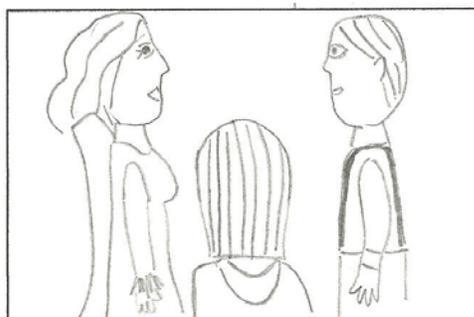
Descripción: Ambos padres suben y bajan los hombros; dando a entender que se equivocaron.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #101: P.D. de las manos de los padres.

Descripción: los padres estrechan sus manos.

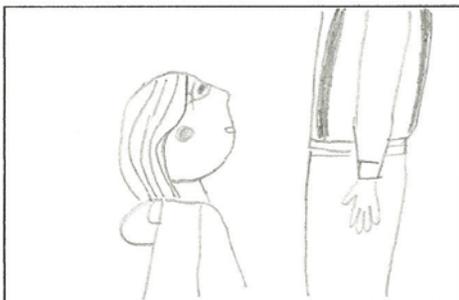


ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #102: Three shot, P.A. de los padres.

Descripción: Cleo les pregunta cómo puede regresar.

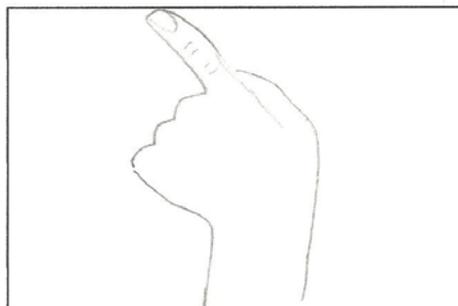
Hoja de storyboard #27



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #103: P.M. de Cleo.

Descripción: "el otro papá" le explica a Cleo cómo regresar.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #104: P.D. de la mano del "otro papá".

Descripción: "el otro papá" le indica hacia dónde debe ir para regresar a casa.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #105: P.M.C de Cleo.

Descripción: Cleo sonríe.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #106: Three shot, P.A. de los padres.

Descripción: los padres se despiden de Cleo.

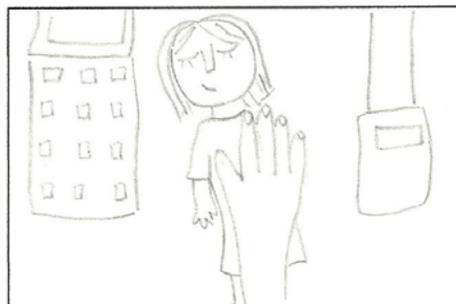
Hoja de storyboard #28



ESC.13./Int.-Mar de estrellas.

Plano #107: P.G. del mar de estrellas.

Descripción: Cleo sube a través de las estrellas.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #108: P.E. de Cleo.

Descripción: Ema, acaricia a Cleo para despertarla.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #109: P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo despierta.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #110: Three shot, P.M.

Descripción: los padres, se miran sin entender por qué Cleo dice que "volvió".

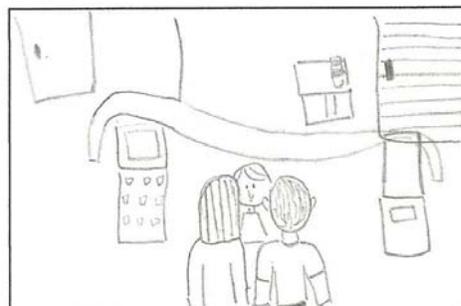
Hoja de storyboard #29



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #111: P.M. de Cleo.

Descripción: los padres, felicitan a Cleo por su cumpleaños.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #112: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo les dice a los padres que ha tomado una decisión.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #113: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Eric, le dice a Cleo que no se preocupe pues es su cumpleaños.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #114: Three shot, P.M.

Descripción: Cleo, abraza a sus padres quedando en el medio de los dos.

3.15 Propuesta visual

El color es la conversión del guión literario al lenguaje óptico. Particularmente, en *Cleo* la actuación que tiene este elemento es vital, pues indicará la emoción o atmósfera que invade a cada escena. A la vez, cumplirá con la función estética de asemejarse a un “cuento para niños” dirigido a adultos.

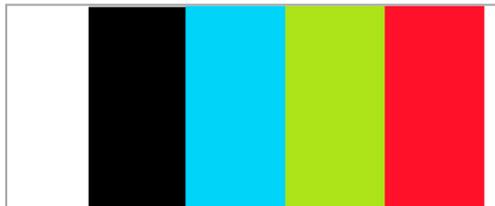
En términos generales la intención es crear un esquema de choque, tan intenso y vibrante como los temas que se tratan en la historia (el divorcio, la soledad, la impotencia, la niñez, la imaginación, el escape o huida de los problemas, etc.).

A pesar de que en *Cleo* no se plantea seguir ninguna corriente estética que determine, sesgue o imite las directrices de algún director de arte o fotografía en particular; sí se tomó como referencia visual el tratamiento del color en el film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001) del director Jean-Pierre Jeunet.



Foto fija de la película francesa *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001).

En cuanto a la paleta de color del cortometraje, se seleccionó esencialmente una tríada: rojo, verde y azul; incluyendo sus tonos y matices, además de los colores neutros blanco y negro.



La principal razón que llevó a determinar esta escogencia es la atmósfera de impacto que pueden generar estos colores en un mismo plano. Al igual que la dualidad lúdica-oscura que resulta de este contraste, que llega casi a un extremo caricaturesco.

Además, podría decirse que a lo largo de la historia ocurren subidas y bajadas emocionales que también van a reflejarse a través de la intensidad del color en el cortometraje. En un comienzo –y acorde con la atmósfera alegre e ingenua de la primera escena– se muestra una cantidad de color abrumadora en los planos.

Luego, los colores pasan a un segundo plano, casi vistiendo de “luto” a los personajes del padre y la madre: crecieron y sus demonios internos también, no lograron las metas que querían y el presente no es como se soñó. Esta inconformidad con la relación de ambos, se proyecta en los colores que aunque son los mismos son más oscuros y sombríos.

En el mundo fantástico, el color vuelve a ser protagonista y a congestionar el cuadro. Lo que se busca es afianzar la exageración de las personalidades de

los padres y además estar en sintonía con el hecho de que todo lo que se ve, es realmente la imaginación de una niña de 9 años.

Cuando ocurre el regreso de Cleo al mundo real, sucede una resurrección del personaje como nuevo héroe forjado. Esta maduración o aprendizaje, genera también un cambio en los padres que vestirán colores más vivos que los usados en las primeras escenas de la pieza audiovisual.

En cuanto a los elementos de decoración del cortometraje, la propuesta se rige a partir de la clase social de los padres y además por su estilo de vida. Ema y Eric son de clase media baja; debido a que el sueldo de maestra de ella, aunado a los trabajos esporádicos del padre como fotógrafo impiden que vivan de manera holgada.

Sin embargo, la naturaleza bohemia o artística de la madre, le permite crear en su casa espacios delicados y hechos a mano que le dan un toque enternecedor.

En el caso particular de Ema, el color que identifica o destaca su personalidad idealista y al mismo tiempo impotente por no haber tenido el coraje de seguir su sueño (ser actriz a tiempo completo) es el rojo. De hecho, este mismo color será su estandarte en el mundo imaginario.

En el mundo real, Ema vestirá de manera muy clásica o convencional, como vestiría una maestra de primaria que terminó haciendo algo por generar un sueldo, pero no por vocación. La referencia para este personaje en el mundo ordinario a nivel actoral o dramático es la actriz Marion Cotillard en su papel de Adriana en *Midnight in Paris* (2011) del director Woody Allen. Ya que es un personaje inconforme con lo que vive.



Referencia actoral de Adriana, personaje de *Midnight in Paris* (2011) y referencia de vestuario de maestra de primaria.

En cuanto al montaje que se hace en la escena 1 para describir al personaje de Ema en el mundo real, se mantendrá el código de no mostrar el rostro de la madre ni del padre, sólo hasta que Cleo realice su viaje fantástico.

Se propone cubrir el rostro de Ema con un gran sombrero en un plano que evoque su pasión por el teatro. Mientras que, para describir su obsesión con los zapatos, se mantendrá un plano que muestre solamente sus piernas y tacones.



Referencia visual al montaje de los gustos de Ema en el mundo real.

El cuarto de Cleo si se quedara viviendo con mamá, debe ser una habitación muy bohemia y atestada de objetos. Deben destacar libros apilados en el suelo, ropa que cuelga desordenadamente, cojines, sombreros, accesorios de telas brillantes, papeles y ambientes que den la impresión de que hay cosas sin terminar. El contraste de colores será notorio y dará la sensación de caos..

La iluminación para el cuarto de la madre, deberá ser cálida como la figura que representa Ema para Cleo: un ambiente “seguro” donde sabrá que estará protegida. Además, haciendo referencia a la iluminación empleada para el teatro, jugando con las sombras.



Referencia del cuarto de la "otra mamá", Ema en el mundo fantástico.

En el mundo imaginario, Ema es excesivamente teatral y manipuladora, por lo que tendrá dos roles: víctima y villana a la vez. Ema, lucirá como una actriz de teatro que aparenta ser elegante y bohemia. Se pretende que en los colores de su vestido destaque el negro o el rojo, así como un maquillaje muy acentuado y cabello despeinado. Como referencia para este personaje en el mundo fantástico se tomó a la actriz Helena Bonham Carter (específicamente por sus papeles en las películas *Big Fish* y la zaga *Harry Potter*).



Helena Bonham Carter

Por su parte, el color que identifica a Eric a lo largo del cortometraje es el azul. Aunque este color normalmente se identifique con la tranquilidad, la idea es usarlo a propósito para demostrar que Eric es todo lo contrario. Aparenta ser un personaje correcto y estable, pero en su interior hay una lucha por intentar huir o evitar ser como su padre y no repetir su historia. De allí que se implementen los cuadros en su vestuario.

El personaje que sirve como referencia actoral para Eric en el mundo real es Mark Ruffalo en su actuación en el film *13 going 30* (2004).



Mark Ruffalo

El vestuario de Eric en el mundo ordinario debe ser muy casual, destacando los zapatos deportivos en todo momento. Debido a que quiere parecer jovial y “no crecer”, aunque realmente ya es un hombre cabeza de familia.

La habitación de Cleo si se quedara a vivir con papá, es un lugar muy cuadriculado y ordenado, dando una apariencia extrañamente perfecta. La intención es que sea un lugar muy frío y atemorizante para Cleo, casi un sueño. Como referencia se toma uno de los sets de la película *Mr. Nobody* (2009).



El personaje de Nemo en el film *Mr. Nobody* del director Jaco Van Dormael.

En consonancia con este cuarto, Eric debe lucir estafalario y muy perfeccionista. Ya que se personifican de manera caricaturesca a los padres con personalidad exagerada en el mundo especial o fantástico de Cleo, Eric se muestra con un vestuario similar al del personaje Alfalfa en el film *La Pandillita* (1994).



Referencia de vestuario del personaje de Eric en el mundo imaginario.

La iluminación del cuarto donde se encuentra Eric debe ser muy fría y blanca, como lo imagina Cleo y en relación con la personalidad del padre.

Cleo, al ser el hilo conductor de toda la historia (pues es el personaje en el que ocurre el arco de transformación), va a usar prácticamente el mismo vestuario durante toda la historia; al igual que otros héroes fantásticos como Dorothy en *El Mago de Oz* (1939) o *Coraline* (2009). La razón de esto es que su vestimenta debe mostrar que en el mundo especial todo es diferente, a excepción de Cleo que es la persona que viaja del mundo ordinario al fantástico. Ella es la que está fuera de lugar, hasta que ocurre el cambio interno.



Referencia de vestuario de los personajes Dorothy y Coraline.

El cuarto real de Cleo es una habitación en la que destaca el blanco en las paredes; a pesar de estar decorada con objetos coloridos. Aunque la niñez generalmente está asociada a la felicidad y a la variedad de colores , existe una paradoja en la historia pues vive un momento que ni siquiera un adulto sabe manejar.

Cleo está aún aprendiendo y nutriéndose de lo que ve y observa, de allí que su habitación todavía no tenga un color definido. Además, debe haber una distinción entre el mundo real y el fantástico; papel que asume el color.

En cuanto a los elementos que variarán en la vestimenta de la niña en el mundo imaginario, se trata de los complementos de vestuario que usará. Ya que el viaje hacia el mundo especial es literalmente una movilización a otro espacio, para identificar esa ruptura Cleo, llevará puestas unas botas rojas de caucho y un paraguas que la acompañarán en esta etapa de la historia.



Referencia de las botas de caucho y referencia actoral del papel de Joey King en la película infantil *Ramona & Beezus* (2010).

En términos generales, es importante destacar el papel simbólico y visual que tienen las puertas en el mundo fantástico. Se usarán para representar un

portal que lleva hacia un lugar desconocido (en este caso los dos mundos de los padres).

También, representan justo lo que son y refuerzan la idea que da origen a la historia: dos cuartos, dos caminos que puede tomar la protagonista; dependiendo de si elige a papá o a mamá luego del divorcio.

Se plantea que las puertas sean sencillas y blancas. No se tomó la decisión de intervenir estos elementos para generar mayor misterio acerca de lo que hay detrás y así no anticipar que se trata de un mundo diferente al ordinario; sino hasta que la niña entra a cada uno de estos cuartos.

Continuando con los elementos del mundo fantástico, se eligió una estética muy artesanal; evitando el uso de efectos especiales notorios en post-producción. Es decir, si bien las fotografías van a ser coloreadas e intervenidas a nivel de retoque, la intención es generar la animación durante la producción.

Particularmente, en dos escenas en las que se muestra la llegada y la salida de la niña del mundo especial (escenas 7 y 13), se emplearán recursos como: tela negra para el fondo, telas azules para recrear el mar, cartulinas para las estrellas y las gotas.

También, se producirá un sistema de arrastre para solucionar el problema y contratiempo que supone mover poco a poco y foto por foto las figuras en cartulina.



Referencia para la construcción de las gotas en cartulina.

3.16 *Locaciones*

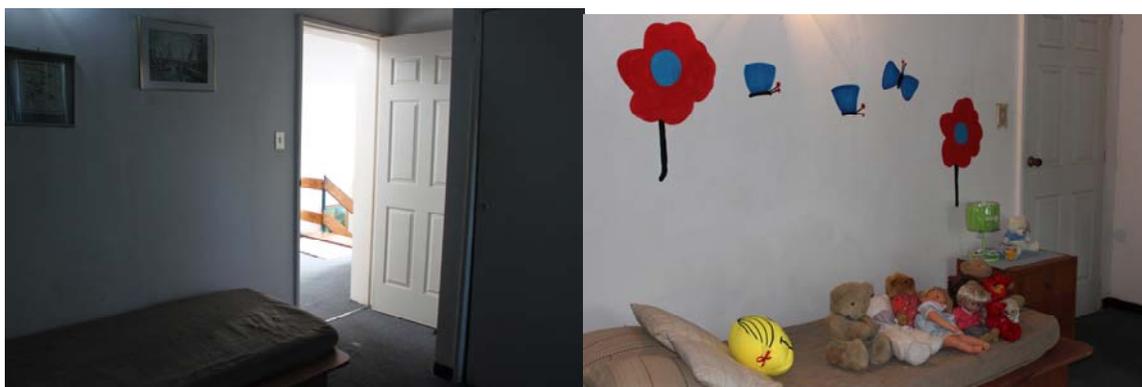
Con el propósito de facilitar las grabaciones -teniendo en cuenta el factor del tiempo, que se ve afectado por la técnica de *stop-motion*- se plantea usar solo dos locaciones principales, dos casas.

En la primera casa, se propone recrear los tres cuartos de los personajes: habitación de Cleo en el mundo real, y las habitaciones de los padres en el mundo fantástico. Así como: el pasillo del cuarto de Cleo al comedor, el comedor y las tomas del montaje que describen a Eric.

A continuación se mostrarán los principales escenarios de grabación: cuarto de Cleo en el mundo real y habitaciones de los padres en el mundo fantástico. Para ampliar la revisión de locaciones véase la sección Anexos.



Fotografías antes y después. Locación, cuarto casa de Terrazas de Club Hípico; set de las habitaciones de los "otros padres" en el mundo fantástico.



Fotografías antes y después. Locación, cuarto casa de Terrazas de Club Hípico; set de la habitación de Cleo en el mundo ordinario.

La intención, como se mencionó en la propuesta visual, es diferenciar el mundo real del fantástico a partir del color y el vestuario de los "otros padres".

Mientras que, el mundo real estando acorde con lo que se plantea en el guión, debería reflejar la condición económica de los padres (clase media) y estar menos invadida de color que el mundo especial.

Naturalmente, la paleta de color del cortometraje estará presente en cada escena y en cada plano, en la medida de lo posible. Sin embargo, algunos colores resaltarán más que los otros dependiendo del sentido o atmósfera de la escena; tal y como se especificó en la propuesta visual.

En la otra locación, se propone ambientar los dos montajes que describen la personalidad de Ema (el camerino y el closet), ya que el lugar posee elementos que cumplen con las necesidades de producción. También, al poseer un balcón permite que sea posible grabar las tomas cenitales en las que el personaje principal de la historia "vuela" a través de la oscuridad.

3.17 Propuesta de fotografía

3.17.1 Encuadres y planos

Los planos del cortometraje serán en su mayoría cerrados, mostrando las expresiones de los personajes y sus emociones. La intención es exponer el mundo interior que vive la niña a través del desarrollo de la historia. También, acercar al espectador a lo que está sucediendo y colocarlo en el punto de vista de Cleo.

Asimismo, se manejará un código con los adultos: la visión de ambos será como ve cualquier niño pequeño a sus padres, de la cintura hasta los pies. Este juego con la cámara se mantendrá en el mundo real, mientras que en el mundo imaginario sí se verán los rostros de los padres, ya que no son ellos en realidad

sino personalidades inventadas por Cleo. La referencia para este plano es la manera en la que se muestran a los adultos en el cortometraje *Vincent* de Tim Burton.



Referencia del plano que se busca en la escena 1, Fiesta de disfraces. La intención es no mostrar los rostros.



Referencia de encuadres (código para padres). Cortometraje *Vincent* de Tim Burton (1982).

Otra toma que se repetirá en la historia, será el primerísimo primer plano, tal y como sucede en las piezas que emplean como técnica el *stop-motion*. Si bien este encuadre es seleccionado especialmente en otros métodos (como el uso de

plastilina o muñecos) para "humanizar" a los personajes, este recurso además de darle realismo a la pixilación, funciona para aumentar la tensión dramática o para aliviarla; dependiendo de la expresión que se maneje en cuanto a actuación.



Ejemplo de encuadre cerrado. Imagen del cortometraje hecho en *stop-motion*. Madame Tutli-Putli (2007) de Clyde Henry Productions,

En general, la estética mantendrá planos que muestren las reacciones de los personajes y las intenciones dramáticas de cada escena. La idea es que los planos comuniquen el drama que puede significar la historia, por medio de perspectivas que le den un matiz cómico a la pieza.

Un ejemplo para este tipo de planos, empleado en el mundo fantástico es la distorsión hacia un lente tipo ojo de pez para acentuar lo excéntrico que puede ser el padre de Cleo en el mundo fantástico.



Ejemplo de encuadre y tipo de lente ojo de pez. Fotografía fija del film *La ciudad de los niños perdidos* (1995) de Jean-Pierre Jeunet.

También, se busca comunicar a través del lenguaje cinematográfico, la incomodidad que puede sentir Cleo, quien a lo largo de la historia se encuentra en el medio de un problema sobre el que no tiene responsabilidad. La intención es que el personaje se vea "atrapado" entre las situaciones que generan los padres.



Imagen de la película *La historia sin fin* (1984) de Wolfgang Petersen.

En el caso de la escena 6, que sirve de transición entre el mundo ordinario y el mundo fantástico, se pretende exaltar la oscuridad de la habitación de la niña.

Para lograr este efecto, se propone utilizar el código de la temperatura de color azul para simular la noche.



Imagen de la película *La historia sin fin* (1984) de Wolfgang Petersen.

Ya que existirá una ruptura del audio con la imagen (pues se trata de *stop-motion* y los sonidos serán grabados con independencia) y no habrá sincronía de labios con sonido, se jugará con tomas que no muestren esta parte del cuerpo humano mientras hablan.

3.17.2 *Color e iluminación*

En cuanto al color e iluminación, resulta imprescindible mantener la misma estructura por escenas. Con el fin de obtener buenas secuencias de fotogramas en el *stop-motion*, se requiere una iluminación uniforme.

Se busca que la colorización se use como herramienta para exaltar los colores propios del arte de cada escena. Las fotografías serán tratadas completamente en post-producción tanto en Lightroom como en Photoshop, para

llevarlas hacia tonos cálidos o verdosos, de acuerdo a la propuesta de paleta de color de este proyecto.

La premisa que rige o sirve de guía para la producción del cortometraje es la separación del mundo fantástico al mundo real. Existe una atmósfera un tanto opaca, y rutinaria en el mundo ordinario: los tres personajes viven en cierta medida inconformidades o soledad. Y en contraposición, en el mundo especial al ser producto de la imaginación de una niña, los colores son muy vivos. A pesar de lo sombrío o atemorizante que pueda ser para Cleo enfrentar a los otros padres.

3.17.3 *Montaje*

En relación al ritmo que tendrá la pieza debe tomarse en cuenta la estética y el código que tiene este tipo de proyectos que tienen la apariencia de ser acción real, pero que en efecto fueron producidos foto por foto. Evidentemente no existe la misma naturalidad o fluidez que puede percibirse en un video de 24 fotogramas por segundo. Aún así esa es justamente la clave de la pieza, hacer que personas y objetos reales luzcan prácticamente caricaturescos o fantásticos.

De manera que el montaje estará subordinado a la velocidad y cadencia que se haya manejado para cada escena. Por ejemplo, en las escenas en donde surgen conflictos emocionales (la noticia de que los padres se divorciarán, la soledad que puede sentir la niña, etc.), se manejará una velocidad de fotogramas por segundo menor que aquellos fragmentos de la historia donde la intención sea de humor.

3.18 *Propuesta sonora*

El sonido acompaña y da vida a la imagen. Probablemente, más que en cualquier otra pieza audiovisual que no sea de carácter animado, la música ocupa un lugar preponderante en el *stop-motion*. Debido a que el material crudo es la imagen en sí misma, sin mayor aditivo.

Partiendo de esta necesidad, se plantea utilizar música original y compuesta especialmente para cada una de las escenas. Se buscan melodías sencillas, que por su misma ingenuidad lleguen a tocar la fibra emocional del espectador.

Continuando con el sentido estético y simbólico de la historia, el instrumento que resaltarán por encima del resto de los usados para musicalizar la historia, será el piano. La elección tiene que ver con la identificación de Cleo con este instrumento que puede llegar a ser muy emotivo y a la vez revelador del universo interior del personaje.

En términos generales, se descartó el uso de música acompañada con letras. Ya que, el juego de las emociones y del tema del divorcio en sí es tan fuerte y subjetivo que tomar la opción de describir con palabras estos sentimientos sería arriesgado. De allí que se escogiera el recurso de la música sin más acompañamientos.

Si bien la música será un elemento fijo en casi todas las escenas, el propósito es igualar la percepción de lo que se ve a lo que se escucha. Por esto,

en escenas como en la que se presenta el personaje de Cleo o cuando la niña recibe la noticia de la separación, se empleará el recurso del silencio para procurar la incomodidad o vacío de ese momento de la historia.

Otro elemento imprescindible es el uso de efectos sonoros que darán mayor realismo al cortometraje. Todos los efectos sonoros serán descargados de una librería virtual especializada y libre de derechos de autor; al ser una comunidad que acuerda compartir material de este tipo: www.freesound.org

Como se planteó en la propuesta de fotografía, todos los planos se planificarán de manera que no sea necesario hacer el proceso de *lip sync*. [*sincronización del movimiento de los labios con las voces*], que requiere de una destreza especializada; además de que no encaja dentro de los objetivos formulados. Sin embargo, para darle al cortometraje una estética de cuento sí se empleará el recurso de voces grabadas con independencia de la imagen, para luego ser unidas en post-producción.

En especial, en cuanto a la voz del narrador se busca que sea masculina y marcadamente grave. La intención es seguir la estética de narración de cortometrajes como *Vincent* (1982) de Tim Burton o de historias animadas de Disney, como *Aladdín* (1992).

También, se requiere de una actriz de doblaje profesional que sea capaz de imitar la voz de una niña. Se decidió buscar una voz alterna a la de la actriz que interpreta Cleo, justamente apuntando hacia intenciones dramáticas, pausas y ritmos que si se trabajaran con la niña en función de "educar" su voz, tomaría tiempo adicional que no se dispone para la entrega de este trabajo de grado.

3.19 *Desglose de necesidades de producción***DESGLOSE GENERAL**

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 01					
CLEO							
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM	
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.				SET: Sala, fiesta			
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • Mujer protagonista (Ema). • Hombre protagonista (Eric). 							
UTILERÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Sofá de tela para dos personas, color marrón oscuro. • Cinco globos de colores vivos. • Alfombra, que abarque el ancho del sofá. • Una lámpara de pared. • Vela pequeña. • Candelabro. • Mesa marrón redonda y pequeña. • Lámpara pequeña. 							
VESTUARIO							
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falda amplia al estilo gitano, preferiblemente de color rojo. • Corsé rojo que haga juego con la falda. • Cinturón ancho para la cintura, de color negro o plateado. • Sandalias planas color negro o plata. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chemise color azul rey. • Blue jean recto. Preferiblemente de color azul claro. • Boxers de color amarillo unicolor. • Mantel redondo color verde vivo, para usarse a modo de capa. • Media alta color blanco. • Media corta color blanco. • Un par de converse color negro. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.			SET: Sala, fiesta			
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> Argollas grandes color plata. Diez brazaletes tipo aro. Tobillera color plata 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>Ya que en esta escena el ángulo de visión de la cámara no mostrará los rostros de los personajes, el maquillaje puede ser simple: base y polvo para matizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> EMA: labial color rojo. Esmalte de uñas color rojo. Cabello suelto, ondulado y con volumen. ERIC: cabello desordenado, rostro afeitado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> Copa de vino color azul. Copa de vino color roja. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> Música instrumental. Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> Tres puntos de luz suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> Pared de la sala color blanca. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 03				
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Ema. 1. Baño, casa Alto Prado. 2. Habitación, casa Alto Prado.			SET: 1. Camerino. 2. Closet de Ema.			
PERSONAJES						
• EMA.						
UTILERÍA						
Locación 1: Vestuario de Ema en los colores de la paleta de color, así como colores neutros.						
VESTUARIO						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido ancho de flores o brillantes, muy llamativo. O franela larga de colores llamativos con pantalón neutro. • Tacones rojos cerrados y altos. <p>Locación 2: sólo se verán las piernas del personaje. Al ser un montaje de planos breves se utilizarán varios cambios de medias y zapatos extravagantes, acordes a la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medias enteras tipo pantalón de malla negra con flores. Zapatos de tacón alto blanco y negro. • Medias panty enteras tipo pantalón, color fucsia. Zapatos de tacón alto color vivo que contraste con el de las medias. • Medias de rayas rojo y negro. Zapatos negros de tacón alto. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maquillaje sencillo (base y polvo suelto), pues no se verá el rostro del personaje. Cabello suelto, ondulado y con volumen. <p>Locación 2: no es necesario el maquillaje y peinado ya que el plano es únicamente de las piernas y zapatos del personaje.</p>						
SONIDO/MÚSICA						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 04				
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Ema. 1. Baño, casa Alto Prado. 2. Habitación, casa Alto Prado.			SET: 1. Camerino. 2. Closet de Ema.			
SONIDO/MÚSICA						
Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> Música instrumental. Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
Locación 1: <ul style="list-style-type: none"> Luz dura que ofrecen los bombillos en el espejo. Además de una luz principal dura. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> Dos puntos de luz suaves. 						
LOCACIÓN: Montaje de Eric. Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> ERIC. 						
UTILERÍA						
Locación 1: <ul style="list-style-type: none"> Cepillo de cabello. Frascos de cocina, para almacenar alimentos. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 05				
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
VESTUARIO						
ERIC Locación 1: Como se plantea que sólo se vean las manos del personaje, el vestuario tiene una importancia secundaria. <ul style="list-style-type: none"> • Franela de color rojo, verde o azul. • Blue jean o pantalón de color neutro. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Franela manga larga color azul. • Pantalón beige. • Zapatos deportivos negros. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
ERIC Locación 1: no es necesario. Ya que no se verá su rostro. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Cabello desordenado. • Maquillaje básico, sólo para quitar el brillo. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 06					
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
ATREZZO						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuchillo. • Tabla para picar alimentos. • Tomate. • Pequeña rana tipo escultura, de un tamaño menor a la palma de la mano. • Control remoto de TV. <p>Locación 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cámara de fotografía. 						
SONIDO/MÚSICA						
<p>Locación 1: .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. <p>Locación 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de tres puntos, suave. Simulando la luz del día. <p>Locación 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de dos puntos. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 02	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto. de una planta			SET: Pared decorada-Crecimiento			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • Planta que crece desde la fase de la semilla hasta el crecimiento de sus flores. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Matero en arcilla, con un hueco en el centro. • Mesa de madera alta, color marrón. 						
SONIDO						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de dos puntos, suave y cálida. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Un ramo de flores rojas. • Diez pliegos de papel de seda amarillo. • Abono de tierra. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 03	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Cesta para ropa sucia. • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Morral para el colegio. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. • Botas de caucho rojas. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 03	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra pequeña color verde. • Tiza blanca. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off de Cleo. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz, suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01												
CLEO													
ESCENA: 04	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 12.5%;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%;">NOCHE</td> <td style="width: 12.5%;">EXT</td> <td style="width: 12.5%;">INT</td> <td style="width: 12.5%;">VIDEO</td> <td style="width: 12.5%;">FILM</td> </tr> <tr> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td></td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM		X		X	X	
DÍA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM								
	X		X	X									
LOCACIÓN: Pasillo en casa Terrazas del Club Hípico. SET: Pasillo hacia el comedor.													
PERSONAJES													
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 													
UTILERÍA													
<ul style="list-style-type: none"> • Cuadro pequeño en el que predomine el color rojo. Preferiblemente expresionista. • Lámpara de pared. 													
VESTUARIO													
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Sandalias planas plateadas o beige. <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido manga corta de color oscuro (vinotinto, púrpura o marrón). • Zapatos altos color negro. • Lentes de pasta de color negro. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga corta de color azul. • Pantalón beige. • Zapatos negros casuales. 													
MAQUILLAJE Y PEINADO													
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 													

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 04	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Pasillo en casa Terrazas del Club Hípico. SET: Pasillo hacia el comedor.						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>EMA y ERIC estarán completamente en contraluz, por lo que no se requiere maquillarlos para esta escena.</p> <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello suelto, liso y ordenado. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello ordenado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Silencio. • Voz en off de EMA y ERIC. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación cálida y oscura que maneje el contexto de la noche. • Iluminación en contraluz para los padres, de modo que sólo se ven sus sombras reflejadas en la pared frente a donde está Cleo. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared blanca para el juego se sombras de los padres. • Pared blanca para el pasillo. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Mesa de madera rectangular para 6 personas. • Tres sillas de madera. • Mantel rectangular unicolor, rojo para 6 personas. • Tres manteles individuales color azul. • Tres platos pequeños, color neutro. • Servilletero de madera. • Diez servilletas de papel. • Recipiente para colocar queso. • Queso parmesano, 100grs. • Botella de salsa de tomate. 						
VESTUARIO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Sandalias planas plateadas o beige. EMA: <ul style="list-style-type: none"> • Vestido manga corta de color oscuro (vinotinto, púrpura o marrón). • Zapatos altos color negro. • Lentes de pasta de color negro. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
VESTUARIO						
ERIC: <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga corta de color azul. • Pantalón beige. • Zapatos negros casuales. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. EMA: <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Sombra de color beige. • Labial marrón. • Rubor rosado para las mejillas, tenue. • Cabello suelto, liso y ordenado. ERIC: <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Cabello ordenado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Dos sándwich. • Spaghetti largo para una persona con salsa de tomate. • Tres vasos de vidrio, color verde. • Jarra de plástico, color azul. • Cucharilla para servir el queso. • Recipiente de mostaza. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 03					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Sonido ambiente mientras comen. • Silencio. • Voz de Cleo. • Voz de Ema. • Voz de Eric. • Música instrumental. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave, que imita la noche. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared de la sala, color blanco. • Franja de papel tapiz, color azul. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 06	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. • Botas de caucho rojas. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 06	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Cesta para ropa sucia. • Morral para el colegio. • Fotografía de Cleo con sus padres. • Cajita de colores donde guarda la foto. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Se escucha la puerta fuertemente al cerrarse. • Música instrumental. • Sonido de lluvia. • Sonido de lluvia y truenos leves. • Sonido de lluvia que se intensifica. Truenos. • Sonido de lluvia intensa. • Se escucha un trueno más fuerte que todos los anteriores. • Se escucha el grito de CLEO. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave, que imita la noche. • Efecto de truenos a partir de filtros CTB, con luz intermitente. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01						
CLEO							
ESCENA: 07	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">NOCHE X</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">EXT</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">INT X</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">VIDEO X</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">FILM</td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM		
LOCACIÓN: Balcón casa Alto Prado. de lluvia. SET: Mar							
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 							
VESTUARIO							
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. • Impermeable. 							
COMPLEMENTO DE VESTUARIO							
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 							
MAQUILLAJE Y PEINADO							
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y despeinado. Flequillo de lado. 							
SONIDO/MÚSICA							
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Sonido de lluvia. • Voz en off del narrador. • Gritos de CLEO, cayendo. 							
ILUMINACIÓN							
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación cenital, luz dura. • Luz de relleno para los laterales, suave. 							
ESCENOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Tres metros de tela negra para el fondo de la escena cenital. • Un metro de tela azul oscuro, para el mar. • Un metro de tela azul claro, para el mar. • (6) Pliegos de cartulina azul para las gotas de lluvia. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01						
CLEO							
ESCENA: 08	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">NOCHE X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">EXT</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">INT X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">VIDEO X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">FILM</td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM		
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.							
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 							
VESTUARIO							
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas de caucho rojas. 							
COMPLEMENTO DE VESTUARIO							
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 							
MAQUILLAJE Y PEINADO							
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto. Flequillo de lado. 							
SONIDO/MÚSICA							
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental de tensión. 							
ILUMINACIÓN							
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación tenue y sombría. 							
ESCENOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 09	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. otro PAPÁ.			SET: Cuarto del			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • El otro PAPÁ. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón. • Armario de madera. • Mueble con gavetas. • Cortinas largas. • Una cámara fotográfica antigua. • Mesa de madera pequeña. • Dos sillas que sean acorde a la mesa. • Veinte franelas ordenadas por color y distribuidas en columnas, sobre el mueble con gavetas. 						
VESTUARIO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas de caucho rojas. <p>PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga larga de cuadros. • Pantalón azul. • Tirantes color negro. • Corbatín color negro. • Zapatos color negro, formales. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Lentes de pasta negros. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 09	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. otro PAPÁ.			SET: Cuarto del			
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto. Flequillo de lado. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello perfectamente peinado con gelatina. Un mechón hacia arriba, al estilo del personaje Alfalfa del film <i>La Pandillita</i>. • Polvo suelto para quitar el brillo. • Sombra en las ojeras, para acentuar lo negativo de este personaje. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de PAPÁ. • Voz de CLEO. • Sonido de la silla cuando se mueve. • Sonido de CLEO cuando cae al piso. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de iluminación suave. Temperatura fría. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Paredes forradas en tela de cuadros azules o pintadas unicolor (amarillo o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 10	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico.			SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Efecto de puerta cerrándose. • Efecto de puerta abriéndose. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación tenue y sombría. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01						
CLEO							
ESCENA: 11	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%; padding: 2px;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%; padding: 2px;">NOCHE X</td> <td style="width: 12.5%; padding: 2px;">EXT</td> <td style="width: 12.5%; padding: 2px;">INT X</td> <td style="width: 12.5%; padding: 2px;">VIDEO X</td> <td style="width: 12.5%; padding: 2px;">FILM</td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM		
LOCACIÓN: cuarto casa Terrazas del Club Hípico. otra MAMÁ.							
SET: Cuarto de la otra MAMÁ.							
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • La otra MAMÁ. 							
UTILERÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Mesa de noche pequeña. • Lámpara pequeña roja, para la mesa de noche. • Dos alfombras que correspondan con la paleta de color. • Cinco sombreros. • Treinta libros, con encuadernación de la paleta de color. • Un par de zapatos estrafalarios. • Cama individual. • Juego de sábanas para cama individual. • Edredón individual. • Cortinas largas. • Cuadro de arte abstracto, muy colorido. 							
VESTUARIO							
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Capa negra. <p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 11	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: cuarto casa Terrazas del Club Hípico. otra MAMÁ.			SET: Cuarto de la			
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Sombra negra. • Rímel negro. • Cejas acentuadas con sombra negra. • Labios color rojo. • Cabello con volumen y despeinado, al estilo de la Bruja de <i>Big Fish</i>. • Esmalte de uñas color rojo. <p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Boa de plumas. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de MAMÁ. • Voz de CLEO. • Sonido. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz dura, generando sombras. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Paredes del cuarto de MAMÁ color rojo escarlata. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 12	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico.		SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.				
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • La otra MAMÁ. • El otro PAPÁ. 						
VESTUARIO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. <p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Guantes largos. • Capa negra. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga larga o corta de cuadros, color azul. • Pantalón azul. • Tirantes color negro. • Corbatín color negro. • Zapatos color negro, formales. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<p>Otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lentes de pasta color negro. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 12	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Guantes largos. • Capa negra. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello perfectamente peinado con gelatina. Un mechón hacia arriba, al estilo del personaje Alfalfa del film <i>La Pandillita</i> o cabello peinado de lado. • Polvo suelto para quitar el brillo. • Sombra en las ojeras, para acentuar lo negativo de este personaje. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido de CLEO. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puertas temblando. • Silencio. • Suspiro de CLEO. • Voz de la otra MAMÁ. • Voz del otro PAPÁ. • Voz de CLEO. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz dura, efecto sombrío. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 13	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Balcón casa Alto Prado. de lluvia.				SET: Mar		
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y despeinado. Flequillo de lado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental alegre o divertida. • Voz en off del narrador. • Voz en off de los padres. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación cenital, luz dura. • Luz de relleno para los laterales, suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres metros de tela negra para el fondo de la escena cenital. • Dos metros de tela color plata para simular las estrellas. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 14	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Cesta para ropa sucia. • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Morral para el colegio. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. • Botas de caucho rojas. 						
VESTUARIO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas rojas de caucho. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 06	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
VESTUARIO						
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa colorida. • Blue jean. • Zapatos estrafalarios. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Franela color azul claro o verde. • Blue jean. • Converse. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Rubor rosado para las mejillas. • Labios color rosa. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Cabello peinado, sin gelatina. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12							PÁGINA: 03
CLEO							
ESCENA: 14	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM	
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.				SET: Sala, fiesta			
SONIDO/MÚSICA							
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de EMA. • Voz de ERIC. • Voz de CLEO. 							
ILUMINACIÓN							
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave. 							
ESCENOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 							

3.20 Plan de rodaje

DÍA 1								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
05-MAY-12	3	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	---	3h	20 seg.
DÍA 2								
06-MAY-12	3	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	---	2h	20 seg.
DÍA 3								
08-MAY-12	1	9:00AM	Alto Prado	Fiesta de disfraces.	-Ema -Eric	---	3h	1min., 30seg.
DÍA 4								
12-MAY-12	5	9:00AM	T. de Club Hípico	Comedor casa de Cleo.	-Cleo -Ema -Eric	4	4h	45 seg.
DÍA 5								
19-MAY-12	6	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	5	4h	1 min., 20 seg.
DÍA 6								
20-MAY-12	11	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de la otra mamá.	-Cleo -La otra mamá.	10	4h	1 min., 30 seg.
DÍA 7								
16-JUN-12	11	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de la otra mamá.	-Cleo. -La otra mamá.	10	2h	1 min., 30 seg.

DÍA 7								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
16-JUN-12	12	11:00AM	T. de Club Hípico	Encrucijada.	-Cleo -La otra mamá. -El otro papá.	11	3h	2 min.
DÍA 8								
24-JUN-12	4	9:00AM	T. de Club Hípico	Pasillo que va hacia el comedor de la casa de Cleo.	Cleo	3	1h	15 seg.
24-JUN-12	14	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	-Cleo -Ema -Eric	13	2h	40 seg.
24-JUN-12	9	1:00PM	T. de Club Hípico	Cuarto del otro papá.	-Cleo -Eric	8	2h	1min., 30 seg.
DÍA 9								
01-JUL-12	9	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto del otro papá.	-Cleo -Eric	8	2h	1min., 30seg.
01-JUL-12	1	11:00AM	T. de Club Hípico	Montaje de Eric.	Eric	---	2h	45 seg.
01-JUL-12	8	2:00PM	T. de Club Hípico	Encrucijada.	Cleo	7	1h	30 seg.
DÍA 10								
14-JUL-12	6	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	5	4h	1 min., 20 seg.

DÍA 11								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
21-JUL-12	7	10:00AM	Alto Prado	Mar de lluvia. Mundo fantástico.	Cleo	6	5h	30 seg.
DÍA 12								
22-JUL-12	13	10:00AM	Alto Prado	Mar de estrellas. Mundo fantástico.	Cleo	12	4h	20 seg.
DÍA 13								
15-AGO-12	4	6:00PM	Alto Prado	Sombras en la pared de los padres mientras pelean.	-Ema -Eric	3	2h	30 seg.
DÍA 14								
19-AGO-12	1	10:00AM	Alto Prado	Montaje de Ema.	Ema	---	3h	45 seg.
DÍA 15								
21-AGO-12	2	10:00AM	T. de Club Hípico	Crecimiento de una planta.	---	1	4h	1 min.

3.21 Presupuesto

El siguiente presupuesto se hizo con base en información recaudada de precios y estimados de la productora *Reserva Creativa-Fénix Media Comunicaciones integradas* y Cine Materiales para la producción de un cortometraje realizado con la técnica de *stop-motion*.

Es importante destacar, que al tratarse del estilo de la pixilación [*pixilation*, en inglés], los roles de producción y equipos son similares a los de cualquier cortometraje hecho en acción real; a diferencia de otras categorías de animación en las que los roles varían en número y especialización del personal técnico y creativo.

Película: Cleo

Cliente: Pierina Gómez G.

Concepto: producción y post-producción de un cortometraje en *stop-motion*.

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Equipo técnico			
Cámara digital	Bs. 1.650	4 días	Bs. 6.600
Equipo de iluminación	Bs. 5.000	4 días	Bs. 20.000
Sonido (Boom/balita)	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4800
		Subtotal	Bs. 31.400,00
Honorarios profesionales			
Director	Bs. 2.500	4 días	Bs. 10.000
Productor	Bs. 5.000	4 días	Bs. 20.000

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Honorarios profesionales			
Director de fotografía	Bs. 2.000	4 días	Bs. 8.000
Camarógrafo	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Asistente de producción	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Asistente de producción	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Asistente técnico: iluminación y sonido.	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4.800
Asistente técnico: iluminación y sonido.	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4.800
Sonidista	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Asistente de dirección	Bs. 1.400	4 días	Bs. 5.600
Script	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Director de arte	Bs. 2.000	4 días	Bs. 8.000
Asistente de arte	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Maquillaje y vestuario	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Subtotal			Bs. 98.800,00

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Producción			
Servicios operativos	Bs. 1.000	1 unidad	Bs. 1.000
Gastos de producción	Bs. 2.500	4 días	Bs. 20.000
Traslados terrestres	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Catering (para 20 personas)	Bs. 4.000	4 días	Bs. 16.000
Subtotal			Bs.44.200,00
Servicios de producción			
Guión	Bs. 6.000	1 unidad	Bs. 6.000
<i>Storyboard</i>	Bs. 30,00	65 paneles	Bs. 1.950
Casting	Bs. 5.000	1 unidad	Bs. 5.000
Talento principal	Bs. 5.000	1 unidad	Bs. 5.000
Talento secundario	Bs. 3.000	2 unidades	Bs. 6.000
Scout de locaciones	Bs. 4.500	1 unidad	Bs. 4.500
Alquiler de locaciones	Bs. 4.500	1 unidad	Bs. 4.500
Utilería	Bs. 6.000	1 unidad	Bs. 6.000
Vestuario	Bs. 4.000	1 unidad	Bs. 4.000
Estudio de grabación de audio	Bs. 555	6 horas	Bs. 3.330

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Servicios de producción			
Música con derechos de autor (librería)	Bs. 2.500	1 unidad	Bs. 2.500
Música con derechos de autor (composición)	Bs. 25.000	1 unidad	Bs. 25.000
Subtotal			Bs. 73.780,00
Post-producción			
Visualización / Digitalización	Bs. 255	6 horas	Bs. 1.530
Edición (8 horas diarias x 5 días)	Bs. 350	40 horas	Bs. 14.000
Animación 2D (8 horas diarias x 30 días)	Bs. 420	240 horas	Bs. 100.800
Musicalización	Bs. 285	2 horas	Bs. 570
Render de video para web o CD (0-15 min.)	Bs. 195	1 unidad	Bs. 195
Subtotal			Bs. 117.095,00

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Material virgen y transferencias			
Creación de DVD/Blu-ray (menú y render)	Bs. 475	1 unidad	Bs. 475
Copias en DVD (1 a 100)	Bs. 18,00	10 unidades	Bs. 180
		Subtotal	Bs. 655,00
		Subtotal general	365.930,00
		IVA (12%)	43.911,60
TOTAL GENERAL			409.841,60

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 *Objetivo general*

Producir un cortometraje de fantasía, basado en un guión original, con la técnica de *stop-motion*.

3.2 *Objetivos específicos*

-Realizar un cortometraje en *stop-motion* empleando pocos recursos técnicos o equipos de grabación y escaso presupuesto.

-Ejecutar la producción de un cortometraje en *stop-motion* que incluya el uso de objetos reales.

3.3 *Formulación del problema*

Las imágenes se hicieron al principio para evocar la apariencia de algo ausente. Gradualmente se fue comprendiendo que una imagen podía sobrevivir al objeto representado; por tanto, podría mostrar el aspecto que había tenido algo o alguien, y por implicación como lo habían visto otras personas. Posteriormente se reconoció que la visión específica del hacedor de imágenes formaba parte también de lo registrado. (Berger, 2007, p. 14).

¿Para qué crear o reproducir la realidad si es eso lo que se observa cada día? ¿Acaso el arte y el cine no forman parte de una especie de catarsis en la que se sueña y se vive un momento que aunque efímero, es casi místico? No todos se sientan a mirar una secuencia de imágenes para verse reflejados en la pantalla,

otros tantos prefieren dejarse llevar por la imaginación y pensar que las cosas pudiesen ser de otra manera. Entonces, y tal y como menciona Berger, ¿cómo representar algo que no existe?

Si bien es cierto que la fantasía o la ficción, no es precisamente el género más sencillo de producir en cuanto a costos y efectos, una opción que permitiría al hacedor de imágenes crear material audiovisual sería justamente el *stop-motion*. Esta técnica básica y diferente, podría servir de ayuda para recrear escenas surrealistas o fantásticas. De por sí, permite el uso de múltiples recursos que funcionando simultáneamente pueden generar una pieza coherente y “creíble” mientras se mezclan desde objetos recortables hasta pedazos de tela.

Aunado a los factores económicos y de producción que podría solventar el uso de esta técnica, una forma de empezar a hacer cine y consolidarse en este campo sería precisamente iniciar el camino audiovisual partiendo de los principios del séptimo arte. Tal como los hermanos Lumière experimentaron con la apariencia de movimiento que generaban unos pocos fotogramas unidos y puestos en secuencia, ¿por qué no remitirse a los inicios y hacer cine empleando una técnica en esencia arcaica, pero funcional?

Ahora bien, para marcar una notable diferencia entre fotografía y cine, o más bien para poner en práctica los conocimientos de iluminación y dirección de la formación audiovisual, ¿no sería un reto involucrar elementos inanimados para darles vida?

Esta investigación pretende volver a los inicios del cine (en cuanto a técnica o a la mínima cantidad de fotogramas por segundo), uniéndolo a todas las herramientas y tecnología que el siglo XXI puede ofrecer. Desde el uso de

diferentes objetos simbólicos que representen lo real o lo que no existe (figuras en cartón, tela, papel, etc.), hasta programas de edición de iluminación y corrección o edición fotográfica.

Lo que se pretende es emplear la experiencia y conocimientos del comunicador social, para elaborar una pieza que transmita la realidad pero desde la perspectiva de la estética y la imaginación.

Tal y como plantea Baudrillard, ¿cómo diferenciar lo real de lo imaginario? ¿El cine no es en sí una ilusión? ¿El emplear el *stop-motion* sería entonces lo ficticio dentro de lo ficticio?

Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse –tal es la función vital del modelo en un sistema de muerte– o, mejor, de resurrección anticipada, que no concede posibilidad alguna ni al fenómeno mismo de la muerte. Hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simulada de diferencias. (1978, p.80).

3.4 *Justificación*

A lo largo de los dos últimos años de la carrera de Comunicación Social mención Artes Audiovisuales, múltiples son las oportunidades para experimentar y grabar cortometrajes en video de diversas categorías. La importancia de este proyecto de investigación radica en que es un formato diferente al usual: el *stop motion*. Esta técnica permite englobar muchas de las habilidades del audiovisualista: fotografía, desarrollo de guión, dirección actoral, dirección de arte e iluminación, movimientos de cámara, etc.

Otra de las ventajas del uso del *stop motion* es que permite recrear prácticamente cualquier cosa imaginada, ya que da licencia al uso de diversos recursos que puedan representar cualquier escena u objetos fantásticos. Este proyecto de investigación proporcionará otra manera de contar historias, mezclando elementos artesanales y estéticos para conformar la narración del cortometraje.

A pesar de que este proyecto de investigación engloba múltiples tareas, incluyendo la escritura del guión, el arte e iluminación, la producción y elaboración de los objetos fantásticos a utilizar, el manejo de la cámara y la edición de las fotografías; es un trabajo que puede hacer una sola persona. Ya que, sólo se necesita de la organización de los tiempos que tomará cada tarea, para así trabajar consecuentemente en realizarlas en el lapso entre octubre de 2011 y finales de julio de 2012.

El mayor aporte del cortometraje será la estética que presentará. Debido a que una sola persona creará desde cero cada cosa, la intención es que todos los ambientes presenten una consonancia. El arte y la paleta de colores empleada estarán acorde con el guión y construcción de personajes, así como con los movimientos y encuadres de cámara.

Otro de los aportes será el mensaje o la historia del cortometraje que, si bien es de fantasía, plantea una situación que padece la sociedad post-moderna observada desde otro punto de vista.

Tanto la historia como la ambientación del cortometraje pretenden ser sumamente creativas y originales. Se busca prácticamente “caricaturizar” la realidad y que cada elemento lleve la misma estética general.

Indudablemente, para un trabajo de esta envergadura no son suficientes las habilidades del comunicador social en cuanto a saber construir y transmitir un mensaje, escribir un guión y crear personajes o conocer las técnicas de emplazamiento de cámaras. También se necesitan habilidades “extras” tales como: conocimientos avanzados en fotografía, manejo de técnicas de iluminación, destreza para las manualidades o elaboración de objetos artesanales, e incluso revelado o edición fotográfica digital. Todas estas habilidades adicionales, como se mencionó previamente, las posee la autora.

Es por esto que la trascendencia del cortometraje va más allá de las salas de clase, el resultado final será una propuesta o invitación a pensar diferente y a ver la realidad desde nuestra imaginación.

3.5 *Delimitación*

Este proyecto de investigación pretende iniciar en octubre de 2011 y culminar a comienzos de agosto de 2012. El resultado final –el cortometraje de fantasía en *stop motion*– tendrá como target principal a jóvenes y adulto jóvenes, mujeres y hombres entre 17 y 30 años. En especial de los estratos B y C.

El lugar donde se desarrollará la historia será la ciudad de Caracas.

3.6 Ficha técnica

Guión original	Pierina Gómez G.
Música original	Maximiliano Brylkin
Dirección	Pierina Gómez G.
Producción	Pierina Gómez G.
Dirección de voces (grabadas en post-producción)	Salvador Pérez Castro
Asist. Dirección actuarial	Norymar García Salvador Pérez Castro
Dirección de fotografía	Pierina Gómez G.
Dirección de arte	Pierina Gómez G.
Asist. Dirección de arte	Amalia Gavidia
Asist. de Producción	Fina Gómez
Asist. de Producción	Amalia Gavidia
Ingeniero de sonido (estudio de grabación de voces)	Paul Rondón
Director casting de voces	Salvador Pérez Castro
Edición y montaje	Pierina Gómez G.
Asist. Edición y montaje	Carla Colmenares Isabela Pérez Norymar García
Colorización	Pierina Gómez G.
Retoque fotográfico	Pierina Gómez G.
Mezcla de audio	Paul Rondón
Grafismos de créditos iniciales y finales	Alejandro Hernández
Arte de la portada del DVD	Mauricio Leguizamon
Talento actuarial	
Cleo	Samantha Aleong Cohen
Ema	Norymar García
Eric	Salvador Pérez Castro
Talento de voces	
Narrador	Salvador Pérez Castro
Cleo	Karina Parra
Ema	Aura Caamaño
Eric	Salvador Pérez Castro

3.7 *Idea*

Una niña vive el divorcio de sus padres. A través de la imaginación hará un viaje a sus dos vidas posibles, sus dos cuartos posibles.

3.8 *Sinopsis*

Cleo, una niña de 9 años, tendrá que enfrentarse a un reto mayor que cualquiera de sus aventuras imaginarias: el divorcio de sus padres.

Más allá de complicadas conclusiones, lo único que entiende es que tendrá que elegir a uno de los dos.

La noche antes de su cumpleaños Cleo, por equivocación logra descubrir la tensión entre ambos padres. La niña –muy molesta– se refugia en su habitación. Lluve fuertemente y un apagón inesperado la hace caer en un viaje desconocido.

Cleo, llega a un mundo donde sólo existen dos cuartos, dos puertas. En este universo fantástico, un cuarto sería el de Cleo si se queda con papá y el otro sería el cuarto si se queda con mamá. Un recorrido por lo más extremo de las cualidades y debilidades de sus padres.

Así, logra ver sus dos posibles vidas, sus dos posibles cuartos. De forma progresiva Cleo, consigue hacer una evolución y pasa de ser una niña a comportarse como la única “adulta” de la situación.

Cuando es momento de regresar al mundo real Cleo, ya puede ver todo claramente. Ha tomado una decisión.

3.9 *Tratamiento*

En una fiesta de disfraces, Ema (una actriz de teatro esporádica) y Eric (un fotógrafo documentalista) se conocen. Ese día, ninguno de los dos hubiese imaginado que 9 meses más tarde nacería su hija: Cleo.

Cleo, es una niña de 9 años tan soñadora como su madre, pero tan temperamental como su padre. No es de muchos amigos, por lo que normalmente juega sola junto a sus peluches, inventando aventuras.

Es la noche antes del cumpleaños número 10 de Cleo, mientras la niña juega en su habitación es llamada a cenar por su madre. Sin mucho ánimo, Cleo interrumpe su juego y se dirige a comer.

En el camino, y fortuitamente, Cleo escuchará una discusión entre sus padres. Ema y Eric le ocultan algo a Cleo. Su madre se resiste a decirle, mientras que su padre piensa que no pueden esperar más tiempo y que de todas maneras es momento de que crezca.

Durante la cena se percibe tensión en el ambiente. Cleo, como niña al fin, decide irrumpir el silencio y averiguar sobre la discusión que presencié. Está segura de cuál es la noticia que le ocultan, piensa que se trata de la llegada de un hermanito.

Ema, intenta manejar la situación preguntándole a su hija sobre el cumpleaños. A pesar de esto, Eric confiesa impulsivamente la verdad. Ema y él van a divorciarse y Cleo debe elegir a alguno de los dos.

La madre no puede encarar la situación, siente vergüenza por el sufrimiento que le pudiera ocasionar a su hija. Cleo tiene un encuentro de sentimientos. Una mezcla entre rabia, tristeza y confusión.

La niña se encierra en su habitación y construye un “fuerte”. Comienza a llover, cada vez con más intensidad. Cleo, toma su indumentaria de lluvia y entra al fuerte. Se escucha un trueno más intenso que todos los anteriores y ocurre un apagón. Cleo grita.

De pronto, la niña se encuentra cayendo en la negrura, en la misma dirección que las gotas de lluvia. Se forma un mar y Cleo usa su paraguas a modo de bote. Así llega a una encrucijada, un lugar con dos puertas. Sin entender de qué se trata, Cleo abre una de las puertas y entra.

Este es el cuarto de Cleo si decidiera quedarse con papá, visto desde su imaginación. En este mundo, las virtudes y defectos de los padres son llevados al extremo. Eric, que normalmente es de carácter fuerte y metódico, ahora es excesivamente perfeccionista y estricto.

Cleo, inspecciona el cuarto hasta darse cuenta de que ese es su cuarto. Papá, la sorprende desde su espaldas, ha estado esperándola. Le enumera a la niña las cualidades que aprendería si se quedara con él.

Nada de lo que dice papá suena divertido, sino por el contrario atemorizante. Antes de que sea demasiado tarde, Cleo se escapa de la habitación.

Asustada, llega a la encrucijada y entra al otro cuarto. Cleo, llega a una habitación muy bohemia y desordenada a la vez. Es el cuarto de ella si se quedara a vivir con mamá, visto desde la imaginación de la niña.

La niña encuentra a mamá, se siente aliviada de estar con ella y la abraza. Pero mamá no es la misma, ahora es más *hippie* de lo normal. Así como manipuladora y exagerada.

La madre, amenaza a Cleo diciéndole que no debe ir nunca al otro cuarto. La niña entiende que no es seguro estar allí y se escapa de la madre.

Cleo, regresa a la encrucijada, no tiene a dónde ir, no tiene dónde esconderse. Sus padres la sorprenden, ya que han salido de sus habitaciones y no piensan dejarla ir. Ambos se pelean por Cleo, como si fuese un juguete.

Entonces, la niña asume un rol de adulta y regaña a sus padres por su comportamiento, dándoles una lección.

Ahora Cleo quiere regresar y los padres le muestran el camino de vuelta. Cleo viaja a través de un mar de estrellas y se escuchan las voces de Eric y Ema.

Es el cumpleaños de Cleo, la niña yace dormida en su fuerte, mientras Ema y Eric intentan despertarla. Cuando la niña despierta, se alegra de verlos y haber regresado. Los padres no entienden qué le pasa a Cleo y piensan que está soñando aún.

Cleo ha cambiado, les dice que ya ha tomado una decisión.

3.10 *Escaleta*

1. INT. Fiesta de disfraces –Noche.

Presentación de EMA y ERIC, los padres.

2. INT. Animación crecimiento de una planta –Día.

Se observa una animación del crecimiento de una planta, desde la fase de la semilla.

3. INT. Cuarto de Cleo –Noche.

Presentación de CLEO, jugando a que es la maestra de sus peluches. Cleo es llamada a cenar por su madre (Ema), y se dirige al comedor a regañadientes.

4. INT. Pasillo hacia el comedor –Noche.

Cleo se dirige a cenar, en el camino escucha una discusión entre sus padres. Se entera de que hay algo que le están ocultando. Sin embargo, su padre (Eric) sí quiere que lo sepa.

5. INT. Comedor –Noche.

Cleo cena junto a mamá y papá, ninguno habla. Cleo pregunta sobre la pelea que presenció. La niña piensa que el secreto es un hermanito que está por llegar. El cumpleaños de Cleo es al día siguiente, y la madre trata de desviar la atención hacia eso. Eric devela que los padres van a divorciarse y que la niña debe elegir entre uno de los dos.

6. INT. Cuarto de Cleo –Noche.

Cleo siente rabia y tristeza. Construye un "fuerte" con objetos de su habitación. Llueve, cada vez con mayor fuerza. Mientras se refugia en su fuerte, un trueno más intenso que todos los anteriores se escucha y ocurre un apagón.

7. INT. Mar de lluvia –Noche.

Cleo vuela en la negrura con su paraguas. Se forma un mar y la niña usa su paraguas al revés, a modo de bote.

8. INT. Encrucijada -Noche.

La lluvia cesa y Cleo llega a una encrucijada donde se encuentran dos puertas. No entiende qué significan, pero con curiosidad abre una de las dos y entra.

9. INT. Habitación de PAPÁ –Día.

Cleo entra al cuarto de ella si decidiese quedarse con papá, visto desde su imaginación. Se encuentra con papá con cualidades y defectos extremos. Cleo se intimida y sale corriendo de la habitación.

10. INT. Encrucijada –Noche.

Cleo, vuelve a la encrucijada y velozmente entra a la otra puerta. Tratando de escapar de papá.

11. INT. Habitación de MAMÁ –Día.

Cleo entra a la habitación de ella si se quedara con mamá, visto desde su imaginación. Tiene un encuentro con mamá con cualidades y defectos extremos. Aunque al principio Cleo se emociona de verla, pronto se da cuenta de que debe salir de allí. Logra escaparse del mundo de mamá.

12. INT. Encrucijada –Noche.

Cleo vuelve a la encrucijada. Los padres intentan salir de sus puertas y finalmente lo logran. Ambos, pelean por la niña como si fuese un juguete. Ocurre entonces el cambio en el personaje de Cleo. La niña es ahora la adulta de la situación y los regaña, dándoles una lección. Cleo sabe que debe regresar a casa y averigua cómo hacerlo.

13. INT. Mar de estrellas –Noche.

Cleo vuela por un mar de estrellas, subiendo por el cielo mientras sostiene su paraguas. Se escuchan las voces de Ema y Eric llamándola por su nombre.

14. INT. Cuarto de Cleo –Día.

Ema y Eric están en la habitación real de Cleo. Es el cumpleaños de la niña. Cleo duerme, y ellos han ido a felicitarla. Ambos la despiertan. Cleo ha tomado una

decisión, ya sabe qué hacer. Pero, los padres le dicen que por ser ese día el de su cumpleaños todo estará bien.

3.11 *Perfil y monólogo de personajes*

3.11.1 Perfil de *Cleo*

Para Cleo –al igual que cualquier niño o niña- lo que veía en sus padres era lo normal, para ella “el mundo es así”. Por lo que cantar, ver a mamá haciendo espectáculos de baile en la casa o jugar con una cámara antigua desde pequeña, ha sido algo usual.

Cleo es una niña solitaria, no por ser antipática ni porque no le guste jugar con los otros niños... prefiere imaginar. Sus peluches son sus amigos inseparables y su cuarto, su universo.

Es una niña de clase media, muchas veces no tiene los juguetes más avanzados pero sí las decoraciones y objetos contruidos por ella y su madre.

Normalmente se siente fastidiada cuando es llamada a comer o a compartir con los padres, estando presentes los tres. Sabe perfectamente que gastan muchas horas al día peleando o discutiendo.

Prefiere evitar encuentros y refugiarse en su cuarto.

3.11.2 Monólogo de *Cleo*

Me encanta bailar, pintar y jugar con mis peluches.

Adoro ayudar a mi papá cuando toma fotografías.

Cuando sea grande quiero ser actriz y bailar.

Mi mamá es bella, todos en el colegio dicen que ella es la más bonita de todas, y es verdad. Quiero parecerme a ella cuando crezca.

Aunque todos dicen que me parezco a mi papá, que soy igualita a él... yo digo que no.

Bueno, voy a seguir jugando. Chao diario.

CLEO (a sus 9 años).

3.11.3 Perfil de *Ema*

Ema, hija de un vendedor de seguros y una profesora de literatura. Vivió con ambos padres hasta la edad de 7 años. Aún desconoce las razones por las que su padre se fue.

En casa nunca faltó nada, pero vivían estrechamente. Los gustos que pudo darle su madre no los conseguía a través del sueldo como docente, sino por ventas de productos por catálogo como cremas rejuvenecedoras u ollas imperecederas.

Estuvieron presentes los libros y las enseñanzas de mamá. Pero aunque siempre tuvieron una relación unida, cuando la madre de Ema volvió a casarse nada fue lo mismo. Quizás a mamá se le endureció el corazón, o quizás era Ema quien la culpaba por “sustituir” a su padre.

El día en que Ema dijo que quería estudiar actuación, no recibió precisamente aplausos. Su padrastro creía que debía dedicarse a algo que sí le pudiese generar ingresos estables. Ema, no tuvo otra salida que estudiar educación y en sus tiempos libres dedicarse a la actuación.

Es así, como muchas de las clases de Ema a los niños de primaria, más que de suma y de resta son histriónicas representaciones.

Nunca fue el tipo de chica muy interesada en tener novio, pero cuando le gustaba un chico, nadie era más idealista que ella.

Siendo todavía una muchacha de 25 años, Ema conoce a Eric en una fiesta de disfraces. Pasaron prácticamente toda la noche hablando y de esta fortuita unión nace Cleo, 9 meses después.

Desde allí, Ema ha dedicado su tiempo (realmente mitad de su tiempo, cuando no está dictando clases) a cuidar de Cleo. Y como el dinero no sobra en casa, Ema inventa juegos y construye juguetes con su hija.

Sin embargo, las peleas con Eric, los problemas económicos y las insatisfacciones personales, muchas veces la hacen ausentarse y dejar a Cleo jugando sola en su cuarto.

3.11.4 Monólogo de *Ema*

A veces me imagino lejos de aquí. ¿Tendré alguna vez el valor de partir?
¿Tendré algún día el coraje de seguir mis sueños?

Sueño con ser mil personas a la vez. Un día una mujer elegante, una doctora, una anciana, la mala, la buena... Tengo el don de representar. Quisiera culminar cada noche con el cerrar de las cortinas, una función más.

Aunque la realidad me señale un camino que no fue escogido por mí, prometo nunca olvidar mi verdad. Anhele vivir una vida que se comparta entre las tablas y la familia. Un hogar completo, como el que no tuve y una vez perdí.

Me escondo en las miradas y vivo en el futuro...

EMA (a sus 20 años).

3.11.5 Perfil de Eric

Hijo de un médico cirujano y una madre dedicada al hogar. Eric tiene dos hermanos mayores que él.

El padre de Eric solía ser muy estricto con sus hijos. Había reglas para todo: la hora de comer, el tiempo de juego, la ropa que podían vestir o no. El afecto del padre para con los hermanos era escaso, o lo manifestaba de una manera que ellos no entendían. Mamá, siempre en casa y consentidora, aunque sumisa a las decisiones de su esposo.

Sin embargo, Eric, por ser el menor tuvo desde pequeño una esencia rebelde y papá no mostraba una mano tan dura, como la que tuvo con los dos hijos anteriores.

Los dos primeros hermanos siguieron el curso de su padre, estudiaron medicina. Cuando fue el turno de Eric, no se decidía sobre qué estudiar, qué hacer. Finalmente, luego de presenciar una conferencia en el último año de bachillerato, decide estudiar fotografía.

Cuando habló en casa, nadie pudo creerlo; especialmente papá, que le dijo que en su presencia y en su casa ningún hijo estudiaría "corte y costura". Eric se fue joven de la casa, al interior del país a estudiar fotografía. Luego, algo de artes plásticas. Así siguió su propio camino.

Papá le tomó respeto por su decisión, incluso más que a sus otros hijos que siguieron su camino pero que aún vivían en su techo.

Eric generó una personalidad solitaria, independiente. En su mente nunca estuvo la idea de tener una familia.

3.12 *Guión literario*

CLEO

por

Pierina Gómez G.

1. INT. Fiesta de disfraces -Noche.

NARRADOR

(V.O.)

En una larga noche llena de extraños disfrazados,
globos y música EMA y ERIC se conocieron.

EMA, una mujer de unos 25 años, de cabello largo y ondulado. No vemos su rostro; este código se usará para los adultos.

Ema está disfrazada de gitana. Su ombligo descubierto, tal y como luciría una errante. Está sentada en el lado izquierdo del sofá, y ERIC en el lado opuesto. Algunos globos y guirnaldas adornan la fiesta. No se ven otros invitados.

ERIC, un hombre de unos 27 años, de cabello oscuro. Lleva un disfraz que parece de súper-héroe. Se nota que lo creó él. Usa bóxer, como capa un mantel y medias de diferente tamaño. Delicadamente, se acercan hasta quedar uno al lado del otro.

NARRADOR

(V.O.)

EMA. Una actriz de teatro esporádica.

Le gusta hacer melodías con sus tacones.

La descripción de Ema se observa en un montaje rápido.

NARRADOR

(V.O.)

ERIC. Un fotógrafo documentalista. Mientras se baña, le gusta imitar voces extrañas.

Se muestra un montaje para describir los gustos de Eric.

NARRADOR

(V.O.)

Ninguno de los dos sabía que 9 meses después...
una semilla crecería en la barriga de EMA.

CORTE A

2. INT. Animación crecimiento de una planta -Día.

NARRADOR

(V.O.)

La semilla creció...y de su vientre
salieron flores...

Se observa crecer, una planta hecha con papel, desde la fase de la semilla, hasta el brote de sus flores.

FUNDIDO NEGRO A

3. INT. Cuarto de Cleo -Noche.

CLEO, es una niña de 9 años, de ojos verdes y cabello negro. Usa un vestidito rojo y sandalias en los pies. Su habitación es muy colorida, se distinguen juguetes hechos a mano. Cleo está de espaldas, frente a ella hay peluches sentados en fila. Cleo señala el abecedario en una pizarra verde. Desde lejos se escucha la voz de su madre.

EMA

(exasperada)

¿CLEO? ¿CLEO? ¡Cleo, ven a cenar!

A Cleo no le emociona interrumpir su juego. A regañadientes se dispone a dejar el cuarto. Antes, le dice a los peluches.

CLEO

(susurrando)

Ya vengo...

CORTE A

4. INT. Pasillo hacia el comedor -Noche.

Cleo camina hacia el comedor. Pero se detiene al escuchar una discusión. Se esconde, para observar sin que papá y mamá lo noten. No obstante, no vemos directamente a los padres, vemos sus sombras reflejadas en una pared.

EMA

(nerviosa)

Pero mañana es su cumpleaños... no creo
que sea el mejor momento, Eric.

ERIC

(molesto)

Tenemos que decirle...

Es momento de que crezca.

Las sombras (los padres), se van. Cleo se oculta. Al no escuchar ningún ruido sigue su camino hacia el comedor.

CORTE A

5. INT. Comedor -Noche.

Cleo, mamá y papá comen sin hablar, sólo se escuchan los cubiertos. Cleo, decide comentar sobre lo que presencié.

CLEO

(con certeza)

Yo sé lo que quieren decirme...

Ema, deja de comer y baja la mirada. Eric mira a Ema.

EMA

Mañana es tu cumpleaños, Cleo.

¿A quiénes quieres invitar?

CLEO

¿Voy a tener un hermanito?

Ema se lleva las manos a la cabeza en señal que todo ha salido mal. Eric, no espera más y deja salir la verdad.

ERIC

(impulsivamente)

Tu mamá y yo nos vamos a separar.

Nos vamos a divorciar.

Cleo no entiende lo que sucede. Frunce el seño y los mira.

ERIC

Debes decidir con cuál de los dos
quieres quedarte... con mamá o conmigo.

Cleo se levanta muy molesta y se va a su habitación.

CORTE A

6. INT. Cuarto de Cleo -Noche.

Cleo cierra la puerta de su cuarto y con rabia toma algunos objetos para formar una especie de "fuerte". Luego, busca una foto de los tres, la observa con tristeza y enojo y la lanza.

Llueve, Cleo se coloca su impermeable y botas de caucho, toma un paraguas y entra al fuerte. La lluvia se intensifica.

Cleo está triste. Un trueno más fuerte que los anteriores retumba en el cuarto, acompañado de un apagón inesperado. El cuarto es negro y se escucha el grito de Cleo.

CORTE A

7. INT. Mar de lluvia -Noche.

De pronto, Cleo vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Cae, en la misma dirección que la lluvia.

NARRADOR

(V.O)

Y así... de tanto llover un mar se hizo ver.

Cleo remó y remó, y sobre su paraguas llegó
a un lugar con dos caras.

Se forma un mar de gotas de lluvia y Cleo toma su sombrilla al revés, usándola a modo de bote.

8. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo llega a una encrucijada donde se observan dos puertas. Las mira sin entender. Así, decide abrir una y entrar.

CORTE A

9. INT. Habitación de PAPÁ -Día.

Cleo entra a una habitación muy ordenada. Este es el posible cuarto de ella si se quedara con papá, visto desde su imaginación. En este mundo las cualidades y defectos de los padres son llevados al extremo. Reflejado en la decoración; tan cuadrada, como lo más oscuro de la personalidad de Eric.

Cleo inspecciona el cuarto. Todo se ve extrañamente perfecto. En el medio está, como fuera de lugar, una mesita con comida servida y dos sillas. Cleo tiene hambre. Se sienta y toma el pan, pero éste se aleja de ella, asustándola.

PAPÁ la sorprende desde sus espaldas. Lleva una camisa de cuadros completamente abotonada y lentes de pasta negros. En el mundo imaginario de Cleo sí pueden verse los rostros de los adultos; ya que son personalidades inventadas por ella.

PAPÁ

(controlador e irónico)

¡Ah! Veo que te has llevado una lección.

CLEO

(asustada)

¿Papá?

PAPÁ

(estricto)

Verás, Cleo... Acá aprenderás a ser eficiente, paciente e inteligente.

Pero... Una cosa.

Papá se acerca a Cleo y puede verse su cara enorme como un globo y atemorizante para ella.

PAPÁ

(autoritario y manipulador)

Jamás deberás ir al OTRO CUARTO. Cosas oscuras se encuentran allá... Promételo, Cleo.

Cleo se intimida. Mira hacia la puerta, lo esquiva y sale corriendo de la habitación.

CORTE A

10. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo cierra la puerta del mundo de papá y se asegura de que está bien sellada. Abre rápidamente la otra y entra.

CORTE A

11. INT. Habitación de MAMÁ -Día.

Cleo llega a una habitación muy bohemia, con telas que le dan una atmósfera de ensueño. Desde la imaginación de Cleo, este es el cuarto de ella si se quedase a vivir con mamá.

Al apartar una de las cortinas se ve a MAMÁ sentada. Lleva el cabello enredado y nada en ella parece combinar. En este mundo, EMA, que normalmente es sensible y soñadora, ahora es excesivamente teatral y manipuladora. El cuarto es realmente desordenado, hay muchos objetos acumulados y sin relación.

MAMÁ

(poética y exagerada)

¡Oh! Mi dulce palomita. ¡Mi Cleo!

Mientras habla, MAMÁ se lleva las manos a la frente.

CLEO

(aliviada)

¡Mamá!

Cleo se emociona y la abraza.

MAMÁ

(como víctima)

Sabía que elegirías a tu indefensa
madre... mi tesorito. Déjame buscar...

Mamá busca entre objetos apilados, lanzándolos hasta encontrar una boa de plumas que le coloca a Cleo.

MAMÁ

(inquisitiva)

Pero... Debes prometer que no irás
al OTRO CUARTO. Nunca harías eso, ¿verdad?

Cleo, por miedo, niega con la cabeza.

MAMÁ

(furiosa)

¡MENTIROSA! Sé que estuviste allí.
Nadie puede ocultar algo a MAMÁ.

Mientras la acusa camina hacia ella, y a su vez Cleo camina hacia la puerta. Sale y deja a mamá hablando sola.

CORTE A

12. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo logra escapar. Pero, las dos puertas empiezan a temblar, los padres intentan salir. Cleo no tiene dónde esconderse. Luego, las puertas dejan de sonar.

MAMÁ

(sarcástica)

Aquí estás, palomita. ¡Eres mía!

PAPÁ

(serio)

Déjala. ¡Ella es mía!

Ambos halan a Cleo de un lado hacia el otro, como si fuese un muñeco. Cleo, se impone; ella es la adulta de la situación.

CLEO

(Con determinación)

¡Ya! Deberían avergonzarse de ustedes mismos.

Parecen dos niños. ¡No soy un juguete!

Cleo se acerca a papá, y lo señala.

CLEO

(dirigiéndose a PAPÁ)

¡Tú! No todo es cuadrado.

Deberías aprender un poco de ella.

Cleo camina hacia mamá.

CLEO

(dando una lección)

¡Y tú! Deberías ordenar y aprender de él.

Los padres escuchan a Cleo sumisos, saben que tiene razón. Mamá se acerca a papá y estrechan la mano.

CLEO

(con madurez)

Eso está mejor. Pero, mis verdaderos papás me esperan. ¿Saben cómo puedo regresar?

Papá y mamá se miran...

PAPÁ

Sólo conocemos la vía de las estrellas.

Cleo se despide. Mamá le da el paraguas y le lanza un beso.

CORTE A

13. INT. Mar de estrellas -Noche.

NARRADOR

(V.O.)

Cleo voló y voló. Antes de volver, su corazón sanó y encontró la respuesta que tanto buscó.

Cleo vuela con su paraguas por el mar de estrellas. Mientras vuela, se escuchan las voces de Eric y Ema.

FUNDIDO NEGRO A

14. INT. Cuarto de Cleo -Día.

EMA

(insistente)

¿Cleo?

Cleo está dormida dentro de su "fuerte". Es su cumpleaños, papá y mamá han ido a felicitarla. Cleo despierta suavemente y los mira.

CLEO

(emocionada)

Mamá...papá... ¡Volví!

Los padres se miran, pensando que Cleo todavía está soñando.

EMA y ERIC

(al unísono)

¡Feliz cumpleaños!

Cleo sonríe.

CLEO

(serena)

Ya tomé una decisión...

ERIC

Tranquila, ahora es tu cumpleaños.

Cleo abraza a ambos padres.

FIN

3.13 *Guión técnico*

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
1. Fiesta de disfraces.	P.1	Plano detalle de los globos de la fiesta, el plano debe abrirse hasta llegar a un plano general de la habitación.	Sonido instrumental de acordeón, delicado e inocente. Ref. Beginner's Theme Suite by David Palmer, soundtrack Beginners.		3" 72 cuadros
	P.2	Plano americano de EMA, disfrazada de gitana. El plano va desde la cintura a los pies.	Sonido instrumental, delicado e inocente.		3" 72 cuadros
	P.3	Plano americano de ERIC, disfrazado de súper-héroe. El plano va desde la cintura a los pies.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR En una larga noche... llena de extraños disfrazados, globos y música EMA y ERIC se conocieron.	3" 72 cuadros
	P.4	Two shot en plano americano de EMA y ERIC. Ambos se mueven delicada y nerviosamente, desde cada extremo del sofá hacia el centro.	Sonido instrumental, delicado e inocente.		5" 120 cuadros
	P.6	Plano referencial de EMA, cerca de ERIC. Vemos su cuerpo de perfil en un plano medio.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR Ema.	2" 48 cuadros
	P.7	Plano americano de EMA inclinándose para recibir una ovación del público.	Aplausos del público.	NARRADOR Una actriz de teatro esporádica.	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
1. Fiesta de disfraces.	P.8	Plano detalle de los pies de EMA, de perfil. La perspectiva es al ras del suelo. Hay un breve montaje de ella haciendo la misma acción, con diferentes tacones.	Sonido de los tacones al pisar el suelo.	NARRADOR Le gusta hacer melodías con sus tacones.	3"/ 72 cuadros
	P.9	Plano subjetivo de EMA observando a ERIC. El plano de ERIC es americano.		NARRADOR Eric.	2" 48 cuadros
	P.10	Plano medio corto de ERIC de espaldas, fotografiando a diferentes personas (en 2do plano, pero enfocadas).	Sonido del disparador de la cámara.	NARRADOR Un fotógrafo retratista.	3" 72 cuadros
	P.11	Plano entero de ERIC bañándose. Se observa en contraluz su silueta, detrás de la puerta de la ducha.	Se escucha a ERIC imitando una voz muy grave, casi de opera. Luego, hablando con una voz tan aguda como un ratón.	NARRADOR Mientras se baña, le gusta imitar voces extrañas.	2" 48 cuadros
	P.12	Plano detalle de las manos de ERIC y EMA que se rozan, casi uniéndose.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR Ninguno de los dos sabía que 9 meses después... una semilla crecería en la barriga de EMA.	3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
2. Animación crecimiento de una planta.	P.13	Plano detalle de una semilla en un matero. La semilla crece hasta la fase de una planta con flores, a través de una animación breve. Los pétalos deben salir justo en el momento en el que el narrador culmine la palabra "flores".	Sonido instrumental.	NARRADOR La semilla creció...y de su vientre salieron flores...	7" 168 cuadros
3. Cuarto de Cleo.	P.14	Plano general de la habitación de CLEO. Por medio de un paneo de izquierda a derecha vemos detalles de la habitación y a CLEO señalando el abecedario en la pizarra.	Sonido instrumental.	CLEO (haciendo énfasis en la pronunciación) A... B... C...D...	6" 144 cuadros
	P.15	Plano medio de CLEO. La niña está de espaldas, mientras le "enseña" a sus peluches. Al escuchar a lo lejos la voz de su madre, voltea a su izquierda, hasta quedar de perfil.	Cuando se escucha la voz de la madre, la música hace fade hasta quedar en silencio.	EMA (exasperada) ¿CLEO? ¿CLEO? ¡Cleo, ven a cenar!	3" 72 cuadros
	P.16	Plano entero de los peluches sentados en fila. CLEO, entra al cuadro, deja la regla a regañadientes y les habla llevándose las dos manos a la boca (como si dijese un secreto). Sale del cuadro, quedando los juguetes solos.	Al salir CLEO del cuadro, se escucha la puerta de la habitación al cerrarla.	CLEO (susurrando) Ya vengo...	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
4. Pasillo hacia el comedor.	P.17	Plano americano de CLEO caminando por el pasillo. El plano está vacío hasta que CLEO entra. Se detiene al escuchar las voces. Se devuelve y se esconde.	Sonido instrumental.	EMA (nerviosa) Pero...	4" 96 cuadros
	P.18	Primerísimo primer plano de los ojos de CLEO. Los ojos de CLEO se mueven de un lado al otro.	Sonido instrumental.		2" 48 cuadros
	P.19	Two shot, plano entero de las sombras de EMA y ERIC reflejadas en la pared mientras discuten. Las sombras se mueven. EMA se lleva la mano a la cabeza, mientras ERIC tiene los dos brazos apoyados en las caderas. Cuando ERIC termina de hablar, sale del cuadro. Luego, lo hace EMA.		EMA (nerviosa) Pero mañana es su cumpleaños... no creo que sea el mejor momento, Eric. ERIC (molesto) Tenemos que decirle... Es momento de que crezca.	11" 264 cuadros
	P.20	Plano medio corto de CLEO, asomándose en la esquina y después recostada en la pared. Así, sigue su camino hacia el comedor.	Sonido instrumental.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.21	Plano general del comedor, donde se encuentran EMA y ERIC de espaldas y CLEO de frente a la cámara. Travelling in de CLEO hasta quedar en plano medio.	Sólo se escuchan los sonidos de los cubiertos al tropezar con los platos. Nadie habla.	CLEO (con certeza) Yo sé lo que quieren decirme...	5" 120 cuadros
	P.22	Plano detalle de las manos y cubiertos de ERIC. En segundo plano y desenfocadas, se ven las de EMA. Al escucharse la voz de CLEO, ERIC y EMA sueltan los cubiertos.	Luego de la intervención de CLEO se escucha un silencio.		4" 96 cuadros
	P.23	Plano medio de CLEO mientras se toma una limonada con pitillo. La perspectiva es de perfil. El líquido se consume.	Cuando la limonada de CLEO se acaba, se escucha el sonido del pitillo aspirando cuando el vaso está vacío.	EMA (disimulando) Mañana es tu cumpleaños, Cleo. ¿A quiénes quieres invitar?	3" 72 cuadros
	P.24	Primerísimo primer plano de CLEO de perfil, viendo hacia los padres del otro lado de la mesa. CLEO está a la derecha del cuadro y a la izquierda el aire.		CLEO (interrumpiendo) ¿Voy a tener un hermanito?	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.25	Plano medio de los padres, de espaldas. Se distingue cuando EMA se lleva las manos a la cara en señal de frustración.			2" 48 cuadros
	P.26	Visión subjetiva de ERIC, plano en contrapicado de CLEO, plano medio de la niña. A medida de que papá habla, ocurre un zoom in de CLEO hasta primer plano. La expresión de CLEO cambia, y frunce el seño en señal de no entender la situación.		ERIC (impulsivamente) Tu mamá y yo nos vamos a separar. Nos vamos a divorciar.	3" 72 cuadros
	P.27	Primerísimo primer plano de CLEO, con una lágrima que se asoma en el ojo.		ERIC Debes decidir con cuál de los dos quieres quedarte... con mamá o conmigo.	4" 96 cuadros
	P.28	Plano medio de ERIC breve, hasta que la cámara hace un paneo rápido de izquierda a derecha hacia EMA. Luego, la cámara vuelve a ERIC.	Silencio.		6" 144 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.29	Plano general de la mesa. CLEO se levanta molesta y se va.	Silencio.		2" 48 cuadros
6. Cuarto de Cleo.	P.30	Plano americano de CLEO cerrando la puerta de su cuarto.	Se escucha la puerta fuertemente al cerrarse.		2" 48 cuadros
	P.31	Plano general de CLEO tomando objetos de la habitación para formar un fuerte.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.32	Plano entero de CLEO moviendo la cesta de la ropa sucia.	Música instrumental.		2" 48 cuadros
	P.33	Plano detalle de CLEO tomando una sábana, poniéndola sobre todos los objetos.	Sonido de lluvia.		2" 48 cuadros
	P.34	Plano general de CLEO caminando hacia la mesita de noche.	Sonido de lluvia.		2" 48 cuadros
	P.35	Plano entero de CLEO agachada abriendo una gaveta de la mesa. Se ve una foto.	Sonido de lluvia y truenos leves.		2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
6. Cuarto de Cleo.	P.36	Plano detalle de CLEO sosteniendo una foto de mamá, papá y ella sobre su cama.	Sonido de lluvia.		4" 96 cuadros
	P.37	Plano medio de CLEO con rabia y tristeza. Esconde la foto debajo de la cama.	Sonido de lluvia que se intensifica. Truenos.		2" 48 cuadros
	P.38	Plano americano de CLEO tomando de un mueble donde guinda objetos, su impermeable.	Sonido de lluvia intensa.		2" 48 cuadros
	P.39	Plano detalle de las botas de caucho de CLEO. Primero en el cuadro están solo las botas, luego entran las manos de CLEO.	Sonido de lluvia intensa.		3" 72 cuadros
	P.40	Plano detalle rápido de CLEO tomando un paraguas.	Sonido de lluvia intensa.		2" 48 cuadros
	P.41	Plano entero de CLEO triste dentro del fuerte, ya vestida con su indumentaria de lluvia. Los relámpagos se hacen notar y de pronto hay un apagón.	Se escucha un trueno más fuerte que todos los anteriores.		5" 120 cuadros
	P.42	Se observa un cuadro completamente negro.	Se escucha el grito de CLEO.		2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.43	Plano cenital, general. CLEO vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Cae, en la misma dirección que la lluvia.	Música instrumental. Sonido de lluvia.	NARRADOR Y así... de tanto llover un mar se hizo ver.	6" 144 cuadros
	P.44	Plano cenital, general. Se forma un mar de lluvia y CLEO usa su paraguas a modo de bote, al revés. Cleo se desplaza en posición horizontal, hasta salir del cuadro.	Música instrumental. Sonido de lluvia.	NARRADOR Cleo remó y remó, y sobre su paraguas llegó a un lugar con dos caras.	5" 120 cuadros
8. Encrucijada.	P.45	Plano general de CLEO, de espaldas, llegando a un lugar con dos puertas.			5" 120 cuadros
	P.46	Plano detalle de CLEO sacudiéndose la lluvia.			2" 48 cuadros
	P.47	Plano detalle de CLEO dejando su paraguas.			2" 48 cuadros
	P.48	Plano medio corto de CLEO volteando hacia la derecha y luego hacia la izquierda.			4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.49	Plano general de CLEO abriendo la puerta derecha y entrando.			3" 72 cuadros
9. Habitación de PAPÁ.	P.50	Plano general de la habitación de PAPÁ. Paneo de izquierda a derecha.			7" 168 cuadros
	P.51	Plano entero de CLEO acercándose a los muebles y moviendo los objetos.			4" 96 cuadros
	P.52	Plano detalle de una foto de CLEO con su padre.			3" 72 cuadros
	P.53	Plano medio de CLEO asombrada, retrocediendo hasta tropezar con una mesita.	Sonido de CLEO tropezando con la mesa.		2" 48 cuadros
	P.54	Plano general. Se observa una mesita servida con dos sillas en el centro de la habitación.			3" 72 cuadros
	P.55	Plano americano de CLEO, que tiene hambre. Se toca la barriga.	Sonido de estómago crujiendo.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.56	Plano detalle del brazo de CLEO sacando la silla para sentarse a comer.	Sonido de la silla cuando la saca.		2" 48 cuadros
9. Habitación de PAPÁ.	P.57	Plano medio de CLEO tomando el pan.			2" 48 cuadros
	P.58	Plano detalle del pan moviéndose, alejándose de CLEO.			3" 72 cuadros
	P.59	Plano medio corto de CLEO, frontal a la cámara. CLEO está asustada, más aún con la voz de papá. Papá está detrás.		PAPÁ (controlador e irónico) ¡Ah! Veo que te has llevado una lección.	5" 120 cuadros
	P.60	Plano entero de PAPÁ, en un ángulo contrapicado. Detallamos la peculiar forma en que está vestido. Sonríe de forma atemorizante.		CLEO (asustada) ¿Papá?	3" 72 cuadros
	P.61	Plano medio corto de CLEO, de perfil. Se ven las manos de papá entrando al cuadro. Ella, asustada.		PAPÁ (estricto) Verás, Cleo... Acá aprenderás a ser...	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.62	Plano general. CLEO se levanta de la silla y con cada característica que PAPÁ nombra, ella da un paso hacia atrás.		PAPÁ (estricto) Eficiente, paciente e inteligente.	4" 96 cuadros
	P.63	Primerísimo primer plano de PAPÁ, con sus grandes lentes de pasta.		PAPÁ (estricto) Pero... Una cosa.	3" 72 cuadros
	P.64	Plano referencial de PAPÁ, CLEO está en segundo plano enfocada. En un plano medio. CLEO piensa que su padre se ha vuelto loco.		PAPÁ (autoritario y manipulador) Jamás deberás ir al OTRO CUARTO. Cosas oscuras se encuentran allá... Promételo, Cleo.	7" 168 cuadros
	P.65	Con un lente Ojo de pez y en un plano medio corto vemos la cara de PAPÁ, enorme como un globo. PAPÁ levanta una ceja.			3" 72 cuadros
	P.66	Plano medio corto de CLEO volteando hacia la derecha, hacia la puerta.			3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.67	Plano general de CLEO esquivando a PAPÁ y corriendo para salir de la habitación.	Música instrumental de tensión.		3" 72 cuadros
10. Encrucijada	P.68	Plano americano de CLEO cerrando la puerta del mundo de PAPÁ. Rápido y con miedo.			3" 72 cuadros
	P.69	Plano general de la encrucijada. CLEO va hacia la puerta izquierda.			4" 96 cuadros
	P.70	Plano detalle de CLEO abriendo la puerta de la izquierda.			2" 48 cuadros
11. Habitación de MAMÁ.	P.71	Plano medio de CLEO entrando a la habitación. Su rostro es de total asombro, está fascinada.	Música instrumental de misterio o de un ambiente mágico.		3" 72 cuadros
	P.72	La cámara sigue a CLEO en un plano general, mientras recorre el cuarto. Destaca el desorden y el ambiente bohemio.	Música instrumental.		6" 144 cuadros
	P.73	Plano detalle de una foto de CLEO con MAMÁ. CLEO toca la foto.	Música instrumental.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.74	Plano americano de CLEO, de espaldas, que abre una cortina, Detrás se encuentra MAMÁ.	Música instrumental.		5" 120 cuadros
	P.75	Plano entero de MAMÁ sentada. Se levanta emocionada. Se lleva las manos a la frente, en señal de debilidad.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.76	Plano general de la habitación. CLEO corre hacia EMA, quien la espera con los brazos abiertos.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.77	Plano medio de CLEO, de perfil mientras abraza a su madre.	Música instrumental.	MAMÁ (poética y exagerada) ¡Oh! Mi dulce palomita. ¡Mi Cleo!	4" 96 cuadros
	P.78	Tilt up desde las manos de la niña en la cintura de la madre, hasta quedar EMA en plano medio.	Música instrumental.	CLEO (aliviada) ¡Mamá!	3" 72 cuadros
	P.79	Primer plano de CLEO, mientras la madre le aprieta las mejillas y la mueve de un lado al otro.	Música instrumental.	MAMÁ Sabía que elegirías a tu indefensa madre... mi tesoro.	4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.80	Plano americano de MAMÁ que se voltea para buscar algo.	Música instrumental.	MAMÁ Déjame buscar...	2" 48 cuadros
	P.81	Plano general de una montaña de objetos apilados, sin relación. MAMÁ busca un objeto.	Música instrumental.		5" 120 cuadros
	P.82	Plano detalle de una bota metida en una olla.	Música instrumental.		2" 48 cuadros
	P.83	Plano detalle de un sombrero moviéndose.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.84	Primer plano de MAMÁ al encontrar la boa de plumas.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.85	Two shot, plano americano de EMA colocándole la boa de plumas a CLEO.	Música instrumental.		4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.86	Plano medio corto de CLEO con la boa de plumas.		MAMÁ (inquisitiva) Pero... Debes prometer que no irás al OTRO CUARTO.	4" 96 cuadros
	P.87	Primer plano de CLEO. EMA le da toquecitos en la nariz a la niña.		MAMÁ (inquisitiva) Nunca harías eso, ¿verdad?	3" 72 cuadros
	P.88	Plano referencial de EMA, en plano americano, observando a CLEO (que está enfocada). La niña niega con la cabeza.	Silencio.		3" 72 cuadros
	P.89	Primerísimo primer plano de MAMÁ muy enojada, mirándola fijamente.			3" 72 cuadros
	P.90	Two shot, plano entero de EMA y CLEO. EMA está de espaldas y mientras acusa a la niña, ésta se acerca más a la puerta.		MAMÁ (furiosa) ¡MENTIROSA! Sé que estuviste allí.	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.91	Plano detalle de CLEO abriendo la manilla de la puerta de espaldas.		MAMÁ (furiosa) Nadie puede ocultar algo a MAMÁ.	4" 96 cuadros
	P.92	Plano medio corto de CLEO saliendo de la habitación.			3" 72 cuadros
12. Encrucijada.	P.93	Plano americano de CLEO, asustada y respirando fuerte, luego de trancar la puerta.	Se escuchan ambas puertas sonar fuertemente. Los padres intentan salir.		4" 96 cuadros
	P.94	Primer plano de CLEO mirando hacia ambos lados, sin saber dónde esconderse.	Las puertas tiemblan.		3" 72 cuadros
	P.95	Primerísimo primer plano de CLEO. Se seca la frente, y suspira.	Las puertas dejan de sonar. Silencio. Se escucha el suspiro de CLEO.		3" 72 cuadros
	P.96	Plano medio de CLEO volteando hacia la izquierda.		MAMÁ (sarcástica) Aquí estás, palomita. ¡Eres mía!	3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.97	Plano medio corto de MAMÁ al lado izquierdo de CLEO.			2" 48 cuadros
	P.98	Two shot, plano americano de MAMÁ y CLEO. CLEO es halada hacia la derecha, por PAPÁ.		PAPÁ (serio) Déjala. ¡Ella es mía!	3" 72 cuadros
	P.99	Plano medio corto de PAPÁ al lado derecho de CLEO.			2" 48 cuadros
	P.100	Three shot, plano americano de CLEO siendo halada por ambos padres, como si fuese un muñeco. Cleo tiene una expresión confusa.			5" 120 cuadros
	P.101	Primer plano de CLEO, molesta y llena de valor. Ángulo en contra-picado.		CLEO (Con determinación) ¡Ya!	3" 72 cuadros
	P.102	Plano general. CLEO está de espaldas, mientras ambos padres reciben el sermón con cara de niños.		CLEO (Con determinación) Deberían avergonzarse de ustedes mismos. Parecen dos niños. ¡No soy un juguete!	7" 168 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.103	Plano detalle del dedo índice de CLEO, señalando a PAPÁ.		CLEO (dirigiéndose a PAPÁ) ¡Tú!	2" 48 cuadros
	P.104	Plano medio de PAPÁ. Frente a él, y de espaldas a la cámara, está CLEO. PAPÁ tiene cara de arrepentimiento.		CLEO (dirigiéndose a PAPÁ) No todo es cuadrado. Deberías aprender un poco de ella.	4" 96 cuadros
	P.105	Plano americano de CLEO, volteándose hacia donde está MAMÁ. CLEO queda de espaldas a la cámara. MAMÁ baja la cabeza.		CLEO (dando una lección) ¡Y tú! Deberías ordenar y aprender de él.	4" 96 cuadros
	P.106	Plano medio de los padres cabizbajos, subiendo y bajando los hombros, en señal de que ya no pueden hacer nada. Lo hacen al mismo tiempo, en coordinación.			3" 72 cuadros
	P.107	Plano americano de la cintura a los pies, de ambos padres estrechando la mano. A un lado se distingue a CLEO, que por su estatura aparece en plano entero, de espaldas a la cámara.		CLEO (con madurez) Eso está mejor. Pero, Mis verdaderos papás me esperan.	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.108	Two shot, plano medio corto de ambos padres de perfil viéndose a los ojos.		CLEO (con madurez) ¿Saben cómo puedo regresar?	4" 96 cuadros
	P.109	Plano medio de CLEO observando a PAPÁ.		PAPÁ Sólo conocemos la vía de las estrellas.	3" 72 cuadros
	P.110	Plano americano de PAPÁ señalando el camino.			2" 48 cuadros
	P.111	Primer plano de CLEO sonriendo.			2" 48 cuadros
	P.112	Two shot, plano americano de ambos padres despidiéndose. MAMÁ le acerca el paraguas a CLEO.			4" 96 cuadros
	P.113	Plano detalle de CLEO recibiendo el paraguas de ella.			2" 48 cuadros
	P.114	Plano medio corto de MAMÁ lanzándole un beso a CLEO.			3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
13. Mar de estrellas.	P.115	Plano cenital, general. CLEO vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Sube, siguiendo un patrón de estrellas.		<p>NARRADOR Cleo voló y voló. Antes de volver, su corazón sanó y encontró la respuesta que tanto buscó.</p> <p>EMA Y ERIC (desde lejos) ¿Cleo? ¿Cleo?</p>	6" 144 cuadros
14. Cuarto de Cleo.	P.116	Plano entero de CLEO dentro del fuerte, dormida. EMA la acaricia para despertarla. Sólo se ven los brazos de EMA.		<p>EMA (insistente) ¿Cleo?</p>	4" 96 cuadros
	P.117	Primer plano de CLEO abriendo los ojos suavemente. Al principio no reconoce dónde está, luego sonríe.			4" 96 cuadros
	P.118	Two shot, plano medio de ambos padres en el suelo, observando a CLEO sonriendo. Luego se miran el uno al otro, quedando de perfil. No entienden qué le sucede a CLEO.		<p>CLEO (emocionada) Mamá...papá... ¡Volví!</p>	5" 120 cuadros
	P.119	Plano medio de CLEO, aún dentro del fuerte. Sonríe.		<p>EMA y ERIC (al unísono) ¡Feliz cumpleaños!</p>	4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
14. Cuarto de Cleo.	P.120	Plano general de los tres en la habitación de CLEO. Ellos arrodillados para estar al nivel del fuerte de CLEO y ella dentro de este, pero sin verse.		CLEO (serena) Ya tomé una decisión...	3" 72 cuadros
	P.121	Plano medio corto de CLEO, serena.		ERIC Tranquila, ahora es tu cumpleaños.	2" 48 cuadros
	P.122	Three shot, plano americano. Los padres de espaldas, Sólo vemos a CLEO en medio de los dos, abrazándolos al mismo tiempo.			6" 144 cuadros

419 segundos = 7 minutos.

Aproximadamente 10.056 fotogramas

3.14 Storyboard

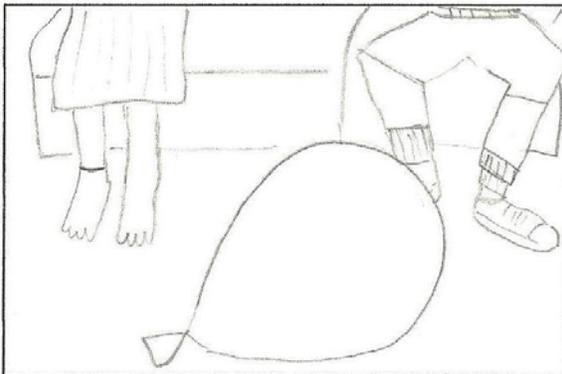
Llevar una idea o proyecto de la imaginación a lo físico, puede resultar engorroso y difícil de comunicar a otros si no se cuenta con un bosquejo de lo que se propone.

El *stop-motion* no es la excepción. De allí que el *storyboard* sea un punto de apoyo y de partida para el desarrollo de cualquier pieza hecha con esta técnica. A continuación se muestran los dibujos por planos de las escenas que componen el cortometraje.

Título: Cleo

Dirección: Pierina Gómez G.

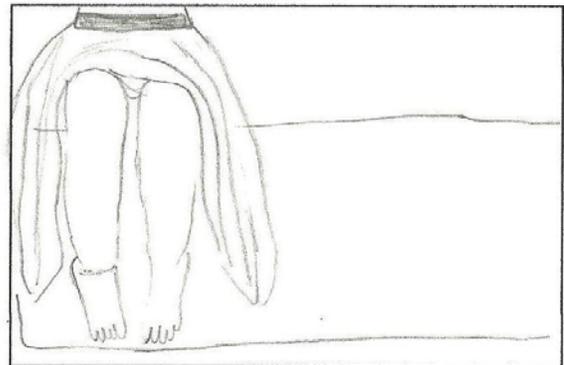
Hoja de storyboard #1



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #1 Two shot, P.A.

Descripción: se muestra cómo Ema y Eric se conocieron.

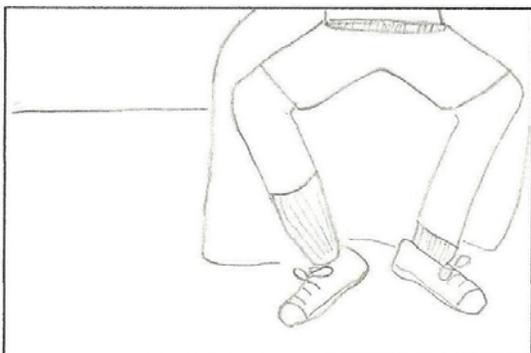


ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #2 P.A. de Ema.

Descripción: Ema está sentada en el extremo izquierdo del sofá.

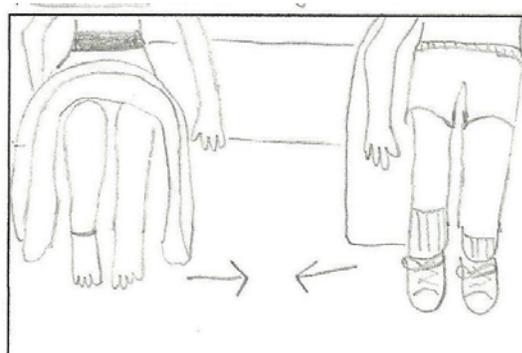
Hoja de storyboard #2



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #3 P.A. de Eric.

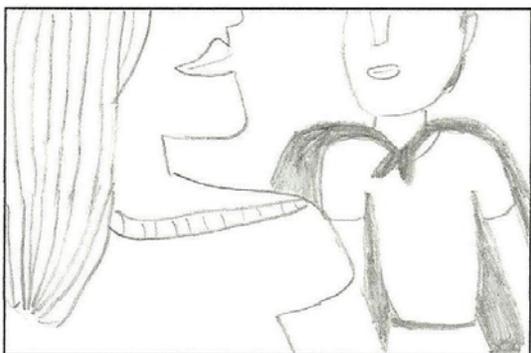
Descripción: Eric está sentado en el extremo derecho del sofá.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #4 Two shot P.A.

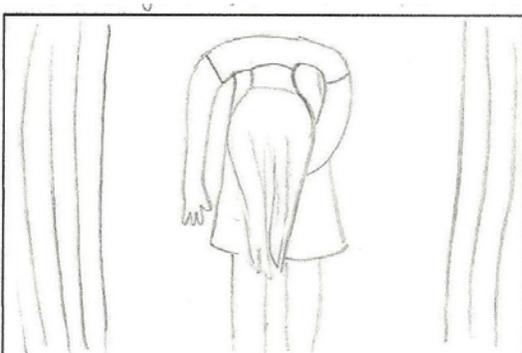
Descripción: Ema y Eric se mueven hasta quedar uno junto al otro.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #5 Plano referencial de Ema.

Descripción: Se introduce el personaje de Ema.

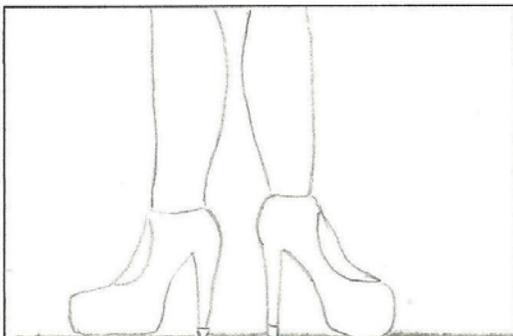


ESC.1/Int- Montaje de Ema

Plano #6 P.E. de Ema

Descripción: se muestra la relación de Ema con el teatro.

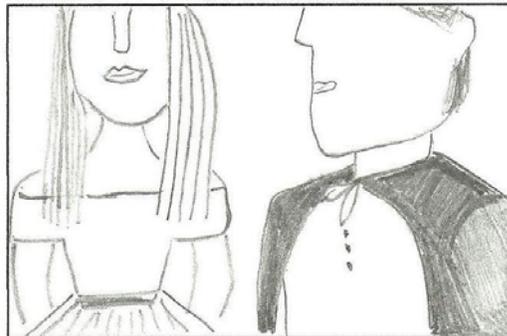
Hoja de storyboard #3



ESC.1/Int- Montaje de Ema

Plano #7 P.D. de los zapatos de Ema.

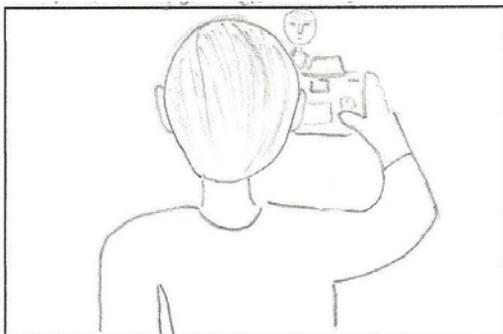
Descripción: Ema hace melodías con sus tacones.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #8 Plano referencial de Eric.

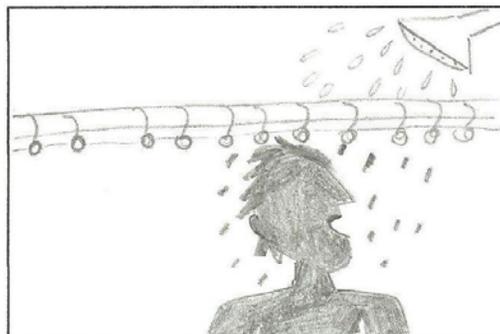
Descripción: se introduce el personaje de Eric.



ESC.1/Int- Montaje de Eric

Plano #9 P.M. de Eric

Descripción: se describe que Eric es fotógrafo.

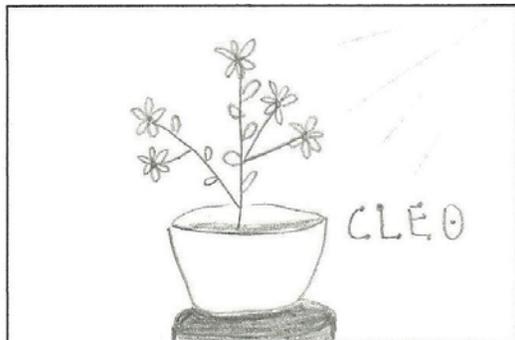


ESC.1/Int- Montaje de Eric

Plano #10 P.M.C. de Eric

Descripción: se muestra a Eric haciendo voces graciosas mientras se ducha.

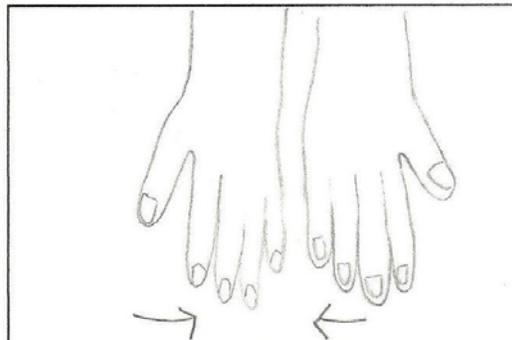
Hoja de storyboard #4



ESC.2/Int- Crecimiento de una flor

Plano #11 P.D. de una flor creciendo

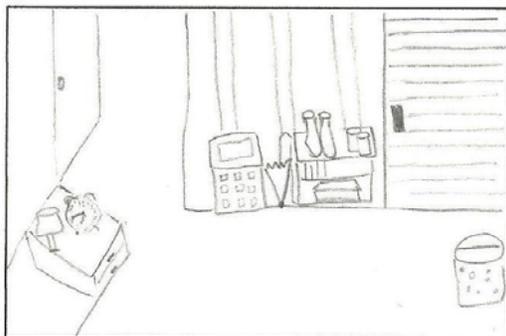
Descripción: una flor crece desde la fase de la semilla.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #12 P.D. de las manos de Ema y Eric.

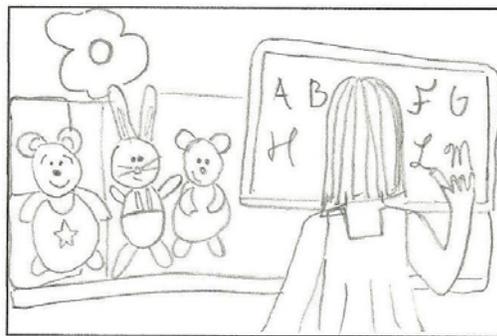
Descripción: las manos se acercan lentamente.



ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #13 P.G. del cuarto de Cleo.

Descripción: se muestra el cuarto de Cleo.

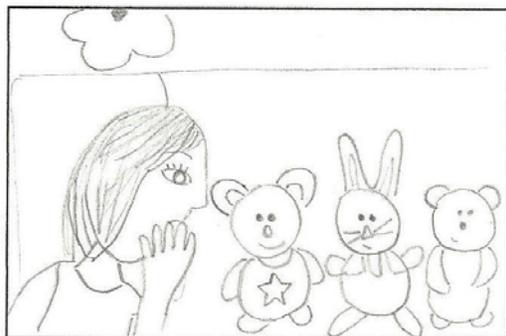


ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #14 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo juega a ser la maestra de sus peluches.

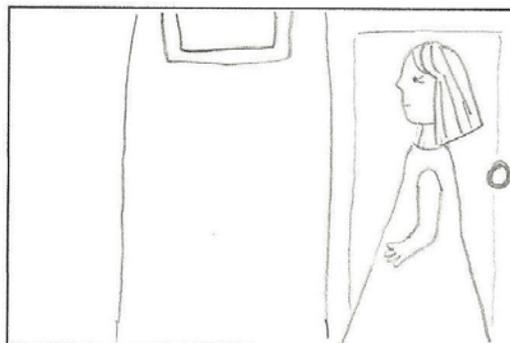
Hoja de storyboard #5



ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #15 P.M. de Cleo.

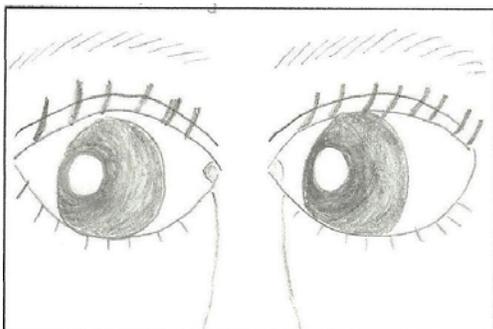
Descripción: Cleo va a cenar, así que se despide de los peluches.



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #16 P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo camina hacia la sala. Escucha a sus padres discutir.



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #17 P.P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo, curiosa, se detiene al escuchar la conversación.

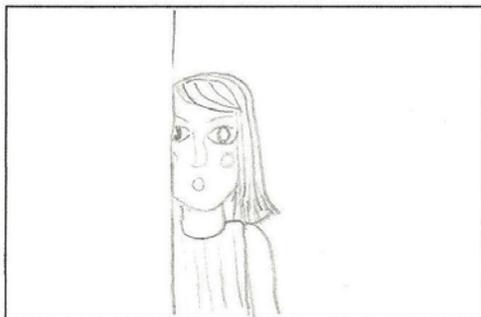


ESC.4/Int- Pasillo

Plano #18 P.E. de los padres.

Descripción: Los padres discuten. Cleo, observa sus sombras reflejadas en la pared.

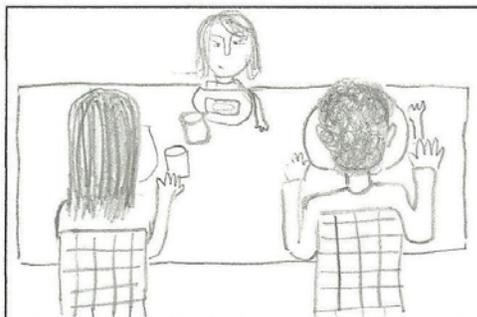
Hoja de storyboard #6



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #19 P.M. de Cleo.

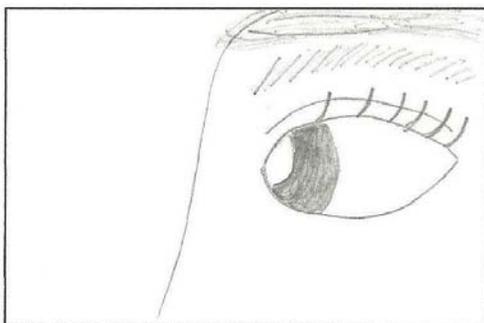
Descripción: Cleo reacciona. Hay algo que sus padres no le han dicho.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #20 Three shot, PM.

Descripción: comen sin hablar, en una especie de tensión. Hasta que Cleo pregunta si tendrá un hermanito.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #21 P.P.P de Cleo.

Descripción: Cleo irrumpe el silencio y pregunta si tendrá un hermanito.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #22 P.D. de las manos de Eric.

Descripción: Los padres dejan caer los cubiertos luego de la intervención de Cleo.

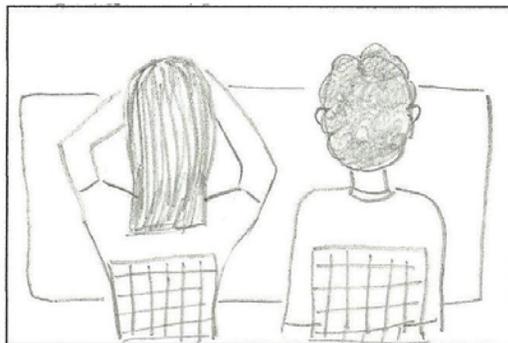
Hoja de storyboard #7



ESC.5/Int- Comedor

Plano #23 P.M. de Cleo.

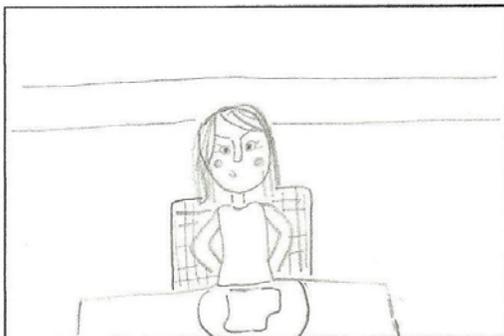
Descripción: Mamá intenta desviar la atención de Cleo y le pregunta sobre su fiesta de cumpleaños. Cleo no responde.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #24 Two shot, P.M. de los padres.

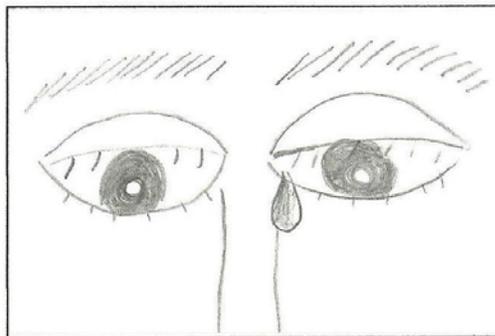
Descripción: Ema sabe que todo ha salido mal y Cleo pudo haber escuchado la conversación.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #25 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo recibe la noticia de que los padres se divorciarán.

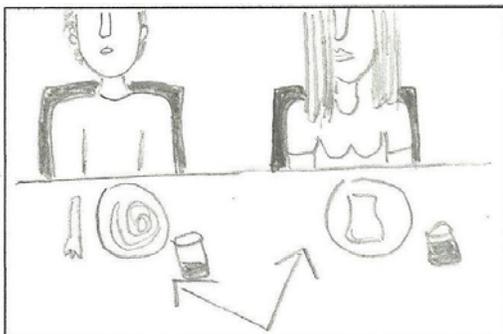


ESC.5/Int- Comedor

Plano #26 P.P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo está muy triste. No entiende lo que sucede.

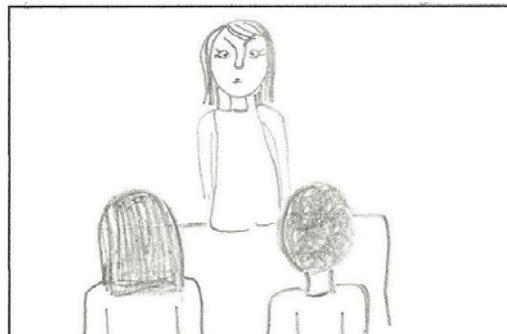
Hoja de storyboard #8



ESC.5/Int- Comedor

Plano #27 Paneo de los padres en P.M.

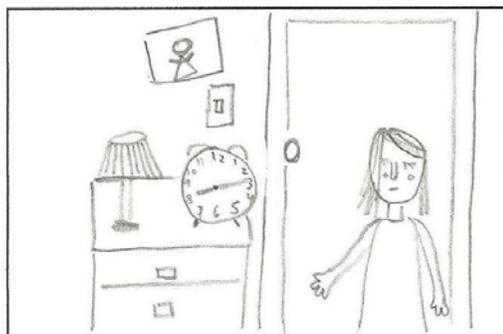
Descripción: Cleo no sabe a cuál de los dos elegir.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #28 P.G. del comedor

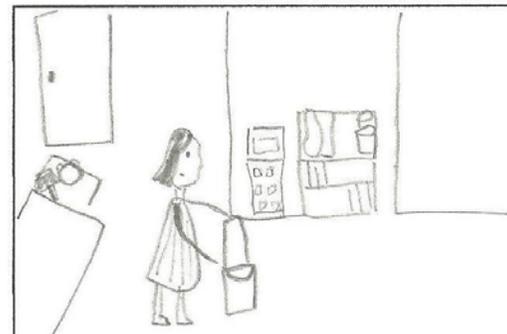
Descripción: Cleo se levanta de la mesa, molesta.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #29 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo cierra la puerta de su habitación.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #30 P.G. de la habitación de Cleo.

Descripción: Cleo toma objetos de su cuarto para formar un fuerte.

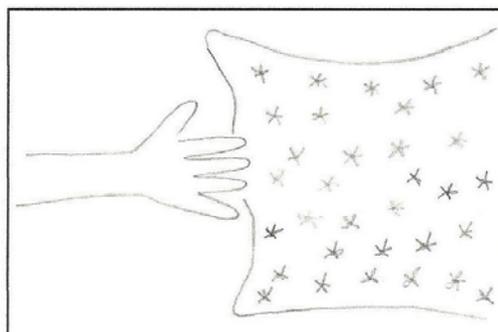
Hoja de storyboard #9



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #31 P.E. de Cleo.

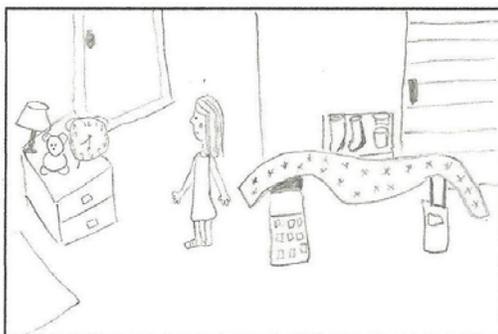
Descripción: Cleo, toma la canasta de la ropa sucia para el fuerte.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #32 P.D. de Cleo agarrando una manta.

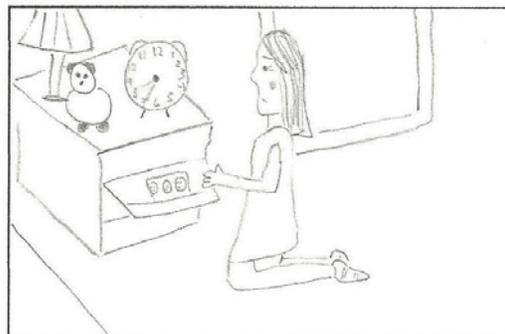
Descripción: Cleo, coloca una manta sobre los objetos.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #33 P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo, camina hacia su mesa de noche.

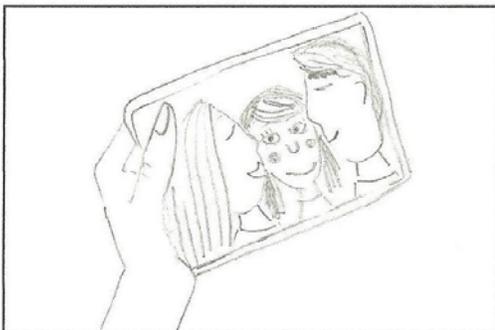


ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #34 P.E. de Cleo.

Descripción: la niña abre la gaveta y busca una foto.

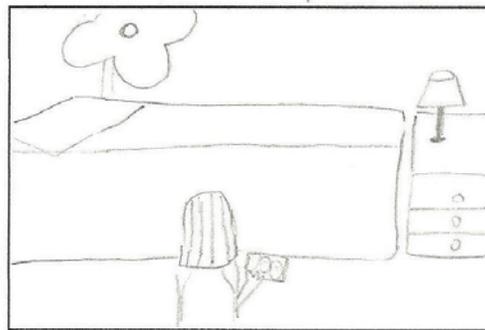
Hoja de storyboard #10



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #35 P.D. de la foto.

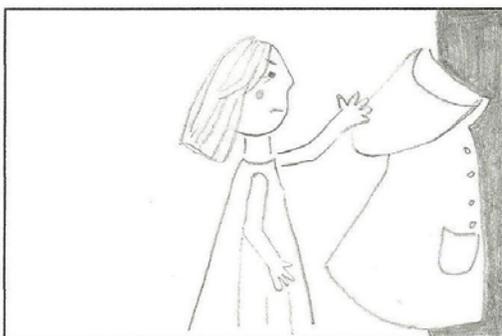
Descripción: la niña observa con rabia y tristeza una foto de ella con sus padres.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #36 P.M de Cleo.

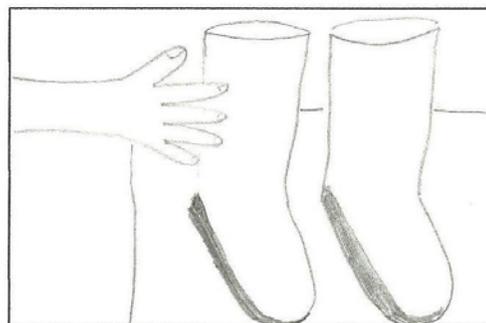
Descripción: Cleo, con rabia, esconde la foto.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #37 P.A. de la Cleo.

Descripción: Llueve, la niña toma su impermeable.

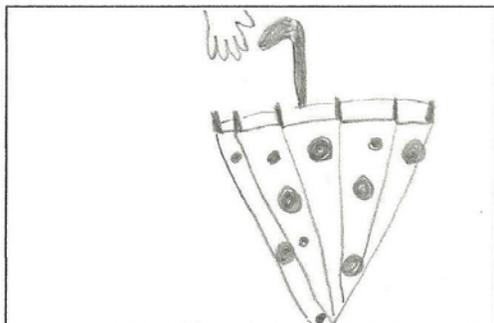


ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #38 P.D. de las botas de caucho.

Descripción: Cleo toma sus botas de caucho.

Hoja de storyboard #11



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #39 P.D. del paraguas de Cleo.

Descripción: Cleo toma un paraguas.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #40 P.E. de Cleo.

Descripción: Cleo está dentro del fuerte, triste. De pronto, ocurre un apagón.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #41 Cuadro completamente negro.

Descripción: Se escucha el grito de Cleo.



ESC.7./Int.-Mar de estrellas

Plano #42 P.G. de Cleo cayendo.

Descripción: Cleo vuela con su paraguas a través de la oscuridad.

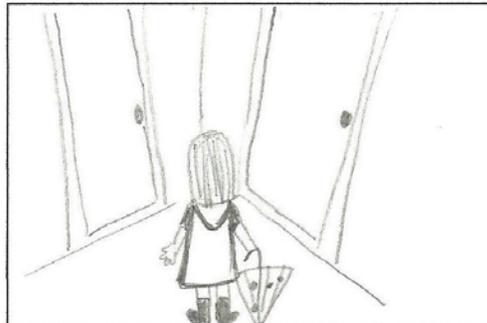
Hoja de storyboard #12



ESC.7./Int.-Mar de estrellas

Plano #43 P.G de Cleo en el mar de lluvia.

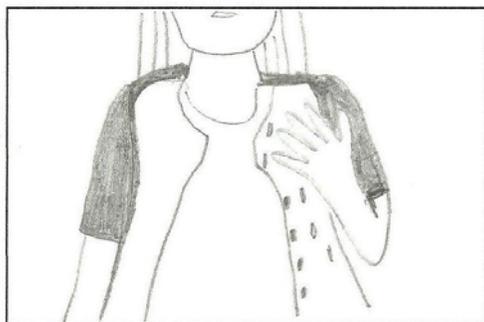
Descripción: La niña usa su paraguas a modo de bote.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #44 P.E. de Cleo.

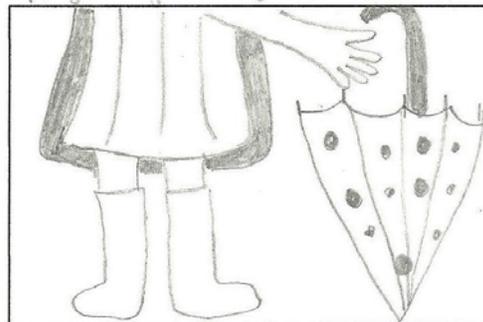
Descripción: La niña llega a un lugar con dos puertas.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #45 P.D de las manos de Cleo.

Descripción: La niña se sacude las gotas de lluvia.

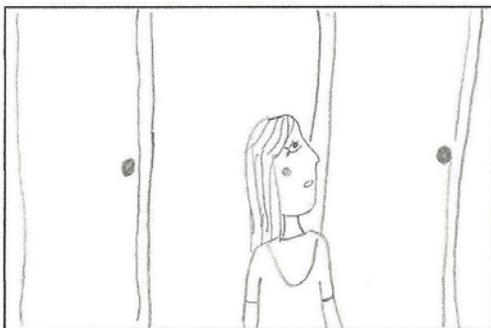


ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #46 P.D. del paraguas.

Descripción: Cleo deja el paraguas.

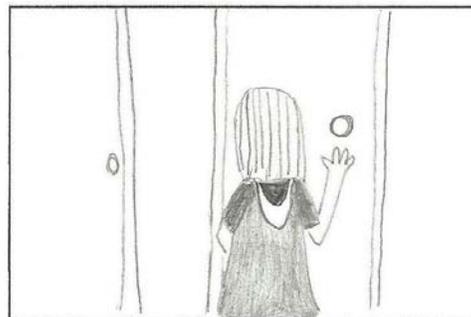
Hoja de storyboard #13



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #47 P.M.C. de Cleo.

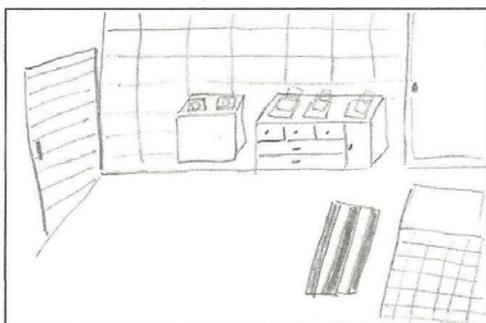
Descripción: La niña no sabe cuál puerta debe elegir.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #48 P.A. de Cleo.

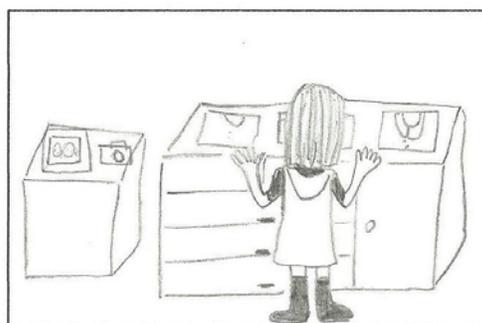
Descripción: Cleo se decide y abre la puerta de la derecha.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #49 P.G. de la habitación del papá. Paneo.

Descripción: La niña entra y observa un cuarto ordenado y un tanto extraño.

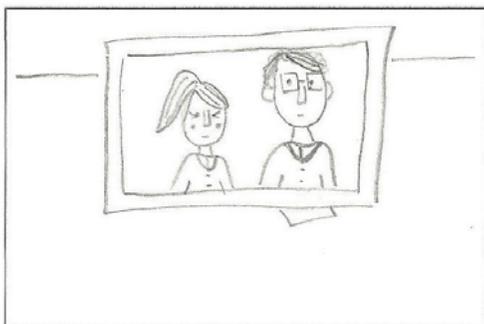


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #50 P.E. de Cleo.

Descripción: Cleo investiga el lugar.

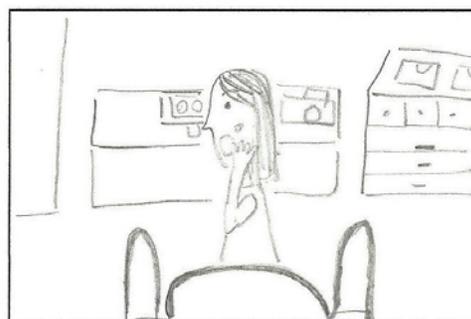
Hoja de storyboard #14



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #51 P.D. de una foto de Cleo con su papá.

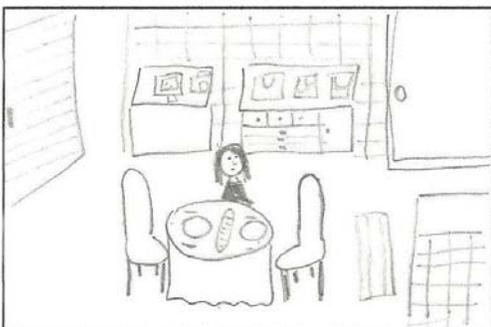
Descripción: se observa una foto de la niña con su padre.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #52 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo está asombrada y retrocede hasta tropezar con una mesa.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #53: P.G. de la habitación.

Descripción: la niña contempla una mesa servida en medio de la habitación.

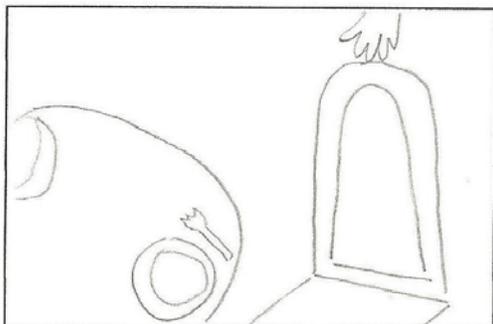


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #54: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo tiene hambre, su estómago cruje.

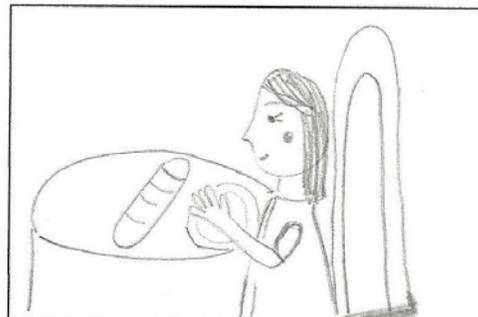
Hoja de storyboard #15



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #55: P.D. de la mano de Cleo.

Descripción: Cleo saca la silla para disponerse a comer.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #56: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo se aproxima para tomar el pan.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #57: P.D. del pan.

Descripción: el pan se mueve solo, alejándose de Cleo.

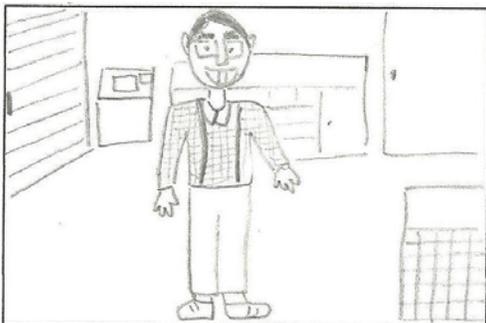


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #58: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo está asustada. Se ven los brazos de papá detrás.

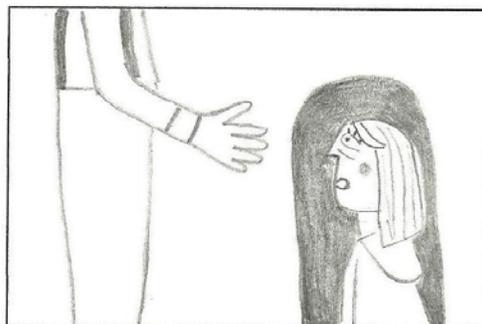
Hoja de storyboard #16



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #59: P.E. de papá.

Descripción: Se muestra al "otro papá".



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #60: P.M.C. de Cleo.

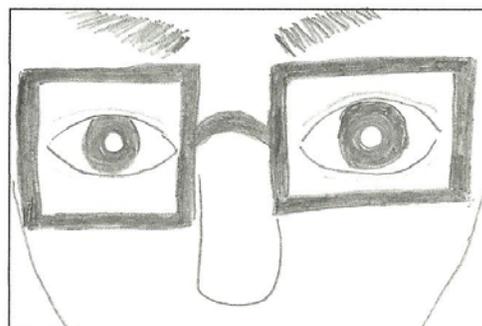
Descripción: Cleo está asustada por el extraño comportamiento de su "papá".



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #61: P.G. de la habitación de papá.

Descripción: Cleo se levanta de la silla lentamente y cada vez más se acerca a la puerta.

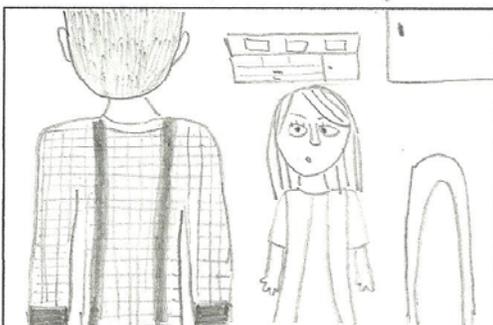


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #62: P.P.P. de papá.

Descripción: El otro papá le habla a Cleo.

Hoja de storyboard #17



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #63: P.M. de Cleo.

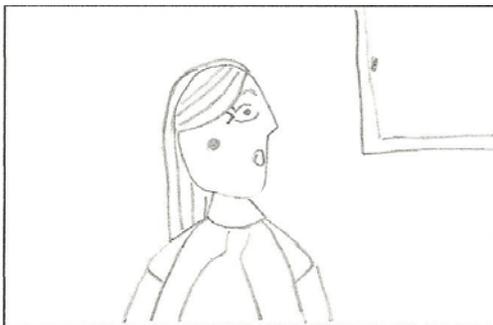
Descripción: El otro papá le nombra a Cleo las normas y restricciones si vive con él.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #64: P.M.C. de papá.

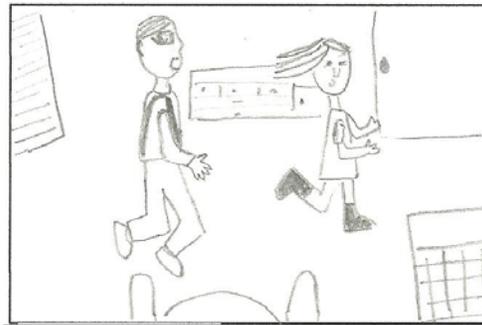
Descripción: La cara de papá se ve enorme como un globo, desde la perspectiva de Cleo.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #65: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo voltea hacia la puerta. Sabe que es momento de irse.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #66: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo se escapa del mundo del "otro papá".

Hoja de storyboard #18



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #67: P.A. de Cleo.

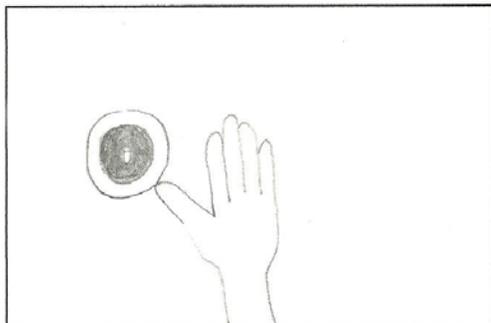
Descripción: Cleo cierra la puerta, asustada.



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #68: P.G. de la encrucijada.

Descripción: Cleo mira hacia la puerta de la izquierda, decidida a entrar.



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #69: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo abre la puerta de la izquierda.

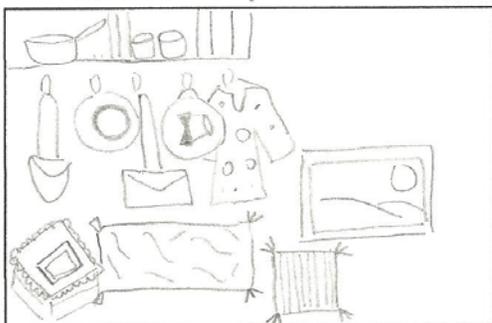


ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #70: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo asombrada contempla la habitación a la que acaba de entrar.

Hoja de storyboard #19



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #71: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo observa la habitación.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #72: P.D. de una foto en la que se ve a Cleo con mamá.

Descripción: Cleo se da cuenta de que es el cuarto de ella, si se quedara a vivir con mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #73: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo abre una cortina, detrás está mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #74: P.E. de mamá.

Descripción: La otra mamá, se levanta emocionada al ver a la niña.

Hoja de storyboard #20



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #75: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo corre hacia su madre, quien la espera con los brazos extendidos.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #76: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo abraza a su madre.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #77: P.M. de la "otra mamá".

Descripción: Cleo está aliviada de haber encontrado a mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #78: P.P. de Cleo.

Descripción: la otra mamá, mueve las mejillas de Cleo.

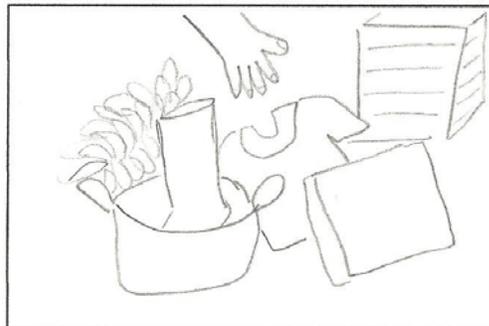
Hoja de storyboard #21



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #79: Two shot, P.A. de la otra mamá.

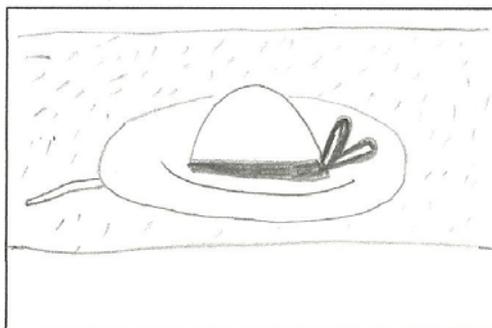
Descripción: la madre voltea para buscar algo.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #80: P.D. de la pila de objetos desordenados.

Descripción: mamá busca entre los objetos.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #81: P.D. del sombrero.

Descripción: un sombrero se mueve y se asoma la cola de un ratón.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #82: P.P. de la otra mamá.

Descripción: mamá encuentra la boa de plumas.

Hoja de storyboard #22



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #83: Two shot, P.A. de "la otra mamá" y Cleo.

Descripción: mamá le coloca la boa de plumas a Cleo, envolviéndola.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #84: P.M.C de Cleo.

Descripción: Cleo, se siente incómoda.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #85: P.P. de Cleo.

Descripción: la niña está intimidada con las preguntas y restricciones que expresa "la otra mamá".

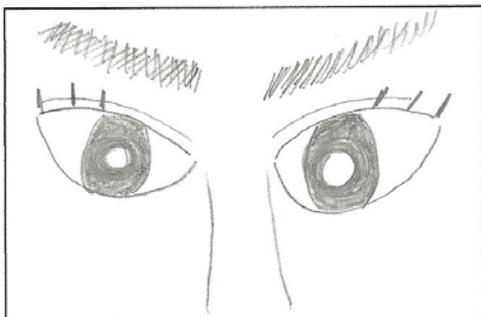


ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #86: Two shot, Cleo en P.M y en segundo plano.

Descripción: la niña niega con la cabeza a la pregunta de mamá, con miedo a responder.

Hoja de storyboard #23



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #87: P.P.P. de "la otra mamá".

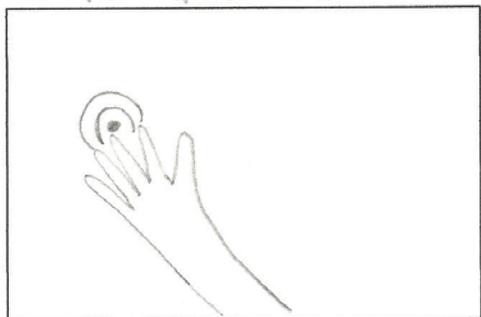
Descripción: mamá está muy enojada, sabe que Cleo le miente.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #88: Two shot, P.E. de Cleo y la "otra mamá".

Descripción: mientras mamá acusa a la niña, está se aleja.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #89: P.D. de Cleo abriendo la puerta.

Descripción: Cleo se escapa.

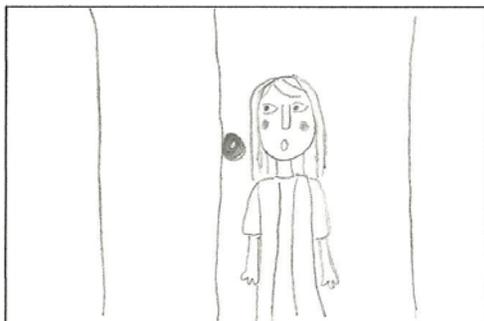


ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #90: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo se va del cuarto de mamá.

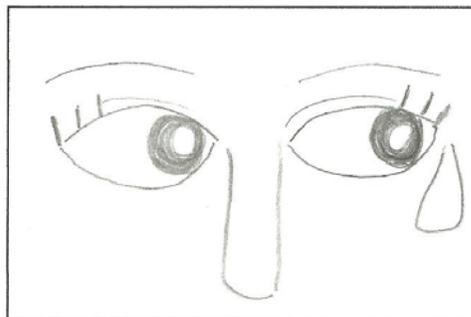
Hoja de storyboard #24



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #91: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo respira fuerte y mira hacia ambas puertas sin saber dónde esconderse.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #92: P.P.P. de Cleo.

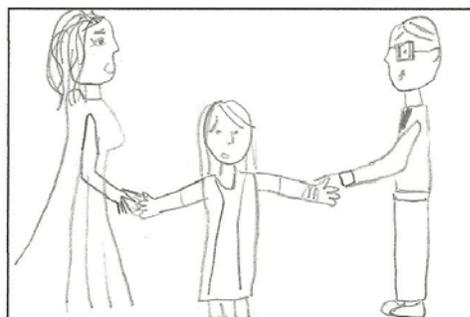
Descripción: Cleo está asustada.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #93: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo voltea y descubre que "la otra mamá" está allí.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #94: Three shot, P.E. de los padres y Cleo.

Descripción: ambos padres halan a Cleo, como si fuese un juguete.

Hoja de storyboard #25



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #95: P.P. de Cleo.

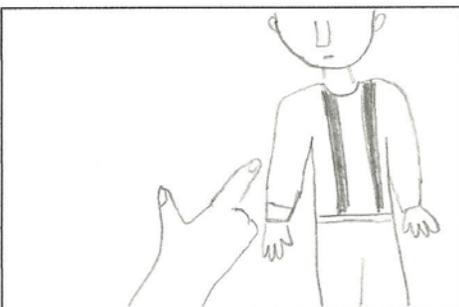
Descripción: Cleo asume la posición de un adulto.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #96: Three shot, P.E. de los padres.

Descripción: Cleo regaña a sus padres.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #97: P.D. de la mano de Cleo.

Descripción: Cleo se dirige a su "otro papá".



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #98: P.M. del "otro papá".

Descripción: Cleo regaña al "otro papá".

Hoja de storyboard #26



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #99: P.M. de la "otra mamá".

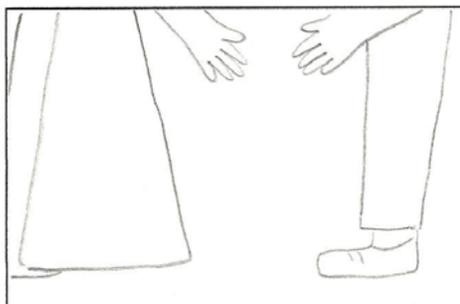
Descripción: Cleo regaña a la "otra mamá".



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #100: Two shot, P.M.C. de los padres.

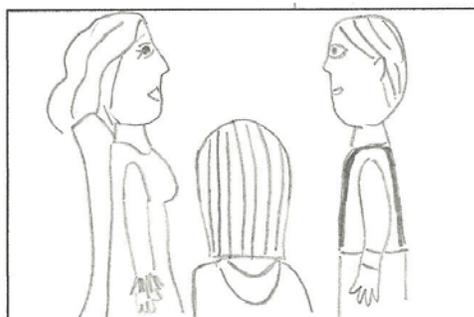
Descripción: Ambos padres suben y bajan los hombros; dando a entender que se equivocaron.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #101: P.D. de las manos de los padres.

Descripción: los padres estrechan sus manos.

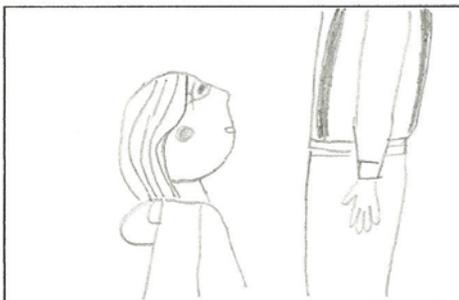


ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #102: Three shot, P.A. de los padres.

Descripción: Cleo les pregunta cómo puede regresar.

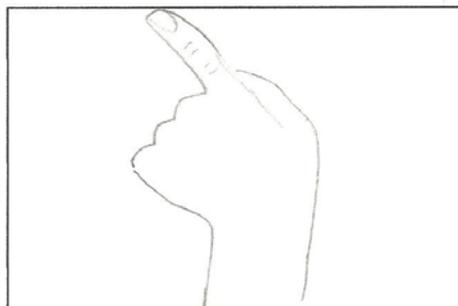
Hoja de storyboard #27



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #103: P.M. de Cleo.

Descripción: "el otro papá" le explica a Cleo cómo regresar.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #104: P.D. de la mano del "otro papá".

Descripción: "el otro papá" le indica hacia dónde debe ir para regresar a casa.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #105: P.M.C de Cleo.

Descripción: Cleo sonríe.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #106: Three shot, P.A. de los padres.

Descripción: los padres se despiden de Cleo.

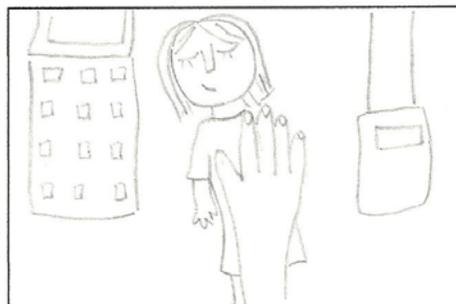
Hoja de storyboard #28



ESC.13./Int.-Mar de estrellas.

Plano #107: P.G. del mar de estrellas.

Descripción: Cleo sube a través de las estrellas.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #108: P.E. de Cleo.

Descripción: Ema, acaricia a Cleo para despertarla.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #109: P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo despierta.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #110: Three shot, P.M.

Descripción: los padres, se miran sin entender por qué Cleo dice que "volvió".

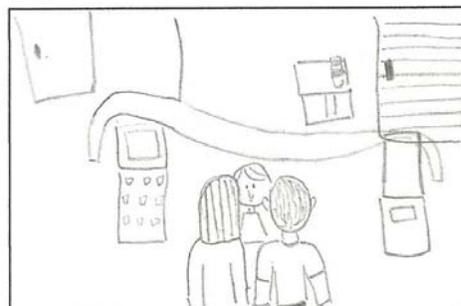
Hoja de storyboard #29



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #111: P.M. de Cleo.

Descripción: los padres, felicitan a Cleo por su cumpleaños.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #112: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo les dice a los padres que ha tomado una decisión.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #113: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Eric, le dice a Cleo que no se preocupe pues es su cumpleaños.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #114: Three shot, P.M.

Descripción: Cleo, abraza a sus padres quedando en el medio de los dos.

3.15 Propuesta visual

El color es la conversión del guión literario al lenguaje óptico. Particularmente, en *Cleo* la actuación que tiene este elemento es vital, pues indicará la emoción o atmósfera que invade a cada escena. A la vez, cumplirá con la función estética de asemejarse a un “cuento para niños” dirigido a adultos.

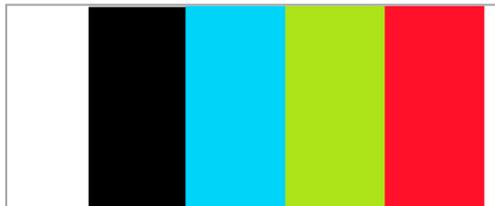
En términos generales la intención es crear un esquema de choque, tan intenso y vibrante como los temas que se tratan en la historia (el divorcio, la soledad, la impotencia, la niñez, la imaginación, el escape o huida de los problemas, etc.).

A pesar de que en *Cleo* no se plantea seguir ninguna corriente estética que determine, sesgue o imite las directrices de algún director de arte o fotografía en particular; sí se tomó como referencia visual el tratamiento del color en el film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001) del director Jean-Pierre Jeunet.



Foto fija de la película francesa *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001).

En cuanto a la paleta de color del cortometraje, se seleccionó esencialmente una tríada: rojo, verde y azul; incluyendo sus tonos y matices, además de los colores neutros blanco y negro.



La principal razón que llevó a determinar esta escogencia es la atmósfera de impacto que pueden generar estos colores en un mismo plano. Al igual que la dualidad lúdica-oscura que resulta de este contraste, que llega casi a un extremo caricaturesco.

Además, podría decirse que a lo largo de la historia ocurren subidas y bajadas emocionales que también van a reflejarse a través de la intensidad del color en el cortometraje. En un comienzo –y acorde con la atmósfera alegre e ingenua de la primera escena– se muestra una cantidad de color abrumadora en los planos.

Luego, los colores pasan a un segundo plano, casi vistiéndolo de “luto” a los personajes del padre y la madre: crecieron y sus demonios internos también, no lograron las metas que querían y el presente no es como se soñó. Esta inconformidad con la relación de ambos, se proyecta en los colores que aunque son los mismos son más oscuros y sombríos.

En el mundo fantástico, el color vuelve a ser protagonista y a congestionar el cuadro. Lo que se busca es afianzar la exageración de las personalidades de

los padres y además estar en sintonía con el hecho de que todo lo que se ve, es realmente la imaginación de una niña de 9 años.

Cuando ocurre el regreso de Cleo al mundo real, sucede una resurrección del personaje como nuevo héroe forjado. Esta maduración o aprendizaje, genera también un cambio en los padres que vestirán colores más vivos que los usados en las primeras escenas de la pieza audiovisual.

En cuanto a los elementos de decoración del cortometraje, la propuesta se rige a partir de la clase social de los padres y además por su estilo de vida. Ema y Eric son de clase media baja; debido a que el sueldo de maestra de ella, aunado a los trabajos esporádicos del padre como fotógrafo impiden que vivan de manera holgada.

Sin embargo, la naturaleza bohemia o artística de la madre, le permite crear en su casa espacios delicados y hechos a mano que le dan un toque enternecedor.

En el caso particular de Ema, el color que identifica o destaca su personalidad idealista y al mismo tiempo impotente por no haber tenido el coraje de seguir su sueño (ser actriz a tiempo completo) es el rojo. De hecho, este mismo color será su estandarte en el mundo imaginario.

En el mundo real, Ema vestirá de manera muy clásica o convencional, como vestiría una maestra de primaria que terminó haciendo algo por generar un sueldo, pero no por vocación. La referencia para este personaje en el mundo ordinario a nivel actoral o dramático es la actriz Marion Cotillard en su papel de Adriana en *Midnight in Paris* (2011) del director Woody Allen. Ya que es un personaje inconforme con lo que vive.



Referencia actoral de Adriana, personaje de *Midnight in Paris* (2011) y referencia de vestuario de maestra de primaria.

En cuanto al montaje que se hace en la escena 1 para describir al personaje de Ema en el mundo real, se mantendrá el código de no mostrar el rostro de la madre ni del padre, sólo hasta que Cleo realice su viaje fantástico.

Se propone cubrir el rostro de Ema con un gran sombrero en un plano que evoque su pasión por el teatro. Mientras que, para describir su obsesión con los zapatos, se mantendrá un plano que muestre solamente sus piernas y tacones.



Referencia visual al montaje de los gustos de Ema en el mundo real.

El cuarto de Cleo si se quedara viviendo con mamá, debe ser una habitación muy bohemia y atestada de objetos. Deben destacar libros apilados en el suelo, ropa que cuelga desordenadamente, cojines, sombreros, accesorios de telas brillantes, papeles y ambientes que den la impresión de que hay cosas sin terminar. El contraste de colores será notorio y dará la sensación de caos..

La iluminación para el cuarto de la madre, deberá ser cálida como la figura que representa Ema para Cleo: un ambiente “seguro” donde sabrá que estará protegida. Además, haciendo referencia a la iluminación empleada para el teatro, jugando con las sombras.



Referencia del cuarto de la "otra mamá", Ema en el mundo fantástico.

En el mundo imaginario, Ema es excesivamente teatral y manipuladora, por lo que tendrá dos roles: víctima y villana a la vez. Ema, lucirá como una actriz de teatro que aparenta ser elegante y bohemia. Se pretende que en los colores de su vestido destaque el negro o el rojo, así como un maquillaje muy acentuado y cabello despeinado. Como referencia para este personaje en el mundo fantástico se tomó a la actriz Helena Bonham Carter (específicamente por sus papeles en las películas *Big Fish* y la zaga *Harry Potter*).



Helena Bonham Carter

Por su parte, el color que identifica a Eric a lo largo del cortometraje es el azul. Aunque este color normalmente se identifique con la tranquilidad, la idea es usarlo a propósito para demostrar que Eric es todo lo contrario. Aparenta ser un personaje correcto y estable, pero en su interior hay una lucha por intentar huir o evitar ser como su padre y no repetir su historia. De allí que se implementen los cuadros en su vestuario.

El personaje que sirve como referencia actoral para Eric en el mundo real es Mark Ruffalo en su actuación en el film *13 going 30* (2004).



Mark Ruffalo

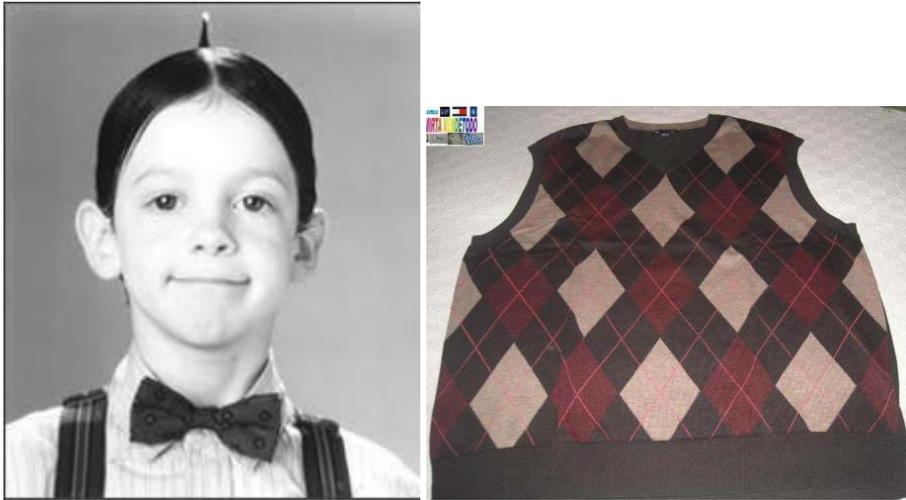
El vestuario de Eric en el mundo ordinario debe ser muy casual, destacando los zapatos deportivos en todo momento. Debido a que quiere parecer jovial y “no crecer”, aunque realmente ya es un hombre cabeza de familia.

La habitación de Cleo si se quedara a vivir con papá, es un lugar muy cuadriculado y ordenado, dando una apariencia extrañamente perfecta. La intención es que sea un lugar muy frío y atemorizante para Cleo, casi un sueño. Como referencia se toma uno de los sets de la película *Mr. Nobody* (2009).



El personaje de Nemo en el film *Mr. Nobody* del director Jaco Van Dormael.

En consonancia con este cuarto, Eric debe lucir estafalario y muy perfeccionista. Ya que se personifican de manera caricaturesca a los padres con personalidad exagerada en el mundo especial o fantástico de Cleo, Eric se muestra con un vestuario similar al del personaje Alfalfa en el film *La Pandillita* (1994).



Referencia de vestuario del personaje de Eric en el mundo imaginario.

La iluminación del cuarto donde se encuentra Eric debe ser muy fría y blanca, como lo imagina Cleo y en relación con la personalidad del padre.

Cleo, al ser el hilo conductor de toda la historia (pues es el personaje en el que ocurre el arco de transformación), va a usar prácticamente el mismo vestuario durante toda la historia; al igual que otros héroes fantásticos como Dorothy en *El Mago de Oz* (1939) o *Coraline* (2009). La razón de esto es que su vestimenta debe mostrar que en el mundo especial todo es diferente, a excepción de Cleo que es la persona que viaja del mundo ordinario al fantástico. Ella es la que está fuera de lugar, hasta que ocurre el cambio interno.



Referencia de vestuario de los personajes Dorothy y Coraline.

El cuarto real de Cleo es una habitación en la que destaca el blanco en las paredes; a pesar de estar decorada con objetos coloridos. Aunque la niñez generalmente está asociada a la felicidad y a la variedad de colores , existe una paradoja en la historia pues vive un momento que ni siquiera un adulto sabe manejar.

Cleo está aún aprendiendo y nutriéndose de lo que ve y observa, de allí que su habitación todavía no tenga un color definido. Además, debe haber una distinción entre el mundo real y el fantástico; papel que asume el color.

En cuanto a los elementos que variarán en la vestimenta de la niña en el mundo imaginario, se trata de los complementos de vestuario que usará. Ya que el viaje hacia el mundo especial es literalmente una movilización a otro espacio, para identificar esa ruptura Cleo, llevará puestas unas botas rojas de caucho y un paraguas que la acompañarán en esta etapa de la historia.



Referencia de las botas de caucho y referencia actoral del papel de Joey King en la película infantil *Ramona & Beezus* (2010).

En términos generales, es importante destacar el papel simbólico y visual que tienen las puertas en el mundo fantástico. Se usarán para representar un

portal que lleva hacia un lugar desconocido (en este caso los dos mundos de los padres).

También, representan justo lo que son y refuerzan la idea que da origen a la historia: dos cuartos, dos caminos que puede tomar la protagonista; dependiendo de si elige a papá o a mamá luego del divorcio.

Se plantea que las puertas sean sencillas y blancas. No se tomó la decisión de intervenir estos elementos para generar mayor misterio acerca de lo que hay detrás y así no anticipar que se trata de un mundo diferente al ordinario; sino hasta que la niña entra a cada uno de estos cuartos.

Continuando con los elementos del mundo fantástico, se eligió una estética muy artesanal; evitando el uso de efectos especiales notorios en post-producción. Es decir, si bien las fotografías van a ser coloreadas e intervenidas a nivel de retoque, la intención es generar la animación durante la producción.

Particularmente, en dos escenas en las que se muestra la llegada y la salida de la niña del mundo especial (escenas 7 y 13), se emplearán recursos como: tela negra para el fondo, telas azules para recrear el mar, cartulinas para las estrellas y las gotas.

También, se producirá un sistema de arrastre para solucionar el problema y contratiempo que supone mover poco a poco y foto por foto las figuras en cartulina.



Referencia para la construcción de las gotas en cartulina.

3.16 *Locaciones*

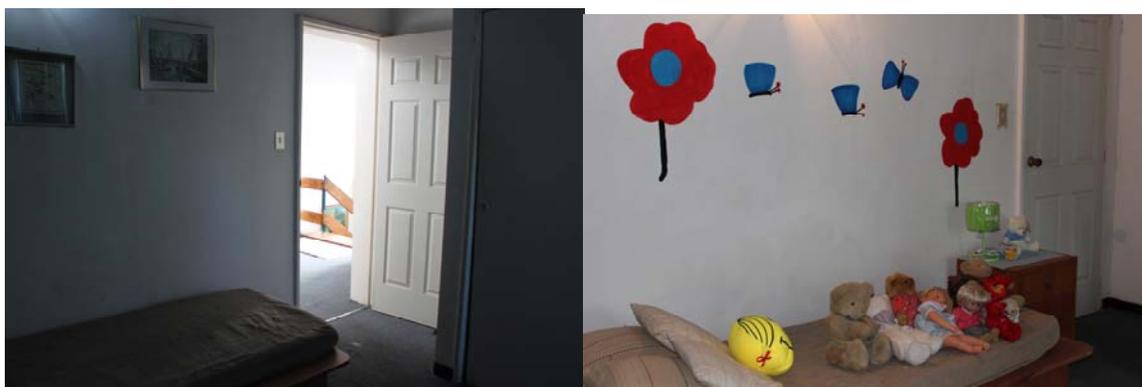
Con el propósito de facilitar las grabaciones -teniendo en cuenta el factor del tiempo, que se ve afectado por la técnica de *stop-motion*- se plantea usar solo dos locaciones principales, dos casas.

En la primera casa, se propone recrear los tres cuartos de los personajes: habitación de Cleo en el mundo real, y las habitaciones de los padres en el mundo fantástico. Así como: el pasillo del cuarto de Cleo al comedor, el comedor y las tomas del montaje que describen a Eric.

A continuación se mostrarán los principales escenarios de grabación: cuarto de Cleo en el mundo real y habitaciones de los padres en el mundo fantástico. Para ampliar la revisión de locaciones véase la sección Anexos.



Fotografías antes y después. Locación, cuarto casa de Terrazas de Club Hípico; set de las habitaciones de los "otros padres" en el mundo fantástico.



Fotografías antes y después. Locación, cuarto casa de Terrazas de Club Hípico; set de la habitación de Cleo en el mundo ordinario.

La intención, como se mencionó en la propuesta visual, es diferenciar el mundo real del fantástico a partir del color y el vestuario de los "otros padres".

Mientras que, el mundo real estando acorde con lo que se plantea en el guión, debería reflejar la condición económica de los padres (clase media) y estar menos invadida de color que el mundo especial.

Naturalmente, la paleta de color del cortometraje estará presente en cada escena y en cada plano, en la medida de lo posible. Sin embargo, algunos colores resaltarán más que los otros dependiendo del sentido o atmósfera de la escena; tal y como se especificó en la propuesta visual.

En la otra locación, se propone ambientar los dos montajes que describen la personalidad de Ema (el camerino y el closet), ya que el lugar posee elementos que cumplen con las necesidades de producción. También, al poseer un balcón permite que sea posible grabar las tomas cenitales en las que el personaje principal de la historia "vuela" a través de la oscuridad.

3.17 Propuesta de fotografía

3.17.1 Encuadres y planos

Los planos del cortometraje serán en su mayoría cerrados, mostrando las expresiones de los personajes y sus emociones. La intención es exponer el mundo interior que vive la niña a través del desarrollo de la historia. También, acercar al espectador a lo que está sucediendo y colocarlo en el punto de vista de Cleo.

Asimismo, se manejará un código con los adultos: la visión de ambos será como ve cualquier niño pequeño a sus padres, de la cintura hasta los pies. Este juego con la cámara se mantendrá en el mundo real, mientras que en el mundo imaginario sí se verán los rostros de los padres, ya que no son ellos en realidad

sino personalidades inventadas por Cleo. La referencia para este plano es la manera en la que se muestran a los adultos en el cortometraje *Vincent* de Tim Burton.



Referencia del plano que se busca en la escena 1, Fiesta de disfraces. La intención es no mostrar los rostros.



Referencia de encuadres (código para padres). Cortometraje *Vincent* de Tim Burton (1982).

Otra toma que se repetirá en la historia, será el primerísimo primer plano, tal y como sucede en las piezas que emplean como técnica el *stop-motion*. Si bien este encuadre es seleccionado especialmente en otros métodos (como el uso de

plastilina o muñecos) para "humanizar" a los personajes, este recurso además de darle realismo a la pixilación, funciona para aumentar la tensión dramática o para aliviarla; dependiendo de la expresión que se maneje en cuanto a actuación.



Ejemplo de encuadre cerrado. Imagen del cortometraje hecho en *stop-motion*. Madame Tutli-Putli (2007) de Clyde Henry Productions,

En general, la estética mantendrá planos que muestren las reacciones de los personajes y las intenciones dramáticas de cada escena. La idea es que los planos comuniquen el drama que puede significar la historia, por medio de perspectivas que le den un matiz cómico a la pieza.

Un ejemplo para este tipo de planos, empleado en el mundo fantástico es la distorsión hacia un lente tipo ojo de pez para acentuar lo excéntrico que puede ser el padre de Cleo en el mundo fantástico.



Ejemplo de encuadre y tipo de lente ojo de pez. Fotografía fija del film *La ciudad de los niños perdidos* (1995) de Jean-Pierre Jeunet.

También, se busca comunicar a través del lenguaje cinematográfico, la incomodidad que puede sentir Cleo, quien a lo largo de la historia se encuentra en el medio de un problema sobre el que no tiene responsabilidad. La intención es que el personaje se vea "atrapado" entre las situaciones que generan los padres.



Imagen de la película *La historia sin fin* (1984) de Wolfgang Petersen.

En el caso de la escena 6, que sirve de transición entre el mundo ordinario y el mundo fantástico, se pretende exaltar la oscuridad de la habitación de la niña.

Para lograr este efecto, se propone utilizar el código de la temperatura de color azul para simular la noche.



Imagen de la película *La historia sin fin* (1984) de Wolfgang Petersen.

Ya que existirá una ruptura del audio con la imagen (pues se trata de *stop-motion* y los sonidos serán grabados con independencia) y no habrá sincronía de labios con sonido, se jugará con tomas que no muestren esta parte del cuerpo humano mientras hablan.

3.17.2 *Color e iluminación*

En cuanto al color e iluminación, resulta imprescindible mantener la misma estructura por escenas. Con el fin de obtener buenas secuencias de fotogramas en el *stop-motion*, se requiere una iluminación uniforme.

Se busca que la colorización se use como herramienta para exaltar los colores propios del arte de cada escena. Las fotografías serán tratadas completamente en post-producción tanto en Lightroom como en Photoshop, para

llevarlas hacia tonos cálidos o verdosos, de acuerdo a la propuesta de paleta de color de este proyecto.

La premisa que rige o sirve de guía para la producción del cortometraje es la separación del mundo fantástico al mundo real. Existe una atmósfera un tanto opaca, y rutinaria en el mundo ordinario: los tres personajes viven en cierta medida inconformidades o soledad. Y en contraposición, en el mundo especial al ser producto de la imaginación de una niña, los colores son muy vivos. A pesar de lo sombrío o atemorizante que pueda ser para Cleo enfrentar a los otros padres.

3.17.3 *Montaje*

En relación al ritmo que tendrá la pieza debe tomarse en cuenta la estética y el código que tiene este tipo de proyectos que tienen la apariencia de ser acción real, pero que en efecto fueron producidos foto por foto. Evidentemente no existe la misma naturalidad o fluidez que puede percibirse en un video de 24 fotogramas por segundo. Aún así esa es justamente la clave de la pieza, hacer que personas y objetos reales luzcan prácticamente caricaturescos o fantásticos.

De manera que el montaje estará subordinado a la velocidad y cadencia que se haya manejado para cada escena. Por ejemplo, en las escenas en donde surgen conflictos emocionales (la noticia de que los padres se divorciarán, la soledad que puede sentir la niña, etc.), se manejará una velocidad de fotogramas por segundo menor que aquellos fragmentos de la historia donde la intención sea de humor.

3.18 *Propuesta sonora*

El sonido acompaña y da vida a la imagen. Probablemente, más que en cualquier otra pieza audiovisual que no sea de carácter animado, la música ocupa un lugar preponderante en el *stop-motion*. Debido a que el material crudo es la imagen en sí misma, sin mayor aditivo.

Partiendo de esta necesidad, se plantea utilizar música original y compuesta especialmente para cada una de las escenas. Se buscan melodías sencillas, que por su misma ingenuidad lleguen a tocar la fibra emocional del espectador.

Continuando con el sentido estético y simbólico de la historia, el instrumento que resaltarán por encima del resto de los usados para musicalizar la historia, será el piano. La elección tiene que ver con la identificación de Cleo con este instrumento que puede llegar a ser muy emotivo y a la vez revelador del universo interior del personaje.

En términos generales, se descartó el uso de música acompañada con letras. Ya que, el juego de las emociones y del tema del divorcio en sí es tan fuerte y subjetivo que tomar la opción de describir con palabras estos sentimientos sería arriesgado. De allí que se escogiera el recurso de la música sin más acompañamientos.

Si bien la música será un elemento fijo en casi todas las escenas, el propósito es igualar la percepción de lo que se ve a lo que se escucha. Por esto,

en escenas como en la que se presenta el personaje de Cleo o cuando la niña recibe la noticia de la separación, se empleará el recurso del silencio para procurar la incomodidad o vacío de ese momento de la historia.

Otro elemento imprescindible es el uso de efectos sonoros que darán mayor realismo al cortometraje. Todos los efectos sonoros serán descargados de una librería virtual especializada y libre de derechos de autor; al ser una comunidad que acuerda compartir material de este tipo: www.freesound.org

Como se planteó en la propuesta de fotografía, todos los planos se planificarán de manera que no sea necesario hacer el proceso de *lip sync*. [*sincronización del movimiento de los labios con las voces*], que requiere de una destreza especializada; además de que no encaja dentro de los objetivos formulados. Sin embargo, para darle al cortometraje una estética de cuento sí se empleará el recurso de voces grabadas con independencia de la imagen, para luego ser unidas en post-producción.

En especial, en cuanto a la voz del narrador se busca que sea masculina y marcadamente grave. La intención es seguir la estética de narración de cortometrajes como *Vincent* (1982) de Tim Burton o de historias animadas de Disney, como *Aladdín* (1992).

También, se requiere de una actriz de doblaje profesional que sea capaz de imitar la voz de una niña. Se decidió buscar una voz alterna a la de la actriz que interpreta Cleo, justamente apuntando hacia intenciones dramáticas, pausas y ritmos que si se trabajaran con la niña en función de "educar" su voz, tomaría tiempo adicional que no se dispone para la entrega de este trabajo de grado.

3.19 *Desglose de necesidades de producción***DESGLOSE GENERAL**

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 01					
CLEO							
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM	
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.				SET: Sala, fiesta			
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • Mujer protagonista (Ema). • Hombre protagonista (Eric). 							
UTILERÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Sofá de tela para dos personas, color marrón oscuro. • Cinco globos de colores vivos. • Alfombra, que abarque el ancho del sofá. • Una lámpara de pared. • Vela pequeña. • Candelabro. • Mesa marrón redonda y pequeña. • Lámpara pequeña. 							
VESTUARIO							
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falda amplia al estilo gitano, preferiblemente de color rojo. • Corsé rojo que haga juego con la falda. • Cinturón ancho para la cintura, de color negro o plateado. • Sandalias planas color negro o plata. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chemise color azul rey. • Blue jean recto. Preferiblemente de color azul claro. • Boxers de color amarillo unicolor. • Mantel redondo color verde vivo, para usarse a modo de capa. • Media alta color blanco. • Media corta color blanco. • Un par de converse color negro. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.			SET: Sala, fiesta			
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> Argollas grandes color plata. Diez brazaletes tipo aro. Tobillera color plata 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>Ya que en esta escena el ángulo de visión de la cámara no mostrará los rostros de los personajes, el maquillaje puede ser simple: base y polvo para matizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> EMA: labial color rojo. Esmalte de uñas color rojo. Cabello suelto, ondulado y con volumen. ERIC: cabello desordenado, rostro afeitado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> Copa de vino color azul. Copa de vino color roja. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> Música instrumental. Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> Tres puntos de luz suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> Pared de la sala color blanca. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 03				
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Ema. 1. Baño, casa Alto Prado. 2. Habitación, casa Alto Prado.			SET: 1. Camerino. 2. Closet de Ema.			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • EMA. 						
UTILERÍA						
<p>Locación 1: Vestuario de Ema en los colores de la paleta de color, así como colores neutros.</p>						
VESTUARIO						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido ancho de flores o brillantes, muy llamativo. O franela larga de colores llamativos con pantalón neutro. • Tacones rojos cerrados y altos. <p>Locación 2: sólo se verán las piernas del personaje. Al ser un montaje de planos breves se utilizarán varios cambios de medias y zapatos extravagantes, acordes a la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medias enteras tipo pantalón de malla negra con flores. Zapatos de tacón alto blanco y negro. • Medias panty enteras tipo pantalón, color fucsia. Zapatos de tacón alto color vivo que contraste con el de las medias. • Medias de rayas rojo y negro. Zapatos negros de tacón alto. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maquillaje sencillo (base y polvo suelto), pues no se verá el rostro del personaje. Cabello suelto, ondulado y con volumen. <p>Locación 2: no es necesario el maquillaje y peinado ya que el plano es únicamente de las piernas y zapatos del personaje.</p>						
SONIDO/MÚSICA						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 04				
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Ema. 1. Baño, casa Alto Prado. 2. Habitación, casa Alto Prado.			SET: 1. Camerino. 2. Closet de Ema.			
SONIDO/MÚSICA						
Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
Locación 1: <ul style="list-style-type: none"> • Luz dura que ofrecen los bombillos en el espejo. Además de una luz principal dura. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Dos puntos de luz suaves. 						
LOCACIÓN: Montaje de Eric. Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • ERIC. • 						
UTILERÍA						
Locación 1: <ul style="list-style-type: none"> • Cepillo de cabello. • Frascos de cocina, para almacenar alimentos. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 05				
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
VESTUARIO						
ERIC Locación 1: Como se plantea que sólo se vean las manos del personaje, el vestuario tiene una importancia secundaria. <ul style="list-style-type: none"> • Franela de color rojo, verde o azul. • Blue jean o pantalón de color neutro. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Franela manga larga color azul. • Pantalón beige. • Zapatos deportivos negros. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
ERIC Locación 1: no es necesario. Ya que no se verá su rostro. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Cabello desordenado. • Maquillaje básico, sólo para quitar el brillo. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 06					
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
ATREZZO						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuchillo. • Tabla para picar alimentos. • Tomate. • Pequeña rana tipo escultura, de un tamaño menor a la palma de la mano. • Control remoto de TV. <p>Locación 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cámara de fotografía. 						
SONIDO/MÚSICA						
<p>Locación 1: .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. <p>Locación 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de tres puntos, suave. Simulando la luz del día. <p>Locación 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de dos puntos. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 02	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto. de una planta			SET: Pared decorada-Crecimiento			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • Planta que crece desde la fase de la semilla hasta el crecimiento de sus flores. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Matero en arcilla, con un hueco en el centro. • Mesa de madera alta, color marrón. 						
SONIDO						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de dos puntos, suave y cálida. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Un ramo de flores rojas. • Diez pliegos de papel de seda amarillo. • Abono de tierra. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 03	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Cesta para ropa sucia. • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Morral para el colegio. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. • Botas de caucho rojas. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 03	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<ul style="list-style-type: none"> Polvo suelto para quitar el brillo. Rubor rosado para las mejillas. Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> Pizarra pequeña color verde. Tiza blanca. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> Música instrumental. Voz en off de Cleo. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> Tres puntos de luz, suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01						
CLEO							
ESCENA: 04	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">NOCHE X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">EXT</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">INT X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">VIDEO X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">FILM</td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM		
LOCACIÓN: Pasillo en casa Terrazas del Club Hípico. SET: Pasillo hacia el comedor.							
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 							
UTILERÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Cuadro pequeño en el que predomine el color rojo. Preferiblemente expresionista. • Lámpara de pared. 							
VESTUARIO							
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Sandalias planas plateadas o beige. <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido manga corta de color oscuro (vinotinto, púrpura o marrón). • Zapatos altos color negro. • Lentes de pasta de color negro. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga corta de color azul. • Pantalón beige. • Zapatos negros casuales. 							
MAQUILLAJE Y PEINADO							
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 04	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Pasillo en casa Terrazas del Club Hípico. SET: Pasillo hacia el comedor.						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>EMA y ERIC estarán completamente en contraluz, por lo que no se requiere maquillarlos para esta escena.</p> <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello suelto, liso y ordenado. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello ordenado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Silencio. • Voz en off de EMA y ERIC. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación cálida y oscura que maneje el contexto de la noche. • Iluminación en contraluz para los padres, de modo que sólo se ven sus sombras reflejadas en la pared frente a donde está Cleo. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared blanca para el juego se sombras de los padres. • Pared blanca para el pasillo. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Mesa de madera rectangular para 6 personas. • Tres sillas de madera. • Mantel rectangular unicolor, rojo para 6 personas. • Tres manteles individuales color azul. • Tres platos pequeños, color neutro. • Servilletero de madera. • Diez servilletas de papel. • Recipiente para colocar queso. • Queso parmesano, 100grs. • Botella de salsa de tomate. 						
VESTUARIO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Sandalias planas plateadas o beige. EMA: <ul style="list-style-type: none"> • Vestido manga corta de color oscuro (vinotinto, púrpura o marrón). • Zapatos altos color negro. • Lentes de pasta de color negro. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
VESTUARIO						
ERIC: <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga corta de color azul. • Pantalón beige. • Zapatos negros casuales. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. EMA: <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Sombra de color beige. • Labial marrón. • Rubor rosado para las mejillas, tenue. • Cabello suelto, liso y ordenado. ERIC: <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Cabello ordenado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Dos sándwich. • Spaghetti largo para una persona con salsa de tomate. • Tres vasos de vidrio, color verde. • Jarra de plástico, color azul. • Cucharilla para servir el queso. • Recipiente de mostaza. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 03					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Sonido ambiente mientras comen. • Silencio. • Voz de Cleo. • Voz de Ema. • Voz de Eric. • Música instrumental. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave, que imita la noche. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared de la sala, color blanco. • Franja de papel tapiz, color azul. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01						
CLEO							
ESCENA: 06	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">NOCHE X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">EXT</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">INT X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">VIDEO X</td> <td style="width: 12.5%; border: 1px solid black; text-align: center;">FILM</td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM		
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.							
SET:							
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 							
UTILERÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. 							
VESTUARIO							
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. • Botas de caucho rojas. 							
COMPLEMENTO DE VESTUARIO							
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 06	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Cesta para ropa sucia. • Morral para el colegio. • Fotografía de Cleo con sus padres. • Cajita de colores donde guarda la foto. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Se escucha la puerta fuertemente al cerrarse. • Música instrumental. • Sonido de lluvia. • Sonido de lluvia y truenos leves. • Sonido de lluvia que se intensifica. Truenos. • Sonido de lluvia intensa. • Se escucha un trueno más fuerte que todos los anteriores. • Se escucha el grito de CLEO. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave, que imita la noche. • Efecto de truenos a partir de filtros CTB, con luz intermitente. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01						
CLEO							
ESCENA: 07	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">NOCHE X</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">EXT</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">INT X</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">VIDEO X</td> <td style="width: 12.5%; text-align: center; border: 1px solid black;">FILM</td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM		
LOCACIÓN: Balcón casa Alto Prado. de lluvia.							
SET: Mar							
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 							
VESTUARIO							
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. • Impermeable. 							
COMPLEMENTO DE VESTUARIO							
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 							
MAQUILLAJE Y PEINADO							
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y despeinado. Flequillo de lado. 							
SONIDO/MÚSICA							
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Sonido de lluvia. • Voz en off del narrador. • Gritos de CLEO, cayendo. 							
ILUMINACIÓN							
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación cenital, luz dura. • Luz de relleno para los laterales, suave. 							
ESCENOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Tres metros de tela negra para el fondo de la escena cenital. • Un metro de tela azul oscuro, para el mar. • Un metro de tela azul claro, para el mar. • (6) Pliegos de cartulina azul para las gotas de lluvia. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01												
CLEO													
ESCENA: 08	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 12.5%;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%;">NOCHE</td> <td style="width: 12.5%;">EXT</td> <td style="width: 12.5%;">INT</td> <td style="width: 12.5%;">VIDEO</td> <td style="width: 12.5%;">FILM</td> </tr> <tr> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td></td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM		X		X	X	
DÍA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM								
	X		X	X									
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.													
PERSONAJES													
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 													
VESTUARIO													
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas de caucho rojas. 													
COMPLEMENTO DE VESTUARIO													
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 													
MAQUILLAJE Y PEINADO													
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto. Flequillo de lado. 													
SONIDO/MÚSICA													
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental de tensión. 													
ILUMINACIÓN													
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación tenue y sombría. 													
ESCENOGRAFÍA													
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 													

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 09	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. otro PAPÁ.			SET: Cuarto del			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • El otro PAPÁ. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón. • Armario de madera. • Mueble con gavetas. • Cortinas largas. • Una cámara fotográfica antigua. • Mesa de madera pequeña. • Dos sillas que sean acorde a la mesa. • Veinte franelas ordenadas por color y distribuidas en columnas, sobre el mueble con gavetas. 						
VESTUARIO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas de caucho rojas. <p>PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga larga de cuadros. • Pantalón azul. • Tirantes color negro. • Corbatín color negro. • Zapatos color negro, formales. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Lentes de pasta negros. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 09	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. otro PAPÁ.			SET: Cuarto del			
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto. Flequillo de lado. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello perfectamente peinado con gelatina. Un mechón hacia arriba, al estilo del personaje Alfalfa del film <i>La Pandillita</i>. • Polvo suelto para quitar el brillo. • Sombra en las ojeras, para acentuar lo negativo de este personaje. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de PAPÁ. • Voz de CLEO. • Sonido de la silla cuando se mueve. • Sonido de CLEO cuando cae al piso. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de iluminación suave. Temperatura fría. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Paredes forradas en tela de cuadros azules o pintadas unicolor (amarillo o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 10	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico.			SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Efecto de puerta cerrándose. • Efecto de puerta abriéndose. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación tenue y sombría. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 11	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: cuarto casa Terrazas del Club Hípico. otra MAMÁ.			SET: Cuarto de la			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • La otra MAMÁ. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Mesa de noche pequeña. • Lámpara pequeña roja, para la mesa de noche. • Dos alfombras que correspondan con la paleta de color. • Cinco sombreros. • Treinta libros, con encuadernación de la paleta de color. • Un par de zapatos estrafalarios. • Cama individual. • Juego de sábanas para cama individual. • Edredón individual. • Cortinas largas. • Cuadro de arte abstracto, muy colorido. 						
VESTUARIO						
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Capa negra. <p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 11	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: cuarto casa Terrazas del Club Hípico. otra MAMÁ.			SET: Cuarto de la			
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Sombra negra. • Rímel negro. • Cejas acentuadas con sombra negra. • Labios color rojo. • Cabello con volumen y despeinado, al estilo de la Bruja de <i>Big Fish</i>. • Esmalte de uñas color rojo. <p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Boa de plumas. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de MAMÁ. • Voz de CLEO. • Sonido. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz dura, generando sombras. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Paredes del cuarto de MAMÁ color rojo escarlata. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 12	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico.		SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.				
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • La otra MAMÁ. • El otro PAPÁ. 						
VESTUARIO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. <p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Guantes largos. • Capa negra. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga larga o corta de cuadros, color azul. • Pantalón azul. • Tirantes color negro. • Corbatín color negro. • Zapatos color negro, formales. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<p>Otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lentes de pasta color negro. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 12	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Guantes largos. • Capa negra. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello perfectamente peinado con gelatina. Un mechón hacia arriba, al estilo del personaje Alfalfa del film <i>La Pandillita</i> o cabello peinado de lado. • Polvo suelto para quitar el brillo. • Sombra en las ojeras, para acentuar lo negativo de este personaje. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido de CLEO. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puertas temblando. • Silencio. • Suspiro de CLEO. • Voz de la otra MAMÁ. • Voz del otro PAPÁ. • Voz de CLEO. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz dura, efecto sombrío. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 13	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Balcón casa Alto Prado. de lluvia.				SET: Mar		
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y despeinado. Flequillo de lado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental alegre o divertida. • Voz en off del narrador. • Voz en off de los padres. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación cenital, luz dura. • Luz de relleno para los laterales, suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres metros de tela negra para el fondo de la escena cenital. • Dos metros de tela color plata para simular las estrellas. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 14	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Cesta para ropa sucia. • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Morral para el colegio. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. • Botas de caucho rojas. 						
VESTUARIO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas rojas de caucho. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 06	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
VESTUARIO						
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa colorida. • Blue jean. • Zapatos estrafalarios. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Franela color azul claro o verde. • Blue jean. • Converse. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Rubor rosado para las mejillas. • Labios color rosa. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Cabello peinado, sin gelatina. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12							PÁGINA: 03
CLEO							
ESCENA: 14	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM	
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.				SET: Sala, fiesta			
SONIDO/MÚSICA							
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de EMA. • Voz de ERIC. • Voz de CLEO. 							
ILUMINACIÓN							
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave. 							
ESCENOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 							

3.20 Plan de rodaje

DÍA 1								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
05-MAY-12	3	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	---	3h	20 seg.
DÍA 2								
06-MAY-12	3	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	---	2h	20 seg.
DÍA 3								
08-MAY-12	1	9:00AM	Alto Prado	Fiesta de disfraces.	-Ema -Eric	---	3h	1min., 30seg.
DÍA 4								
12-MAY-12	5	9:00AM	T. de Club Hípico	Comedor casa de Cleo.	-Cleo -Ema -Eric	4	4h	45 seg.
DÍA 5								
19-MAY-12	6	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	5	4h	1 min., 20 seg.
DÍA 6								
20-MAY-12	11	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de la otra mamá.	-Cleo -La otra mamá.	10	4h	1 min., 30 seg.
DÍA 7								
16-JUN-12	11	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de la otra mamá.	-Cleo. -La otra mamá.	10	2h	1 min., 30 seg.

DÍA 7								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
16-JUN-12	12	11:00AM	T. de Club Hípico	Encrucijada.	-Cleo -La otra mamá. -El otro papá.	11	3h	2 min.
DÍA 8								
24-JUN-12	4	9:00AM	T. de Club Hípico	Pasillo que va hacia el comedor de la casa de Cleo.	Cleo	3	1h	15 seg.
24-JUN-12	14	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	-Cleo -Ema -Eric	13	2h	40 seg.
24-JUN-12	9	1:00PM	T. de Club Hípico	Cuarto del otro papá.	-Cleo -Eric	8	2h	1min., 30 seg.
DÍA 9								
01-JUL-12	9	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto del otro papá.	-Cleo -Eric	8	2h	1min., 30seg.
01-JUL-12	1	11:00AM	T. de Club Hípico	Montaje de Eric.	Eric	---	2h	45 seg.
01-JUL-12	8	2:00PM	T. de Club Hípico	Encrucijada.	Cleo	7	1h	30 seg.
DÍA 10								
14-JUL-12	6	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	5	4h	1 min., 20 seg.

DÍA 11								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
21-JUL-12	7	10:00AM	Alto Prado	Mar de lluvia. Mundo fantástico.	Cleo	6	5h	30 seg.
DÍA 12								
22-JUL-12	13	10:00AM	Alto Prado	Mar de estrellas. Mundo fantástico.	Cleo	12	4h	20 seg.
DÍA 13								
15-AGO-12	4	6:00PM	Alto Prado	Sombras en la pared de los padres mientras pelean.	-Ema -Eric	3	2h	30 seg.
DÍA 14								
19-AGO-12	1	10:00AM	Alto Prado	Montaje de Ema.	Ema	---	3h	45 seg.
DÍA 15								
21-AGO-12	2	10:00AM	T. de Club Hípico	Crecimiento de una planta.	---	1	4h	1 min.

3.21 Presupuesto

El siguiente presupuesto se hizo con base en información recaudada de precios y estimados de la productora *Reserva Creativa-Fénix Media Comunicaciones integradas* y Cine Materiales para la producción de un cortometraje realizado con la técnica de *stop-motion*.

Es importante destacar, que al tratarse del estilo de la pixilación [*pixilation*, en inglés], los roles de producción y equipos son similares a los de cualquier cortometraje hecho en acción real; a diferencia de otras categorías de animación en las que los roles varían en número y especialización del personal técnico y creativo.

Película: Cleo

Cliente: Pierina Gómez G.

Concepto: producción y post-producción de un cortometraje en *stop-motion*.

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Equipo técnico			
Cámara digital	Bs. 1.650	4 días	Bs. 6.600
Equipo de iluminación	Bs. 5.000	4 días	Bs. 20.000
Sonido (Boom/balita)	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4800
		Subtotal	Bs. 31.400,00
Honorarios profesionales			
Director	Bs. 2.500	4 días	Bs. 10.000
Productor	Bs. 5.000	4 días	Bs. 20.000

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Honorarios profesionales			
Director de fotografía	Bs. 2.000	4 días	Bs. 8.000
Camarógrafo	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Asistente de producción	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Asistente de producción	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Asistente técnico: iluminación y sonido.	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4.800
Asistente técnico: iluminación y sonido.	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4.800
Sonidista	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Asistente de dirección	Bs. 1.400	4 días	Bs. 5.600
Script	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Director de arte	Bs. 2.000	4 días	Bs. 8.000
Asistente de arte	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Maquillaje y vestuario	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Subtotal			Bs. 98.800,00

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Producción			
Servicios operativos	Bs. 1.000	1 unidad	Bs. 1.000
Gastos de producción	Bs. 2.500	4 días	Bs. 20.000
Traslados terrestres	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Catering (para 20 personas)	Bs. 4.000	4 días	Bs. 16.000
Subtotal			Bs.44.200,00
Servicios de producción			
Guión	Bs. 6.000	1 unidad	Bs. 6.000
<i>Storyboard</i>	Bs. 30,00	65 paneles	Bs. 1.950
Casting	Bs. 5.000	1 unidad	Bs. 5.000
Talento principal	Bs. 5.000	1 unidad	Bs. 5.000
Talento secundario	Bs. 3.000	2 unidades	Bs. 6.000
Scout de locaciones	Bs. 4.500	1 unidad	Bs. 4.500
Alquiler de locaciones	Bs. 4.500	1 unidad	Bs. 4.500
Utilería	Bs. 6.000	1 unidad	Bs. 6.000
Vestuario	Bs. 4.000	1 unidad	Bs. 4.000
Estudio de grabación de audio	Bs. 555	6 horas	Bs. 3.330

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Servicios de producción			
Música con derechos de autor (librería)	Bs. 2.500	1 unidad	Bs. 2.500
Música con derechos de autor (composición)	Bs. 25.000	1 unidad	Bs. 25.000
Subtotal			Bs. 73.780,00
Post-producción			
Visualización / Digitalización	Bs. 255	6 horas	Bs. 1.530
Edición (8 horas diarias x 5 días)	Bs. 350	40 horas	Bs. 14.000
Animación 2D (8 horas diarias x 30 días)	Bs. 420	240 horas	Bs. 100.800
Musicalización	Bs. 285	2 horas	Bs. 570
Render de video para web o CD (0-15 min.)	Bs. 195	1 unidad	Bs. 195
Subtotal			Bs. 117.095,00

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Material virgen y transferencias			
Creación de DVD/Blu-ray (menú y render)	Bs. 475	1 unidad	Bs. 475
Copias en DVD (1 a 100)	Bs. 18,00	10 unidades	Bs. 180
		Subtotal	Bs. 655,00
		Subtotal general	365.930,00
		IVA (12%)	43.911,60
TOTAL GENERAL			409.841,60

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 *Objetivo general*

Producir un cortometraje de fantasía, basado en un guión original, con la técnica de *stop-motion*.

3.2 *Objetivos específicos*

-Realizar un cortometraje en *stop-motion* empleando pocos recursos técnicos o equipos de grabación y escaso presupuesto.

-Ejecutar la producción de un cortometraje en *stop-motion* que incluya el uso de objetos reales.

3.3 *Formulación del problema*

Las imágenes se hicieron al principio para evocar la apariencia de algo ausente. Gradualmente se fue comprendiendo que una imagen podía sobrevivir al objeto representado; por tanto, podría mostrar el aspecto que había tenido algo o alguien, y por implicación como lo habían visto otras personas. Posteriormente se reconoció que la visión específica del hacedor de imágenes formaba parte también de lo registrado. (Berger, 2007, p. 14).

¿Para qué crear o reproducir la realidad si es eso lo que se observa cada día? ¿Acaso el arte y el cine no forman parte de una especie de catarsis en la que se sueña y se vive un momento que aunque efímero, es casi místico? No todos se sientan a mirar una secuencia de imágenes para verse reflejados en la pantalla,

otros tantos prefieren dejarse llevar por la imaginación y pensar que las cosas pudiesen ser de otra manera. Entonces, y tal y como menciona Berger, ¿cómo representar algo que no existe?

Si bien es cierto que la fantasía o la ficción, no es precisamente el género más sencillo de producir en cuanto a costos y efectos, una opción que permitiría al hacedor de imágenes crear material audiovisual sería justamente el *stop-motion*. Esta técnica básica y diferente, podría servir de ayuda para recrear escenas surrealistas o fantásticas. De por sí, permite el uso de múltiples recursos que funcionando simultáneamente pueden generar una pieza coherente y “creíble” mientras se mezclan desde objetos recortables hasta pedazos de tela.

Aunado a los factores económicos y de producción que podría solventar el uso de esta técnica, una forma de empezar a hacer cine y consolidarse en este campo sería precisamente iniciar el camino audiovisual partiendo de los principios del séptimo arte. Tal como los hermanos Lumière experimentaron con la apariencia de movimiento que generaban unos pocos fotogramas unidos y puestos en secuencia, ¿por qué no remitirse a los inicios y hacer cine empleando una técnica en esencia arcaica, pero funcional?

Ahora bien, para marcar una notable diferencia entre fotografía y cine, o más bien para poner en práctica los conocimientos de iluminación y dirección de la formación audiovisual, ¿no sería un reto involucrar elementos inanimados para darles vida?

Esta investigación pretende volver a los inicios del cine (en cuanto a técnica o a la mínima cantidad de fotogramas por segundo), uniéndolo a todas las herramientas y tecnología que el siglo XXI puede ofrecer. Desde el uso de

diferentes objetos simbólicos que representen lo real o lo que no existe (figuras en cartón, tela, papel, etc.), hasta programas de edición de iluminación y corrección o edición fotográfica.

Lo que se pretende es emplear la experiencia y conocimientos del comunicador social, para elaborar una pieza que transmita la realidad pero desde la perspectiva de la estética y la imaginación.

Tal y como plantea Baudrillard, ¿cómo diferenciar lo real de lo imaginario? ¿El cine no es en sí una ilusión? ¿El emplear el *stop-motion* sería entonces lo ficticio dentro de lo ficticio?

Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse –tal es la función vital del modelo en un sistema de muerte– o, mejor, de resurrección anticipada, que no concede posibilidad alguna ni al fenómeno mismo de la muerte. Hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simulada de diferencias. (1978, p.80).

3.4 *Justificación*

A lo largo de los dos últimos años de la carrera de Comunicación Social mención Artes Audiovisuales, múltiples son las oportunidades para experimentar y grabar cortometrajes en video de diversas categorías. La importancia de este proyecto de investigación radica en que es un formato diferente al usual: el *stop motion*. Esta técnica permite englobar muchas de las habilidades del audiovisualista: fotografía, desarrollo de guión, dirección actoral, dirección de arte e iluminación, movimientos de cámara, etc.

Otra de las ventajas del uso del *stop motion* es que permite recrear prácticamente cualquier cosa imaginada, ya que da licencia al uso de diversos recursos que puedan representar cualquier escena u objetos fantásticos. Este proyecto de investigación proporcionará otra manera de contar historias, mezclando elementos artesanales y estéticos para conformar la narración del cortometraje.

A pesar de que este proyecto de investigación engloba múltiples tareas, incluyendo la escritura del guión, el arte e iluminación, la producción y elaboración de los objetos fantásticos a utilizar, el manejo de la cámara y la edición de las fotografías; es un trabajo que puede hacer una sola persona. Ya que, sólo se necesita de la organización de los tiempos que tomará cada tarea, para así trabajar consecuentemente en realizarlas en el lapso entre octubre de 2011 y finales de julio de 2012.

El mayor aporte del cortometraje será la estética que presentará. Debido a que una sola persona creará desde cero cada cosa, la intención es que todos los ambientes presenten una consonancia. El arte y la paleta de colores empleada estarán acorde con el guión y construcción de personajes, así como con los movimientos y encuadres de cámara.

Otro de los aportes será el mensaje o la historia del cortometraje que, si bien es de fantasía, plantea una situación que padece la sociedad post-moderna observada desde otro punto de vista.

Tanto la historia como la ambientación del cortometraje pretenden ser sumamente creativas y originales. Se busca prácticamente “caricaturizar” la realidad y que cada elemento lleve la misma estética general.

Indudablemente, para un trabajo de esta envergadura no son suficientes las habilidades del comunicador social en cuanto a saber construir y transmitir un mensaje, escribir un guión y crear personajes o conocer las técnicas de emplazamiento de cámaras. También se necesitan habilidades “extras” tales como: conocimientos avanzados en fotografía, manejo de técnicas de iluminación, destreza para las manualidades o elaboración de objetos artesanales, e incluso revelado o edición fotográfica digital. Todas estas habilidades adicionales, como se mencionó previamente, las posee la autora.

Es por esto que la trascendencia del cortometraje va más allá de las salas de clase, el resultado final será una propuesta o invitación a pensar diferente y a ver la realidad desde nuestra imaginación.

3.5 *Delimitación*

Este proyecto de investigación pretende iniciar en octubre de 2011 y culminar a comienzos de agosto de 2012. El resultado final –el cortometraje de fantasía en *stop motion*– tendrá como target principal a jóvenes y adulto jóvenes, mujeres y hombres entre 17 y 30 años. En especial de los estratos B y C.

El lugar donde se desarrollará la historia será la ciudad de Caracas.

3.6 Ficha técnica

Guión original	Pierina Gómez G.
Música original	Maximiliano Brylkin
Dirección	Pierina Gómez G.
Producción	Pierina Gómez G.
Dirección de voces (grabadas en post-producción)	Salvador Pérez Castro
Asist. Dirección actuarial	Norymar García Salvador Pérez Castro
Dirección de fotografía	Pierina Gómez G.
Dirección de arte	Pierina Gómez G.
Asist. Dirección de arte	Amalia Gavidia
Asist. de Producción	Fina Gómez
Asist. de Producción	Amalia Gavidia
Ingeniero de sonido (estudio de grabación de voces)	Paul Rondón
Director casting de voces	Salvador Pérez Castro
Edición y montaje	Pierina Gómez G.
Asist. Edición y montaje	Carla Colmenares Isabela Pérez Norymar García
Colorización	Pierina Gómez G.
Retoque fotográfico	Pierina Gómez G.
Mezcla de audio	Paul Rondón
Grafismos de créditos iniciales y finales	Alejandro Hernández
Arte de la portada del DVD	Mauricio Leguizamon
Talento actuarial	
Cleo	Samantha Aleong Cohen
Ema	Norymar García
Eric	Salvador Pérez Castro
Talento de voces	
Narrador	Salvador Pérez Castro
Cleo	Karina Parra
Ema	Aura Caamaño
Eric	Salvador Pérez Castro

3.7 *Idea*

Una niña vive el divorcio de sus padres. A través de la imaginación hará un viaje a sus dos vidas posibles, sus dos cuartos posibles.

3.8 *Sinopsis*

Cleo, una niña de 9 años, tendrá que enfrentarse a un reto mayor que cualquiera de sus aventuras imaginarias: el divorcio de sus padres.

Más allá de complicadas conclusiones, lo único que entiende es que tendrá que elegir a uno de los dos.

La noche antes de su cumpleaños Cleo, por equivocación logra descubrir la tensión entre ambos padres. La niña –muy molesta– se refugia en su habitación. Lluve fuertemente y un apagón inesperado la hace caer en un viaje desconocido.

Cleo, llega a un mundo donde sólo existen dos cuartos, dos puertas. En este universo fantástico, un cuarto sería el de Cleo si se queda con papá y el otro sería el cuarto si se queda con mamá. Un recorrido por lo más extremo de las cualidades y debilidades de sus padres.

Así, logra ver sus dos posibles vidas, sus dos posibles cuartos. De forma progresiva Cleo, consigue hacer una evolución y pasa de ser una niña a comportarse como la única “adulta” de la situación.

Cuando es momento de regresar al mundo real Cleo, ya puede ver todo claramente. Ha tomado una decisión.

3.9 *Tratamiento*

En una fiesta de disfraces, Ema (una actriz de teatro esporádica) y Eric (un fotógrafo documentalista) se conocen. Ese día, ninguno de los dos hubiese imaginado que 9 meses más tarde nacería su hija: Cleo.

Cleo, es una niña de 9 años tan soñadora como su madre, pero tan temperamental como su padre. No es de muchos amigos, por lo que normalmente juega sola junto a sus peluches, inventando aventuras.

Es la noche antes del cumpleaños número 10 de Cleo, mientras la niña juega en su habitación es llamada a cenar por su madre. Sin mucho ánimo, Cleo interrumpe su juego y se dirige a comer.

En el camino, y fortuitamente, Cleo escuchará una discusión entre sus padres. Ema y Eric le ocultan algo a Cleo. Su madre se resiste a decirle, mientras que su padre piensa que no pueden esperar más tiempo y que de todas maneras es momento de que crezca.

Durante la cena se percibe tensión en el ambiente. Cleo, como niña al fin, decide irrumpir el silencio y averiguar sobre la discusión que presencié. Está segura de cuál es la noticia que le ocultan, piensa que se trata de la llegada de un hermanito.

Ema, intenta manejar la situación preguntándole a su hija sobre el cumpleaños. A pesar de esto, Eric confiesa impulsivamente la verdad. Ema y él van a divorciarse y Cleo debe elegir a alguno de los dos.

La madre no puede encarar la situación, siente vergüenza por el sufrimiento que le pudiera ocasionar a su hija. Cleo tiene un encuentro de sentimientos. Una mezcla entre rabia, tristeza y confusión.

La niña se encierra en su habitación y construye un “fuerte”. Comienza a llover, cada vez con más intensidad. Cleo, toma su indumentaria de lluvia y entra al fuerte. Se escucha un trueno más intenso que todos los anteriores y ocurre un apagón. Cleo grita.

De pronto, la niña se encuentra cayendo en la negrura, en la misma dirección que las gotas de lluvia. Se forma un mar y Cleo usa su paraguas a modo de bote. Así llega a una encrucijada, un lugar con dos puertas. Sin entender de qué se trata, Cleo abre una de las puertas y entra.

Este es el cuarto de Cleo si decidiera quedarse con papá, visto desde su imaginación. En este mundo, las virtudes y defectos de los padres son llevados al extremo. Eric, que normalmente es de carácter fuerte y metódico, ahora es excesivamente perfeccionista y estricto.

Cleo, inspecciona el cuarto hasta darse cuenta de que ese es su cuarto. Papá, la sorprende desde su espaldas, ha estado esperándola. Le enumera a la niña las cualidades que aprendería si se quedara con él.

Nada de lo que dice papá suena divertido, sino por el contrario atemorizante. Antes de que sea demasiado tarde, Cleo se escapa de la habitación.

Asustada, llega a la encrucijada y entra al otro cuarto. Cleo, llega a una habitación muy bohemia y desordenada a la vez. Es el cuarto de ella si se quedara a vivir con mamá, visto desde la imaginación de la niña.

La niña encuentra a mamá, se siente aliviada de estar con ella y la abraza. Pero mamá no es la misma, ahora es más *hippie* de lo normal. Así como manipuladora y exagerada.

La madre, amenaza a Cleo diciéndole que no debe ir nunca al otro cuarto. La niña entiende que no es seguro estar allí y se escapa de la madre.

Cleo, regresa a la encrucijada, no tiene a dónde ir, no tiene dónde esconderse. Sus padres la sorprenden, ya que han salido de sus habitaciones y no piensan dejarla ir. Ambos se pelean por Cleo, como si fuese un juguete.

Entonces, la niña asume un rol de adulta y regaña a sus padres por su comportamiento, dándoles una lección.

Ahora Cleo quiere regresar y los padres le muestran el camino de vuelta. Cleo viaja a través de un mar de estrellas y se escuchan las voces de Eric y Ema.

Es el cumpleaños de Cleo, la niña yace dormida en su fuerte, mientras Ema y Eric intentan despertarla. Cuando la niña despierta, se alegra de verlos y haber regresado. Los padres no entienden qué le pasa a Cleo y piensan que está soñando aún.

Cleo ha cambiado, les dice que ya ha tomado una decisión.

3.10 *Escaleta*

1. INT. Fiesta de disfraces –Noche.

Presentación de EMA y ERIC, los padres.

2. INT. Animación crecimiento de una planta –Día.

Se observa una animación del crecimiento de una planta, desde la fase de la semilla.

3. INT. Cuarto de Cleo –Noche.

Presentación de CLEO, jugando a que es la maestra de sus peluches. Cleo es llamada a cenar por su madre (Ema), y se dirige al comedor a regañadientes.

4. INT. Pasillo hacia el comedor –Noche.

Cleo se dirige a cenar, en el camino escucha una discusión entre sus padres. Se entera de que hay algo que le están ocultando. Sin embargo, su padre (Eric) sí quiere que lo sepa.

5. INT. Comedor –Noche.

Cleo cena junto a mamá y papá, ninguno habla. Cleo pregunta sobre la pelea que presenció. La niña piensa que el secreto es un hermanito que está por llegar. El cumpleaños de Cleo es al día siguiente, y la madre trata de desviar la atención hacia eso. Eric devela que los padres van a divorciarse y que la niña debe elegir entre uno de los dos.

6. INT. Cuarto de Cleo –Noche.

Cleo siente rabia y tristeza. Construye un "fuerte" con objetos de su habitación. Lluve, cada vez con mayor fuerza. Mientras se refugia en su fuerte, un trueno más intenso que todos los anteriores se escucha y ocurre un apagón.

7. INT. Mar de lluvia –Noche.

Cleo vuela en la negrura con su paraguas. Se forma un mar y la niña usa su paraguas al revés, a modo de bote.

8. INT. Encrucijada -Noche.

La lluvia cesa y Cleo llega a una encrucijada donde se encuentran dos puertas. No entiende qué significan, pero con curiosidad abre una de las dos y entra.

9. INT. Habitación de PAPÁ –Día.

Cleo entra al cuarto de ella si decidiese quedarse con papá, visto desde su imaginación. Se encuentra con papá con cualidades y defectos extremos. Cleo se intimida y sale corriendo de la habitación.

10. INT. Encrucijada –Noche.

Cleo, vuelve a la encrucijada y velozmente entra a la otra puerta. Tratando de escapar de papá.

11. INT. Habitación de MAMÁ –Día.

Cleo entra a la habitación de ella si se quedara con mamá, visto desde su imaginación. Tiene un encuentro con mamá con cualidades y defectos extremos. Aunque al principio Cleo se emociona de verla, pronto se da cuenta de que debe salir de allí. Logra escaparse del mundo de mamá.

12. INT. Encrucijada –Noche.

Cleo vuelve a la encrucijada. Los padres intentan salir de sus puertas y finalmente lo logran. Ambos, pelean por la niña como si fuese un juguete. Ocurre entonces el cambio en el personaje de Cleo. La niña es ahora la adulta de la situación y los regaña, dándoles una lección. Cleo sabe que debe regresar a casa y averigua cómo hacerlo.

13. INT. Mar de estrellas –Noche.

Cleo vuela por un mar de estrellas, subiendo por el cielo mientras sostiene su paraguas. Se escuchan las voces de Ema y Eric llamándola por su nombre.

14. INT. Cuarto de Cleo –Día.

Ema y Eric están en la habitación real de Cleo. Es el cumpleaños de la niña. Cleo duerme, y ellos han ido a felicitarla. Ambos la despiertan. Cleo ha tomado una

decisión, ya sabe qué hacer. Pero, los padres le dicen que por ser ese día el de su cumpleaños todo estará bien.

3.11 *Perfil y monólogo de personajes*

3.11.1 Perfil de *Cleo*

Para Cleo –al igual que cualquier niño o niña- lo que veía en sus padres era lo normal, para ella “el mundo es así”. Por lo que cantar, ver a mamá haciendo espectáculos de baile en la casa o jugar con una cámara antigua desde pequeña, ha sido algo usual.

Cleo es una niña solitaria, no por ser antipática ni porque no le guste jugar con los otros niños... prefiere imaginar. Sus peluches son sus amigos inseparables y su cuarto, su universo.

Es una niña de clase media, muchas veces no tiene los juguetes más avanzados pero sí las decoraciones y objetos contruidos por ella y su madre.

Normalmente se siente fastidiada cuando es llamada a comer o a compartir con los padres, estando presentes los tres. Sabe perfectamente que gastan muchas horas al día peleando o discutiendo.

Prefiere evitar encuentros y refugiarse en su cuarto.

3.11.2 Monólogo de *Cleo*

Me encanta bailar, pintar y jugar con mis peluches.

Adoro ayudar a mi papá cuando toma fotografías.

Cuando sea grande quiero ser actriz y bailar.

Mi mamá es bella, todos en el colegio dicen que ella es la más bonita de todas, y es verdad. Quiero parecerme a ella cuando crezca.

Aunque todos dicen que me parezco a mi papá, que soy igualita a él... yo digo que no.

Bueno, voy a seguir jugando. Chao diario.

CLEO (a sus 9 años).

3.11.3 Perfil de *Ema*

Ema, hija de un vendedor de seguros y una profesora de literatura. Vivió con ambos padres hasta la edad de 7 años. Aún desconoce las razones por las que su padre se fue.

En casa nunca faltó nada, pero vivían estrechamente. Los gustos que pudo darle su madre no los conseguía a través del sueldo como docente, sino por ventas de productos por catálogo como cremas rejuvenecedoras u ollas imperecederas.

Estuvieron presentes los libros y las enseñanzas de mamá. Pero aunque siempre tuvieron una relación unida, cuando la madre de Ema volvió a casarse nada fue lo mismo. Quizás a mamá se le endureció el corazón, o quizás era Ema quien la culpaba por “sustituir” a su padre.

El día en que Ema dijo que quería estudiar actuación, no recibió precisamente aplausos. Su padrastro creía que debía dedicarse a algo que sí le pudiese generar ingresos estables. Ema, no tuvo otra salida que estudiar educación y en sus tiempos libres dedicarse a la actuación.

Es así, como muchas de las clases de Ema a los niños de primaria, más que de suma y de resta son histriónicas representaciones.

Nunca fue el tipo de chica muy interesada en tener novio, pero cuando le gustaba un chico, nadie era más idealista que ella.

Siendo todavía una muchacha de 25 años, Ema conoce a Eric en una fiesta de disfraces. Pasaron prácticamente toda la noche hablando y de esta fortuita unión nace Cleo, 9 meses después.

Desde allí, Ema ha dedicado su tiempo (realmente mitad de su tiempo, cuando no está dictando clases) a cuidar de Cleo. Y como el dinero no sobra en casa, Ema inventa juegos y construye juguetes con su hija.

Sin embargo, las peleas con Eric, los problemas económicos y las insatisfacciones personales, muchas veces la hacen ausentarse y dejar a Cleo jugando sola en su cuarto.

3.11.4 Monólogo de *Ema*

A veces me imagino lejos de aquí. ¿Tendré alguna vez el valor de partir?
¿Tendré algún día el coraje de seguir mis sueños?

Sueño con ser mil personas a la vez. Un día una mujer elegante, una doctora, una anciana, la mala, la buena... Tengo el don de representar. Quisiera culminar cada noche con el cerrar de las cortinas, una función más.

Aunque la realidad me señale un camino que no fue escogido por mí, prometo nunca olvidar mi verdad. Anhele vivir una vida que se comparta entre las tablas y la familia. Un hogar completo, como el que no tuve y una vez perdí.

Me escondo en las miradas y vivo en el futuro...

EMA (a sus 20 años).

3.11.5 Perfil de Eric

Hijo de un médico cirujano y una madre dedicada al hogar. Eric tiene dos hermanos mayores que él.

El padre de Eric solía ser muy estricto con sus hijos. Había reglas para todo: la hora de comer, el tiempo de juego, la ropa que podían vestir o no. El afecto del padre para con los hermanos era escaso, o lo manifestaba de una manera que ellos no entendían. Mamá, siempre en casa y consentidora, aunque sumisa a las decisiones de su esposo.

Sin embargo, Eric, por ser el menor tuvo desde pequeño una esencia rebelde y papá no mostraba una mano tan dura, como la que tuvo con los dos hijos anteriores.

Los dos primeros hermanos siguieron el curso de su padre, estudiaron medicina. Cuando fue el turno de Eric, no se decidía sobre qué estudiar, qué hacer. Finalmente, luego de presenciar una conferencia en el último año de bachillerato, decide estudiar fotografía.

Cuando habló en casa, nadie pudo creerlo; especialmente papá, que le dijo que en su presencia y en su casa ningún hijo estudiaría "corte y costura". Eric se fue joven de la casa, al interior del país a estudiar fotografía. Luego, algo de artes plásticas. Así siguió su propio camino.

Papá le tomó respeto por su decisión, incluso más que a sus otros hijos que siguieron su camino pero que aún vivían en su techo.

Eric generó una personalidad solitaria, independiente. En su mente nunca estuvo la idea de tener una familia.

3.12 *Guión literario*

CLEO

por

Pierina Gómez G.

1. INT. Fiesta de disfraces -Noche.

NARRADOR

(V.O.)

En una larga noche llena de extraños disfrazados,
globos y música EMA y ERIC se conocieron.

EMA, una mujer de unos 25 años, de cabello largo y ondulado. No vemos su rostro; este código se usará para los adultos.

Ema está disfrazada de gitana. Su ombligo descubierto, tal y como luciría una errante. Está sentada en el lado izquierdo del sofá, y ERIC en el lado opuesto. Algunos globos y guirnaldas adornan la fiesta. No se ven otros invitados.

ERIC, un hombre de unos 27 años, de cabello oscuro. Lleva un disfraz que parece de súper-héroe. Se nota que lo creó él. Usa bóxer, como capa un mantel y medias de diferente tamaño. Delicadamente, se acercan hasta quedar uno al lado del otro.

NARRADOR

(V.O.)

EMA. Una actriz de teatro esporádica.

Le gusta hacer melodías con sus tacones.

La descripción de Ema se observa en un montaje rápido.

NARRADOR

(V.O.)

ERIC. Un fotógrafo documentalista. Mientras
se baña, le gusta imitar voces extrañas.

Se muestra un montaje para describir los gustos de Eric.

NARRADOR

(V.O.)

Ninguno de los dos sabía que 9 meses después...
una semilla crecería en la barriga de EMA.

CORTE A

2. INT. Animación crecimiento de una planta -Día.

NARRADOR

(V.O.)

La semilla creció...y de su vientre
salieron flores...

Se observa crecer, una planta hecha con papel, desde la fase de la semilla, hasta el brote de sus flores.

FUNDIDO NEGRO A

3. INT. Cuarto de Cleo -Noche.

CLEO, es una niña de 9 años, de ojos verdes y cabello negro. Usa un vestidito rojo y sandalias en los pies. Su habitación es muy colorida, se distinguen juguetes hechos a mano. Cleo está de espaldas, frente a ella hay peluches sentados en fila. Cleo señala el abecedario en una pizarra verde. Desde lejos se escucha la voz de su madre.

EMA

(exasperada)

¿CLEO? ¿CLEO? ¡Cleo, ven a cenar!

A Cleo no le emociona interrumpir su juego. A regañadientes se dispone a dejar el cuarto. Antes, le dice a los peluches.

CLEO

(susurrando)

Ya vengo...

CORTE A

4. INT. Pasillo hacia el comedor -Noche.

Cleo camina hacia el comedor. Pero se detiene al escuchar una discusión. Se esconde, para observar sin que papá y mamá lo noten. No obstante, no vemos directamente a los padres, vemos sus sombras reflejadas en una pared.

EMA

(nerviosa)

Pero mañana es su cumpleaños... no creo
que sea el mejor momento, Eric.

ERIC

(molesto)

Tenemos que decirle...
Es momento de que crezca.

Las sombras (los padres), se van. Cleo se oculta. Al no escuchar ningún ruido sigue su camino hacia el comedor.

CORTE A

5. INT. Comedor -Noche.

Cleo, mamá y papá comen sin hablar, sólo se escuchan los cubiertos. Cleo, decide comentar sobre lo que presencié.

CLEO

(con certeza)

Yo sé lo que quieren decirme...

Ema, deja de comer y baja la mirada. Eric mira a Ema.

EMA

Mañana es tu cumpleaños, Cleo.

¿A quiénes quieres invitar?

CLEO

¿Voy a tener un hermanito?

Ema se lleva las manos a la cabeza en señal que todo ha salido mal. Eric, no espera más y deja salir la verdad.

ERIC

(impulsivamente)

Tu mamá y yo nos vamos a separar.

Nos vamos a divorciar.

Cleo no entiende lo que sucede. Frunce el seño y los mira.

ERIC

Debes decidir con cuál de los dos
quieres quedarte... con mamá o conmigo.

Cleo se levanta muy molesta y se va a su habitación.

CORTE A

6. INT. Cuarto de Cleo -Noche.

Cleo cierra la puerta de su cuarto y con rabia toma algunos objetos para formar una especie de "fuerte". Luego, busca una foto de los tres, la observa con tristeza y enojo y la lanza.

Llueve, Cleo se coloca su impermeable y botas de caucho, toma un paraguas y entra al fuerte. La lluvia se intensifica.

Cleo está triste. Un trueno más fuerte que los anteriores retumba en el cuarto, acompañado de un apagón inesperado. El cuarto es negro y se escucha el grito de Cleo.

CORTE A

7. INT. Mar de lluvia -Noche.

De pronto, Cleo vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Cae, en la misma dirección que la lluvia.

NARRADOR

(V.O)

Y así... de tanto llover un mar se hizo ver.

Cleo remó y remó, y sobre su paraguas llegó
a un lugar con dos caras.

Se forma un mar de gotas de lluvia y Cleo toma su sombrilla al revés, usándola a modo de bote.

8. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo llega a una encrucijada donde se observan dos puertas. Las mira sin entender. Así, decide abrir una y entrar.

CORTE A

9. INT. Habitación de PAPÁ -Día.

Cleo entra a una habitación muy ordenada. Este es el posible cuarto de ella si se quedara con papá, visto desde su imaginación. En este mundo las cualidades y defectos de los padres son llevados al extremo. Reflejado en la decoración; tan cuadrada, como lo más oscuro de la personalidad de Eric.

Cleo inspecciona el cuarto. Todo se ve extrañamente perfecto. En el medio está, como fuera de lugar, una mesita con comida servida y dos sillas. Cleo tiene hambre. Se sienta y toma el pan, pero éste se aleja de ella, asustándola.

PAPÁ la sorprende desde sus espaldas. Lleva una camisa de cuadros completamente abotonada y lentes de pasta negros. En el mundo imaginario de Cleo sí pueden verse los rostros de los adultos; ya que son personalidades inventadas por ella.

PAPÁ

(controlador e irónico)

¡Ah! Veo que te has llevado una lección.

CLEO

(asustada)

¿Papá?

PAPÁ

(estricto)

Verás, Cleo... Acá aprenderás a ser eficiente, paciente e inteligente.

Pero... Una cosa.

Papá se acerca a Cleo y puede verse su cara enorme como un globo y atemorizante para ella.

PAPÁ

(autoritario y manipulador)

Jamás deberás ir al OTRO CUARTO. Cosas oscuras se encuentran allá... Promételo, Cleo.

Cleo se intimida. Mira hacia la puerta, lo esquiva y sale corriendo de la habitación.

CORTE A

10. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo cierra la puerta del mundo de papá y se asegura de que está bien sellada. Abre rápidamente la otra y entra.

CORTE A

11. INT. Habitación de MAMÁ -Día.

Cleo llega a una habitación muy bohemia, con telas que le dan una atmósfera de ensueño. Desde la imaginación de Cleo, este es el cuarto de ella si se quedase a vivir con mamá.

Al apartar una de las cortinas se ve a MAMÁ sentada. Lleva el cabello enredado y nada en ella parece combinar. En este mundo, EMA, que normalmente es sensible y soñadora, ahora es excesivamente teatral y manipuladora. El cuarto es realmente desordenado, hay muchos objetos acumulados y sin relación.

MAMÁ

(poética y exagerada)

¡Oh! Mi dulce palomita. ¡Mi Cleo!

Mientras habla, MAMÁ se lleva las manos a la frente.

CLEO

(aliviada)

¡Mamá!

Cleo se emociona y la abraza.

MAMÁ

(como víctima)

Sabía que elegirías a tu indefensa
madre... mi tesorito. Déjame buscar...

Mamá busca entre objetos apilados, lanzándolos hasta encontrar una boa de plumas que le coloca a Cleo.

MAMÁ

(inquisitiva)

Pero... Debes prometer que no irás
al OTRO CUARTO. Nunca harías eso, ¿verdad?

Cleo, por miedo, niega con la cabeza.

MAMÁ

(furiosa)

¡MENTIROSA! Sé que estuviste allí.
Nadie puede ocultar algo a MAMÁ.

Mientras la acusa camina hacia ella, y a su vez Cleo camina hacia la puerta. Sale y deja a mamá hablando sola.

CORTE A

12. INT. Encrucijada -Noche.

Cleo logra escapar. Pero, las dos puertas empiezan a temblar, los padres intentan salir. Cleo no tiene dónde esconderse. Luego, las puertas dejan de sonar.

MAMÁ

(sarcástica)

Aquí estás, palomita. ¡Eres mía!

PAPÁ

(serio)

Déjala. ¡Ella es mía!

Ambos halan a Cleo de un lado hacia el otro, como si fuese un muñeco. Cleo, se impone; ella es la adulta de la situación.

CLEO

(Con determinación)

¡Ya! Deberían avergonzarse de ustedes mismos.

Parecen dos niños. ¡No soy un juguete!

Cleo se acerca a papá, y lo señala.

CLEO

(dirigiéndose a PAPÁ)

¡Tú! No todo es cuadrado.

Deberías aprender un poco de ella.

Cleo camina hacia mamá.

CLEO

(dando una lección)

¡Y tú! Deberías ordenar y aprender de él.

Los padres escuchan a Cleo sumisos, saben que tiene razón.
Mamá se acerca a papá y estrechan la mano.

CLEO

(con madurez)

Eso está mejor. Pero, mis verdaderos papás
me esperan. ¿Saben cómo puedo regresar?

Papá y mamá se miran...

PAPÁ

Sólo conocemos la vía de las estrellas.

Cleo se despide. Mamá le da el paraguas y le lanza un beso.

CORTE A

13. INT. Mar de estrellas -Noche.

NARRADOR

(V.O.)

Cleo voló y voló. Antes de volver, su corazón
sanó y encontró la respuesta que tanto buscó.

Cleo vuela con su paraguas por el mar de estrellas. Mientras
vuela, se escuchan las voces de Eric y Ema.

FUNDIDO NEGRO A

14. INT. Cuarto de Cleo -Día.

EMA

(insistente)

¿Cleo?

Cleo está dormida dentro de su "fuerte". Es su cumpleaños, papá y mamá han ido a felicitarla. Cleo despierta suavemente y los mira.

CLEO

(emocionada)

Mamá...papá... ¡Volví!

Los padres se miran, pensando que Cleo todavía está soñando.

EMA y ERIC

(al unísono)

¡Feliz cumpleaños!

Cleo sonríe.

CLEO

(serena)

Ya tomé una decisión...

ERIC

Tranquila, ahora es tu cumpleaños.

Cleo abraza a ambos padres.

FIN

3.13 *Guión técnico*

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
1. Fiesta de disfraces.	P.1	Plano detalle de los globos de la fiesta, el plano debe abrirse hasta llegar a un plano general de la habitación.	Sonido instrumental de acordeón, delicado e inocente. Ref. Beginner's Theme Suite by David Palmer, soundtrack Beginners.		3" 72 cuadros
	P.2	Plano americano de EMA, disfrazada de gitana. El plano va desde la cintura a los pies.	Sonido instrumental, delicado e inocente.		3" 72 cuadros
	P.3	Plano americano de ERIC, disfrazado de súper-héroe. El plano va desde la cintura a los pies.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR En una larga noche... llena de extraños disfrazados, globos y música EMA y ERIC se conocieron.	3" 72 cuadros
	P.4	Two shot en plano americano de EMA y ERIC. Ambos se mueven delicada y nerviosamente, desde cada extremo del sofá hacia el centro.	Sonido instrumental, delicado e inocente.		5" 120 cuadros
	P.6	Plano referencial de EMA, cerca de ERIC. Vemos su cuerpo de perfil en un plano medio.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR Ema.	2" 48 cuadros
	P.7	Plano americano de EMA inclinándose para recibir una ovación del público.	Aplausos del público.	NARRADOR Una actriz de teatro esporádica.	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
1. Fiesta de disfraces.	P.8	Plano detalle de los pies de EMA, de perfil. La perspectiva es al ras del suelo. Hay un breve montaje de ella haciendo la misma acción, con diferentes tacones.	Sonido de los tacones al pisar el suelo.	NARRADOR Le gusta hacer melodías con sus tacones.	3"/ 72 cuadros
	P.9	Plano subjetivo de EMA observando a ERIC. El plano de ERIC es americano.		NARRADOR Eric.	2" 48 cuadros
	P.10	Plano medio corto de ERIC de espaldas, fotografiando a diferentes personas (en 2do plano, pero enfocadas).	Sonido del disparador de la cámara.	NARRADOR Un fotógrafo retratista.	3" 72 cuadros
	P.11	Plano entero de ERIC bañándose. Se observa en contraluz su silueta, detrás de la puerta de la ducha.	Se escucha a ERIC imitando una voz muy grave, casi de opera. Luego, hablando con una voz tan aguda como un ratón.	NARRADOR Mientras se baña, le gusta imitar voces extrañas.	2" 48 cuadros
	P.12	Plano detalle de las manos de ERIC y EMA que se rozan, casi uniéndose.	Sonido instrumental, delicado e inocente.	NARRADOR Ninguno de los dos sabía que 9 meses después... una semilla crecería en la barriga de EMA.	3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO/ CUADROS
			SONIDO	PARLAMENTOS	
2. Animación crecimiento de una planta.	P.13	Plano detalle de una semilla en un matero. La semilla crece hasta la fase de una planta con flores, a través de una animación breve. Los pétalos deben salir justo en el momento en el que el narrador culmine la palabra "flores".	Sonido instrumental.	NARRADOR La semilla creció...y de su vientre salieron flores...	7" 168 cuadros
3. Cuarto de Cleo.	P.14	Plano general de la habitación de CLEO. Por medio de un paneo de izquierda a derecha vemos detalles de la habitación y a CLEO señalando el abecedario en la pizarra.	Sonido instrumental.	CLEO (haciendo énfasis en la pronunciación) A... B... C...D...	6" 144 cuadros
	P.15	Plano medio de CLEO. La niña está de espaldas, mientras le "enseña" a sus peluches. Al escuchar a lo lejos la voz de su madre, voltea a su izquierda, hasta quedar de perfil.	Cuando se escucha la voz de la madre, la música hace fade hasta quedar en silencio.	EMA (exasperada) ¿CLEO? ¿CLEO? ¡Cleo, ven a cenar!	3" 72 cuadros
	P.16	Plano entero de los peluches sentados en fila. CLEO, entra al cuadro, deja la regla a regañadientes y les habla llevándose las dos manos a la boca (como si dijese un secreto). Sale del cuadro, quedando los juguetes solos.	Al salir CLEO del cuadro, se escucha la puerta de la habitación al cerrarla.	CLEO (susurrando) Ya vengo...	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
4. Pasillo hacia el comedor.	P.17	Plano americano de CLEO caminando por el pasillo. El plano está vacío hasta que CLEO entra. Se detiene al escuchar las voces. Se devuelve y se esconde.	Sonido instrumental.	EMA (nerviosa) Pero...	4" 96 cuadros
	P.18	Primerísimo primer plano de los ojos de CLEO. Los ojos de CLEO se mueven de un lado al otro.	Sonido instrumental.		2" 48 cuadros
	P.19	Two shot, plano entero de las sombras de EMA y ERIC reflejadas en la pared mientras discuten. Las sombras se mueven. EMA se lleva la mano a la cabeza, mientras ERIC tiene los dos brazos apoyados en las caderas. Cuando ERIC termina de hablar, sale del cuadro. Luego, lo hace EMA.		EMA (nerviosa) Pero mañana es su cumpleaños... no creo que sea el mejor momento, Eric. ERIC (molesto) Tenemos que decirle... Es momento de que crezca.	11" 264 cuadros
	P.20	Plano medio corto de CLEO, asomándose en la esquina y después recostada en la pared. Así, sigue su camino hacia el comedor.	Sonido instrumental.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.21	Plano general del comedor, donde se encuentran EMA y ERIC de espaldas y CLEO de frente a la cámara. Travelling in de CLEO hasta quedar en plano medio.	Sólo se escuchan los sonidos de los cubiertos al tropezar con los platos. Nadie habla.	CLEO (con certeza) Yo sé lo que quieren decirme...	5" 120 cuadros
	P.22	Plano detalle de las manos y cubiertos de ERIC. En segundo plano y desenfocadas, se ven las de EMA. Al escucharse la voz de CLEO, ERIC y EMA sueltan los cubiertos.	Luego de la intervención de CLEO se escucha un silencio.		4" 96 cuadros
	P.23	Plano medio de CLEO mientras se toma una limonada con pitillo. La perspectiva es de perfil. El líquido se consume.	Cuando la limonada de CLEO se acaba, se escucha el sonido del pitillo aspirando cuando el vaso está vacío.	EMA (disimulando) Mañana es tu cumpleaños, Cleo. ¿A quiénes quieres invitar?	3" 72 cuadros
	P.24	Primerísimo primer plano de CLEO de perfil, viendo hacia los padres del otro lado de la mesa. CLEO está a la derecha del cuadro y a la izquierda el aire.		CLEO (interrumpiendo) ¿Voy a tener un hermanito?	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.25	Plano medio de los padres, de espaldas. Se distingue cuando EMA se lleva las manos a la cara en señal de frustración.			2" 48 cuadros
	P.26	Visión subjetiva de ERIC, plano en contrapicado de CLEO, plano medio de la niña. A medida de que papá habla, ocurre un zoom in de CLEO hasta primer plano. La expresión de CLEO cambia, y frunce el seño en señal de no entender la situación.		ERIC (impulsivamente) Tu mamá y yo nos vamos a separar. Nos vamos a divorciar.	3" 72 cuadros
	P.27	Primerísimo primer plano de CLEO, con una lágrima que se asoma en el ojo.		ERIC Debes decidir con cuál de los dos quieres quedarte... con mamá o conmigo.	4" 96 cuadros
	P.28	Plano medio de ERIC breve, hasta que la cámara hace un paneo rápido de izquierda a derecha hacia EMA. Luego, la cámara vuelve a ERIC.	Silencio.		6" 144 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
5. Comedor.	P.29	Plano general de la mesa. CLEO se levanta molesta y se va.	Silencio.		2" 48 cuadros
6. Cuarto de Cleo.	P.30	Plano americano de CLEO cerrando la puerta de su cuarto.	Se escucha la puerta fuertemente al cerrarse.		2" 48 cuadros
	P.31	Plano general de CLEO tomando objetos de la habitación para formar un fuerte.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.32	Plano entero de CLEO moviendo la cesta de la ropa sucia.	Música instrumental.		2" 48 cuadros
	P.33	Plano detalle de CLEO tomando una sábana, poniéndola sobre todos los objetos.	Sonido de lluvia.		2" 48 cuadros
	P.34	Plano general de CLEO caminando hacia la mesita de noche.	Sonido de lluvia.		2" 48 cuadros
	P.35	Plano entero de CLEO agachada abriendo una gaveta de la mesa. Se ve una foto.	Sonido de lluvia y truenos leves.		2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
6. Cuarto de Cleo.	P.36	Plano detalle de CLEO sosteniendo una foto de mamá, papá y ella sobre su cama.	Sonido de lluvia.		4" 96 cuadros
	P.37	Plano medio de CLEO con rabia y tristeza. Esconde la foto debajo de la cama.	Sonido de lluvia que se intensifica. Truenos.		2" 48 cuadros
	P.38	Plano americano de CLEO tomando de un mueble donde guinda objetos, su impermeable.	Sonido de lluvia intensa.		2" 48 cuadros
	P.39	Plano detalle de las botas de caucho de CLEO. Primero en el cuadro están solo las botas, luego entran las manos de CLEO.	Sonido de lluvia intensa.		3" 72 cuadros
	P.40	Plano detalle rápido de CLEO tomando un paraguas.	Sonido de lluvia intensa.		2" 48 cuadros
	P.41	Plano entero de CLEO triste dentro del fuerte, ya vestida con su indumentaria de lluvia. Los relámpagos se hacen notar y de pronto hay un apagón.	Se escucha un trueno más fuerte que todos los anteriores.		5" 120 cuadros
	P.42	Se observa un cuadro completamente negro.	Se escucha el grito de CLEO.		2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.43	Plano cenital, general. CLEO vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Cae, en la misma dirección que la lluvia.	Música instrumental. Sonido de lluvia.	NARRADOR Y así... de tanto llover un mar se hizo ver.	6" 144 cuadros
	P.44	Plano cenital, general. Se forma un mar de lluvia y CLEO usa su paraguas a modo de bote, al revés. Cleo se desplaza en posición horizontal, hasta salir del cuadro.	Música instrumental. Sonido de lluvia.	NARRADOR Cleo remó y remó, y sobre su paraguas llegó a un lugar con dos caras.	5" 120 cuadros
8. Encrucijada.	P.45	Plano general de CLEO, de espaldas, llegando a un lugar con dos puertas.			5" 120 cuadros
	P.46	Plano detalle de CLEO sacudiéndose la lluvia.			2" 48 cuadros
	P.47	Plano detalle de CLEO dejando su paraguas.			2" 48 cuadros
	P.48	Plano medio corto de CLEO volteando hacia la derecha y luego hacia la izquierda.			4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.49	Plano general de CLEO abriendo la puerta derecha y entrando.			3" 72 cuadros
9. Habitación de PAPÁ.	P.50	Plano general de la habitación de PAPÁ. Paneo de izquierda a derecha.			7" 168 cuadros
	P.51	Plano entero de CLEO acercándose a los muebles y moviendo los objetos.			4" 96 cuadros
	P.52	Plano detalle de una foto de CLEO con su padre.			3" 72 cuadros
	P.53	Plano medio de CLEO asombrada, retrocediendo hasta tropezar con una mesita.	Sonido de CLEO tropezando con la mesa.		2" 48 cuadros
	P.54	Plano general. Se observa una mesita servida con dos sillas en el centro de la habitación.			3" 72 cuadros
	P.55	Plano americano de CLEO, que tiene hambre. Se toca la barriga.	Sonido de estómago crujiendo.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.56	Plano detalle del brazo de CLEO sacando la silla para sentarse a comer.	Sonido de la silla cuando la saca.		2" 48 cuadros
9. Habitación de PAPÁ.	P.57	Plano medio de CLEO tomando el pan.			2" 48 cuadros
	P.58	Plano detalle del pan moviéndose, alejándose de CLEO.			3" 72 cuadros
	P.59	Plano medio corto de CLEO, frontal a la cámara. CLEO está asustada, más aún con la voz de papá. Papá está detrás.		PAPÁ (controlador e irónico) ¡Ah! Veo que te has llevado una lección.	5" 120 cuadros
	P.60	Plano entero de PAPÁ, en un ángulo contrapicado. Detallamos la peculiar forma en que está vestido. Sonríe de forma atemorizante.		CLEO (asustada) ¿Papá?	3" 72 cuadros
	P.61	Plano medio corto de CLEO, de perfil. Se ven las manos de papá entrando al cuadro. Ella, asustada.		PAPÁ (estricto) Verás, Cleo... Acá aprenderás a ser...	2" 48 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.62	Plano general. CLEO se levanta de la silla y con cada característica que PAPÁ nombra, ella da un paso hacia atrás.		PAPÁ (estricto) Eficiente, paciente e inteligente.	4" 96 cuadros
	P.63	Primerísimo primer plano de PAPÁ, con sus grandes lentes de pasta.		PAPÁ (estricto) Pero... Una cosa.	3" 72 cuadros
	P.64	Plano referencial de PAPÁ, CLEO está en segundo plano enfocada. En un plano medio. CLEO piensa que su padre se ha vuelto loco.		PAPÁ (autoritario y manipulador) Jamás deberás ir al OTRO CUARTO. Cosas oscuras se encuentran allá... Promételo, Cleo.	7" 168 cuadros
	P.65	Con un lente Ojo de pez y en un plano medio corto vemos la cara de PAPÁ, enorme como un globo. PAPÁ levanta una ceja.			3" 72 cuadros
	P.66	Plano medio corto de CLEO volteando hacia la derecha, hacia la puerta.			3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
	P.67	Plano general de CLEO esquivando a PAPÁ y corriendo para salir de la habitación.	Música instrumental de tensión.		3" 72 cuadros
10. Encrucijada	P.68	Plano americano de CLEO cerrando la puerta del mundo de PAPÁ. Rápido y con miedo.			3" 72 cuadros
	P.69	Plano general de la encrucijada. CLEO va hacia la puerta izquierda.			4" 96 cuadros
	P.70	Plano detalle de CLEO abriendo la puerta de la izquierda.			2" 48 cuadros
11. Habitación de MAMÁ.	P.71	Plano medio de CLEO entrando a la habitación. Su rostro es de total asombro, está fascinada.	Música instrumental de misterio o de un ambiente mágico.		3" 72 cuadros
	P.72	La cámara sigue a CLEO en un plano general, mientras recorre el cuarto. Destaca el desorden y el ambiente bohemio.	Música instrumental.		6" 144 cuadros
	P.73	Plano detalle de una foto de CLEO con MAMÁ. CLEO toca la foto.	Música instrumental.		3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.74	Plano americano de CLEO, de espaldas, que abre una cortina, Detrás se encuentra MAMÁ.	Música instrumental.		5" 120 cuadros
	P.75	Plano entero de MAMÁ sentada. Se levanta emocionada. Se lleva las manos a la frente, en señal de debilidad.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.76	Plano general de la habitación. CLEO corre hacia EMA, quien la espera con los brazos abiertos.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.77	Plano medio de CLEO, de perfil mientras abraza a su madre.	Música instrumental.	MAMÁ (poética y exagerada) ¡Oh! Mi dulce palomita. ¡Mi Cleo!	4" 96 cuadros
	P.78	Tilt up desde las manos de la niña en la cintura de la madre, hasta quedar EMA en plano medio.	Música instrumental.	CLEO (aliviada) ¡Mamá!	3" 72 cuadros
	P.79	Primer plano de CLEO, mientras la madre le aprieta las mejillas y la mueve de un lado al otro.	Música instrumental.	MAMÁ Sabía que elegirías a tu indefensa madre... mi tesorito.	4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.80	Plano americano de MAMÁ que se voltea para buscar algo.	Música instrumental.	MAMÁ Déjame buscar...	2" 48 cuadros
	P.81	Plano general de una montaña de objetos apilados, sin relación. MAMÁ busca un objeto.	Música instrumental.		5" 120 cuadros
	P.82	Plano detalle de una bota metida en una olla.	Música instrumental.		2" 48 cuadros
	P.83	Plano detalle de un sombrero moviéndose.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.84	Primer plano de MAMÁ al encontrar la boa de plumas.	Música instrumental.		3" 72 cuadros
	P.85	Two shot, plano americano de EMA colocándole la boa de plumas a CLEO.	Música instrumental.		4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.86	Plano medio corto de CLEO con la boa de plumas.		MAMÁ (inquisitiva) Pero... Debes prometer que no irás al OTRO CUARTO.	4" 96 cuadros
	P.87	Primer plano de CLEO. EMA le da toquecitos en la nariz a la niña.		MAMÁ (inquisitiva) Nunca harías eso, ¿verdad?	3" 72 cuadros
	P.88	Plano referencial de EMA, en plano americano, observando a CLEO (que está enfocada). La niña niega con la cabeza.	Silencio.		3" 72 cuadros
	P.89	Primerísimo primer plano de MAMÁ muy enojada, mirándola fijamente.			3" 72 cuadros
	P.90	Two shot, plano entero de EMA y CLEO. EMA está de espaldas y mientras acusa a la niña, ésta se acerca más a la puerta.		MAMÁ (furiosa) ¡MENTIROSA! Sé que estuviste allí.	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
11. Habitación de MAMÁ.	P.91	Plano detalle de CLEO abriendo la manilla de la puerta de espaldas.		MAMÁ (furiosa) Nadie puede ocultar algo a MAMÁ.	4" 96 cuadros
	P.92	Plano medio corto de CLEO saliendo de la habitación.			3" 72 cuadros
12. Encrucijada.	P.93	Plano americano de CLEO, asustada y respirando fuerte, luego de trancar la puerta.	Se escuchan ambas puertas sonar fuertemente. Los padres intentan salir.		4" 96 cuadros
	P.94	Primer plano de CLEO mirando hacia ambos lados, sin saber dónde esconderse.	Las puertas tiemblan.		3" 72 cuadros
	P.95	Primerísimo primer plano de CLEO. Se seca la frente, y suspira.	Las puertas dejan de sonar. Silencio. Se escucha el suspiro de CLEO.		3" 72 cuadros
	P.96	Plano medio de CLEO volteando hacia la izquierda.		MAMÁ (sarcástica) Aquí estás, palomita. ¡Eres mía!	3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.97	Plano medio corto de MAMÁ al lado izquierdo de CLEO.			2" 48 cuadros
	P.98	Two shot, plano americano de MAMÁ y CLEO. CLEO es halada hacia la derecha, por PAPÁ.		PAPÁ (serio) Déjala. ¡Ella es mía!	3" 72 cuadros
	P.99	Plano medio corto de PAPÁ al lado derecho de CLEO.			2" 48 cuadros
	P.100	Three shot, plano americano de CLEO siendo halada por ambos padres, como si fuese un muñeco. Cleo tiene una expresión confusa.			5" 120 cuadros
	P.101	Primer plano de CLEO, molesta y llena de valor. Ángulo en contra-picado.		CLEO (Con determinación) ¡Ya!	3" 72 cuadros
	P.102	Plano general. CLEO está de espaldas, mientras ambos padres reciben el sermón con cara de niños.		CLEO (Con determinación) Deberían avergonzarse de ustedes mismos. Parecen dos niños. ¡No soy un juguete!	7" 168 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.103	Plano detalle del dedo índice de CLEO, señalando a PAPÁ.		CLEO (dirigiéndose a PAPÁ) ¡Tú!	2" 48 cuadros
	P.104	Plano medio de PAPÁ. Frente a él, y de espaldas a la cámara, está CLEO. PAPÁ tiene cara de arrepentimiento.		CLEO (dirigiéndose a PAPÁ) No todo es cuadrado. Deberías aprender un poco de ella.	4" 96 cuadros
	P.105	Plano americano de CLEO, volteándose hacia donde está MAMÁ. CLEO queda de espaldas a la cámara. MAMÁ baja la cabeza.		CLEO (dando una lección) ¡Y tú! Deberías ordenar y aprender de él.	4" 96 cuadros
	P.106	Plano medio de los padres cabizbajos, subiendo y bajando los hombros, en señal de que ya no pueden hacer nada. Lo hacen al mismo tiempo, en coordinación.			3" 72 cuadros
	P.107	Plano americano de la cintura a los pies, de ambos padres estrechando la mano. A un lado se distingue a CLEO, que por su estatura aparece en plano entero, de espaldas a la cámara.		CLEO (con madurez) Eso está mejor. Pero, Mis verdaderos papás me esperan.	5" 120 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
12. Encrucijada.	P.108	Two shot, plano medio corto de ambos padres de perfil viéndose a los ojos.		CLEO (con madurez) ¿Saben cómo puedo regresar?	4" 96 cuadros
	P.109	Plano medio de CLEO observando a PAPÁ.		PAPÁ Sólo conocemos la vía de las estrellas.	3" 72 cuadros
	P.110	Plano americano de PAPÁ señalando el camino.			2" 48 cuadros
	P.111	Primer plano de CLEO sonriendo.			2" 48 cuadros
	P.112	Two shot, plano americano de ambos padres despidiéndose. MAMÁ le acerca el paraguas a CLEO.			4" 96 cuadros
	P.113	Plano detalle de CLEO recibiendo el paraguas de ella.			2" 48 cuadros
	P.114	Plano medio corto de MAMÁ lanzándole un beso a CLEO.			3" 72 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
13. Mar de estrellas.	P.115	Plano cenital, general. CLEO vuela con su paraguas a través de la oscuridad. Sube, siguiendo un patrón de estrellas.		<p>NARRADOR Cleo voló y voló. Antes de volver, su corazón sanó y encontró la respuesta que tanto buscó.</p> <p>EMA Y ERIC (desde lejos) ¿Cleo? ¿Cleo?</p>	6" 144 cuadros
14. Cuarto de Cleo.	P.116	Plano entero de CLEO dentro del fuerte, dormida. EMA la acaricia para despertarla. Sólo se ven los brazos de EMA.		<p>EMA (insistente) ¿Cleo?</p>	4" 96 cuadros
	P.117	Primer plano de CLEO abriendo los ojos suavemente. Al principio no reconoce dónde está, luego sonríe.			4" 96 cuadros
	P.118	Two shot, plano medio de ambos padres en el suelo, observando a CLEO sonriendo. Luego se miran el uno al otro, quedando de perfil. No entienden qué le sucede a CLEO.		<p>CLEO (emocionada) Mamá...papá... ¡Volví!</p>	5" 120 cuadros
	P.119	Plano medio de CLEO, aún dentro del fuerte. Sonríe.		<p>EMA y ERIC (al unísono) ¡Feliz cumpleaños!</p>	4" 96 cuadros

ESCENA	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	PARLAMENTOS	
14. Cuarto de Cleo.	P.120	Plano general de los tres en la habitación de CLEO. Ellos arrodillados para estar al nivel del fuerte de CLEO y ella dentro de este, pero sin verse.		CLEO (serena) Ya tomé una decisión...	3" 72 cuadros
	P.121	Plano medio corto de CLEO, serena.		ERIC Tranquila, ahora es tu cumpleaños.	2" 48 cuadros
	P.122	Three shot, plano americano. Los padres de espaldas, Sólo vemos a CLEO en medio de los dos, abrazándolos al mismo tiempo.			6" 144 cuadros

419 segundos = 7 minutos.

Aproximadamente 10.056 fotogramas

3.14 Storyboard

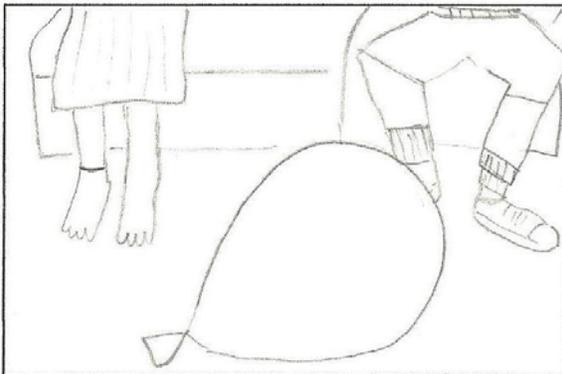
Llevar una idea o proyecto de la imaginación a lo físico, puede resultar engorroso y difícil de comunicar a otros si no se cuenta con un bosquejo de lo que se propone.

El *stop-motion* no es la excepción. De allí que el *storyboard* sea un punto de apoyo y de partida para el desarrollo de cualquier pieza hecha con esta técnica. A continuación se muestran los dibujos por planos de las escenas que componen el cortometraje.

Título: Cleo

Dirección: Pierina Gómez G.

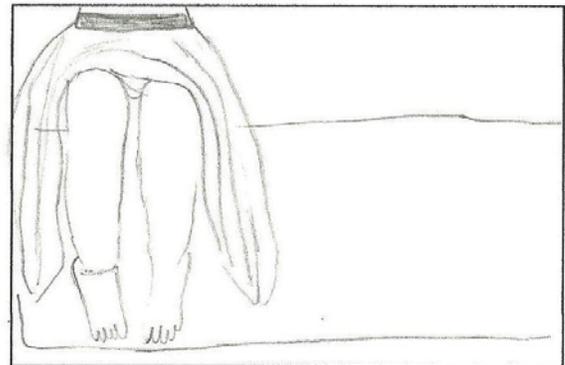
Hoja de storyboard #1



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #1 Two shot, P.A.

Descripción: se muestra cómo Ema y Eric se conocieron.

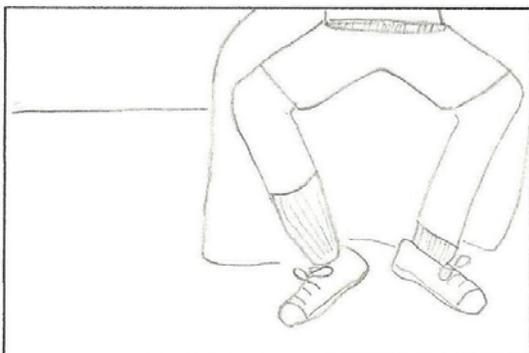


ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #2 P.A. de Ema.

Descripción: Ema está sentada en el extremo izquierdo del sofá.

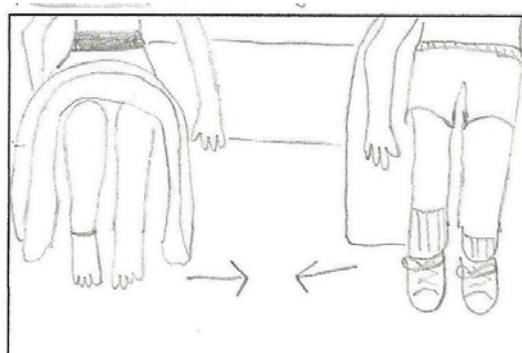
Hoja de storyboard #2



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #3 P.A. de Eric.

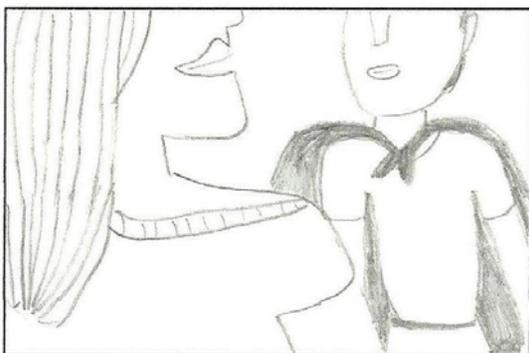
Descripción: Eric está sentado en el extremo derecho del sofá.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #4 Two shot P.A.

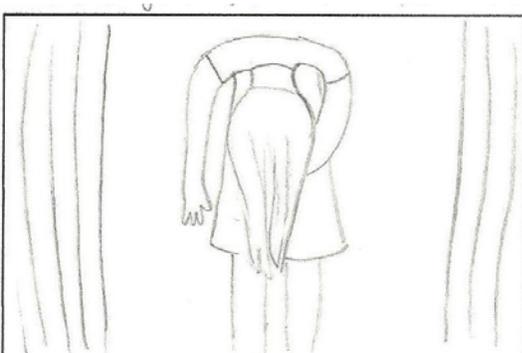
Descripción: Ema y Eric se mueven hasta quedar uno junto al otro.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #5 Plano referencial de Ema.

Descripción: Se introduce el personaje de Ema.

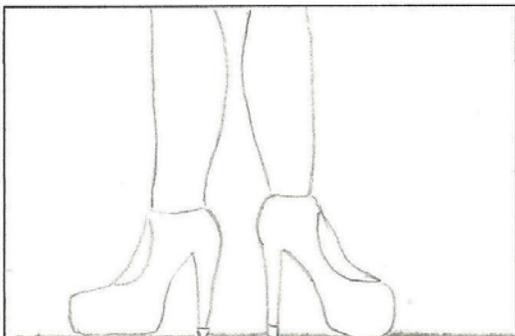


ESC.1/Int- Montaje de Ema

Plano #6 P.E. de Ema

Descripción: se muestra la relación de Ema con el teatro.

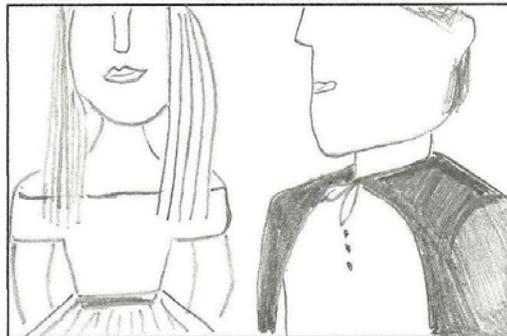
Hoja de storyboard #3



ESC.1/Int- Montaje de Ema

Plano #7 P.D. de los zapatos de Ema.

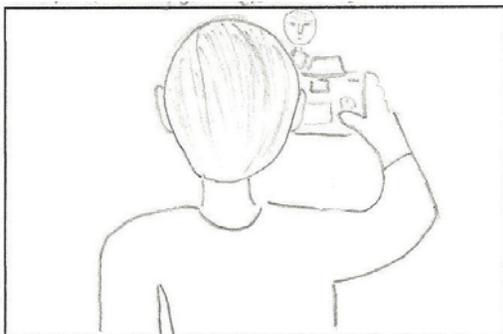
Descripción: Ema hace melodías con sus tacones.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #8 Plano referencial de Eric.

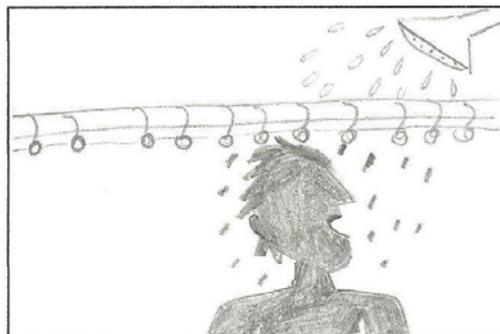
Descripción: se introduce el personaje de Eric.



ESC.1/Int- Montaje de Eric

Plano #9 P.M. de Eric

Descripción: se describe que Eric es fotógrafo.

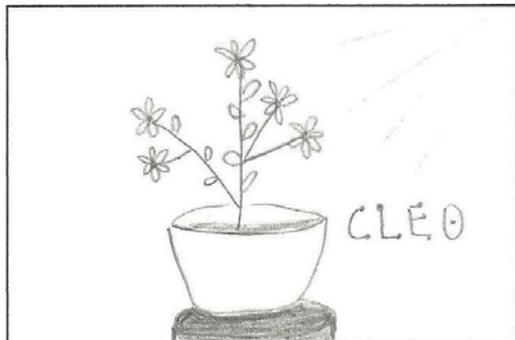


ESC.1/Int- Montaje de Eric

Plano #10 P.M.C. de Eric

Descripción: se muestra a Eric haciendo voces graciosas mientras se ducha.

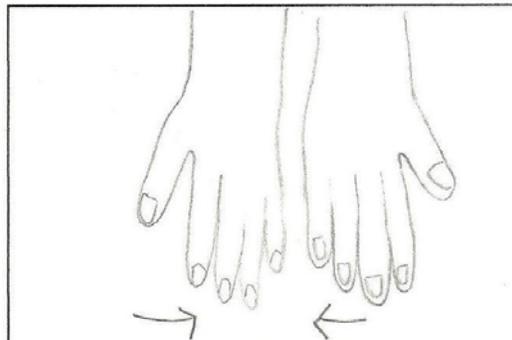
Hoja de storyboard #4



ESC.2/Int- Crecimiento de una flor

Plano #11 P.D. de una flor creciendo

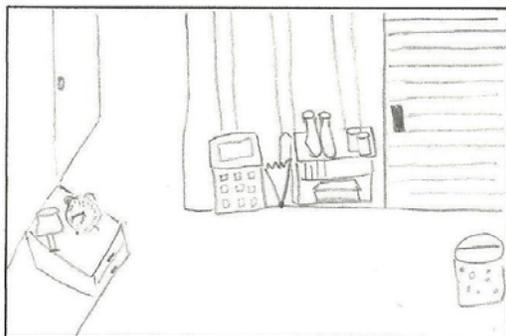
Descripción: una flor crece desde la fase de la semilla.



ESC.1/Int- Fiesta de disfraces

Plano #12 P.D. de las manos de Ema y Eric.

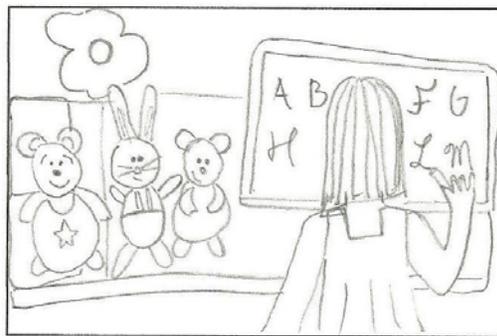
Descripción: las manos se acercan lentamente.



ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #13 P.G. del cuarto de Cleo.

Descripción: se muestra el cuarto de Cleo.

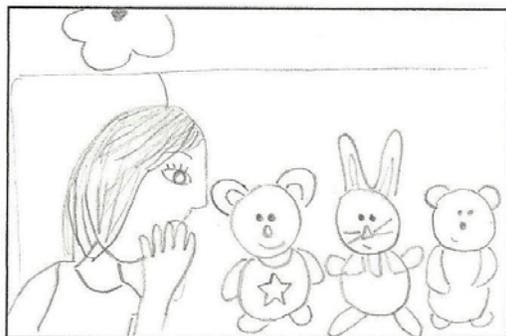


ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #14 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo juega a ser la maestra de sus peluches.

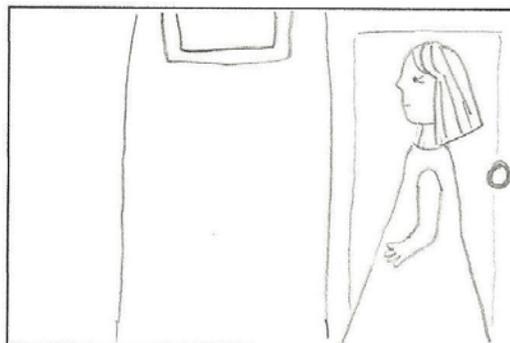
Hoja de storyboard #5



ESC.3/Int- Cuarto de Cleo

Plano #15 P.M. de Cleo.

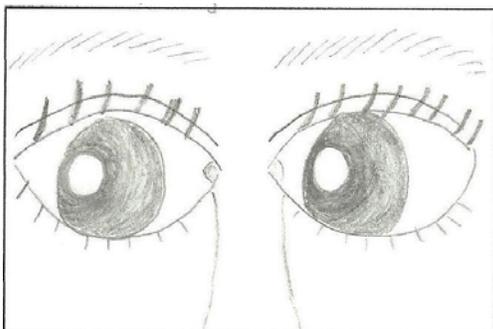
Descripción: Cleo va a cenar, así que se despide de los peluches.



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #16 P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo camina hacia la sala. Escucha a sus padres discutir.



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #17 P.P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo, curiosa, se detiene al escuchar la conversación.

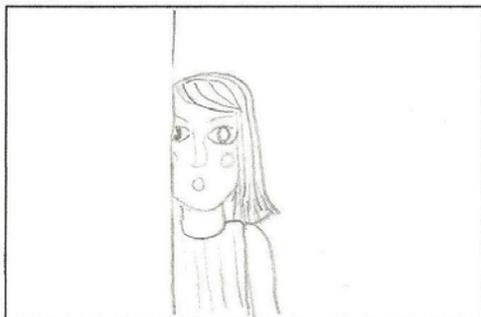


ESC.4/Int- Pasillo

Plano #18 P.E. de los padres.

Descripción: Los padres discuten. Cleo, observa sus sombras reflejadas en la pared.

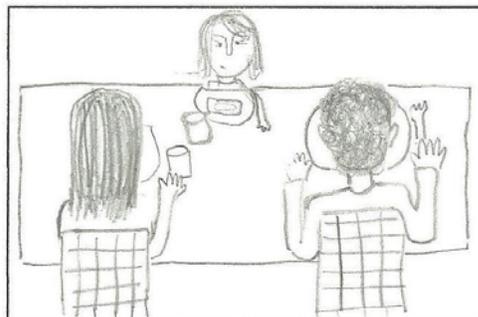
Hoja de storyboard #6



ESC.4/Int- Pasillo

Plano #19 P.M. de Cleo.

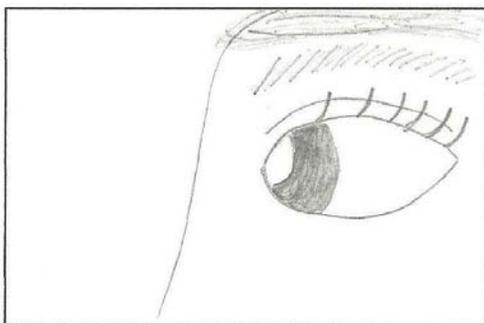
Descripción: Cleo reacciona. Hay algo que sus padres no le han dicho.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #20 Three shot, PM.

Descripción: comen sin hablar, en una especie de tensión. Hasta que Cleo pregunta si tendrá un hermanito.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #21 P.P.P de Cleo.

Descripción: Cleo irrumpe el silencio y pregunta si tendrá un hermanito.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #22 P.D. de las manos de Eric.

Descripción: Los padres dejan caer los cubiertos luego de la intervención de Cleo.

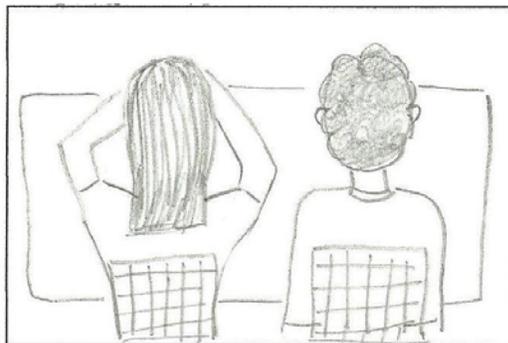
Hoja de storyboard #7



ESC.5/Int- Comedor

Plano #23 P.M. de Cleo.

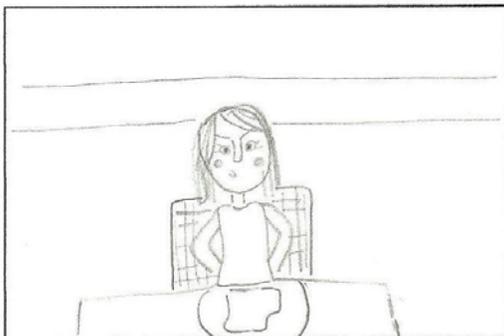
Descripción: Mamá intenta desviar la atención de Cleo y le pregunta sobre su fiesta de cumpleaños. Cleo no responde.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #24 Two shot, P.M. de los padres.

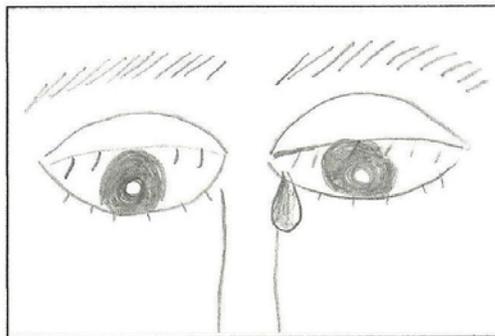
Descripción: Ema sabe que todo ha salido mal y Cleo pudo haber escuchado la conversación.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #25 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo recibe la noticia de que los padres se divorciarán.

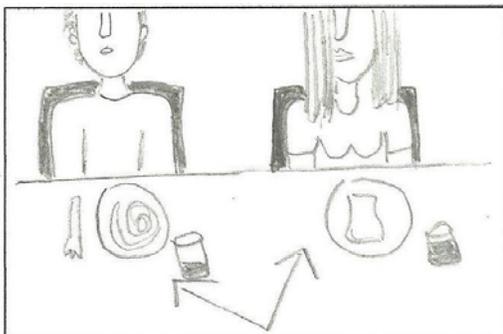


ESC.5/Int- Comedor

Plano #26 P.P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo está muy triste. No entiende lo que sucede.

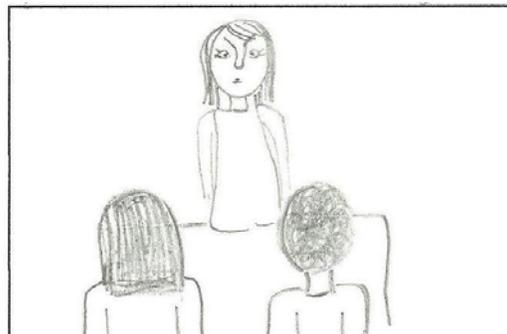
Hoja de storyboard #8



ESC.5/Int- Comedor

Plano #27 Paneo de los padres en P.M.

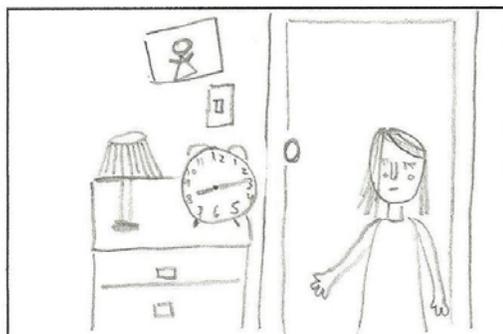
Descripción: Cleo no sabe a cuál de los dos elegir.



ESC.5/Int- Comedor

Plano #28 P.G. del comedor

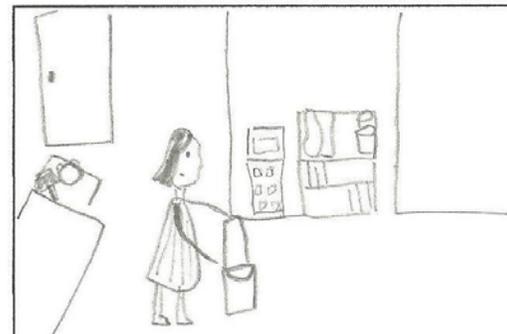
Descripción: Cleo se levanta de la mesa, molesta.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #29 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo cierra la puerta de su habitación.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #30 P.G. de la habitación de Cleo.

Descripción: Cleo toma objetos de su cuarto para formar un fuerte.

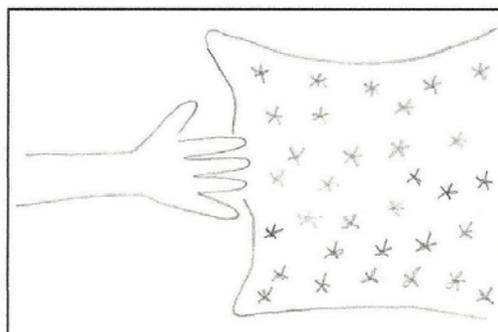
Hoja de storyboard #9



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #31 P.E. de Cleo.

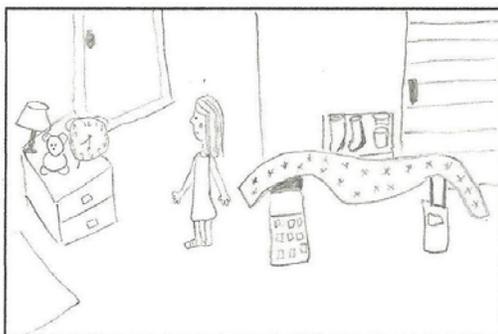
Descripción: Cleo, toma la canasta de la ropa sucia para el fuerte.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #32 P.D. de Cleo agarrando una manta.

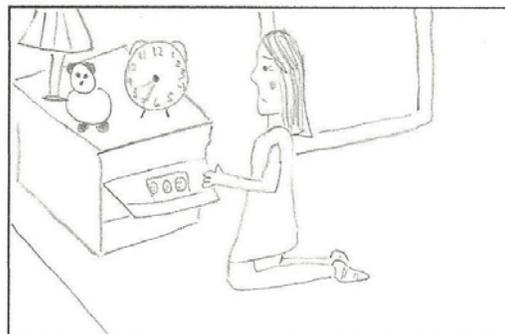
Descripción: Cleo, coloca una manta sobre los objetos.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #33 P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo, camina hacia su mesa de noche.

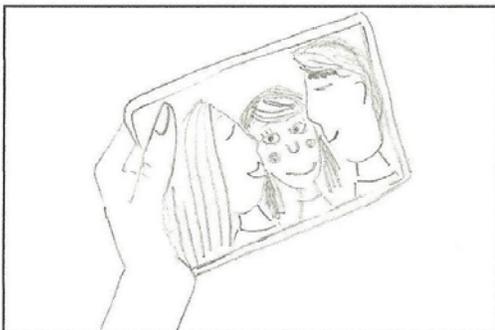


ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #34 P.E. de Cleo.

Descripción: la niña abre la gaveta y busca una foto.

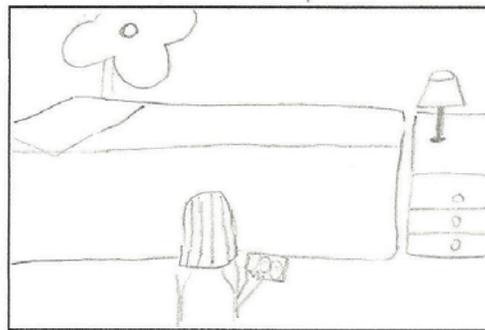
Hoja de storyboard #10



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #35 P.D. de la foto.

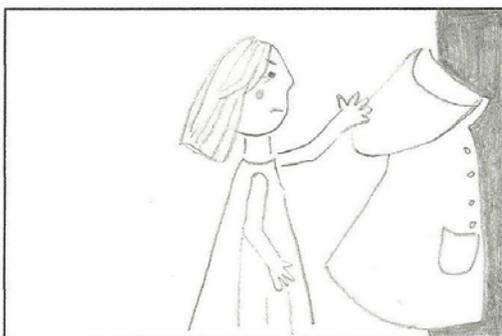
Descripción: la niña observa con rabia y tristeza una foto de ella con sus padres.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #36 P.M de Cleo.

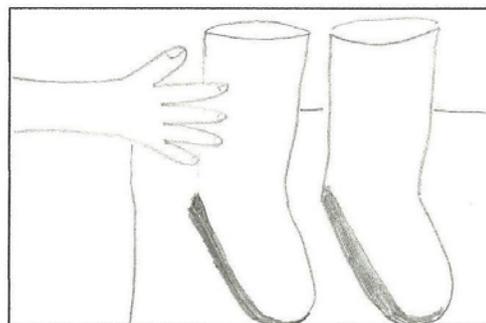
Descripción: Cleo, con rabia, esconde la foto.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #37 P.A. de la Cleo.

Descripción: Llueve, la niña toma su impermeable.

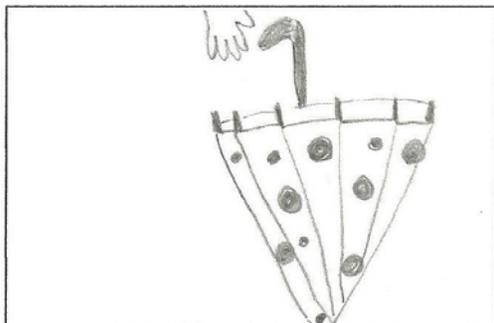


ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #38 P.D. de las botas de caucho.

Descripción: Cleo toma sus botas de caucho.

Hoja de storyboard #11



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #39 P.D. del paraguas de Cleo.

Descripción: Cleo toma un paraguas.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #40 P.E. de Cleo.

Descripción: Cleo está dentro del fuerte, triste. De pronto, ocurre un apagón.



ESC.6./Int.-Cuarto de Cleo

Plano #41 Cuadro completamente negro.

Descripción: Se escucha el grito de Cleo.



ESC.7./Int.-Mar de estrellas

Plano #42 P.G. de Cleo cayendo.

Descripción: Cleo vuela con su paraguas a través de la oscuridad.

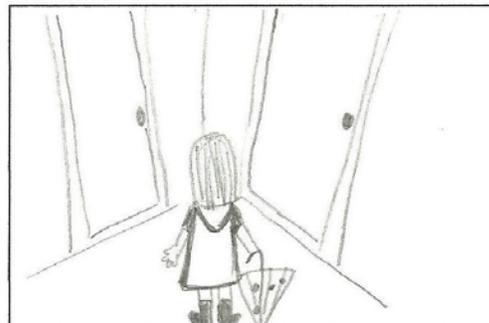
Hoja de storyboard #12



ESC.7./Int.-Mar de estrellas

Plano #43 P.G de Cleo en el mar de lluvia.

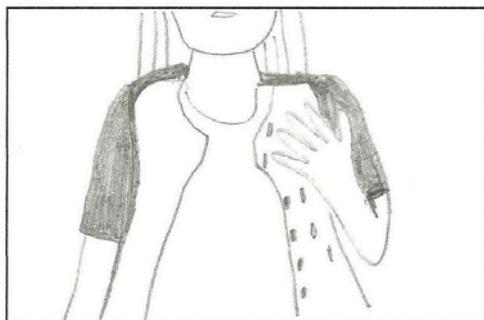
Descripción: La niña usa su paraguas a modo de bote.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #44 P.E. de Cleo.

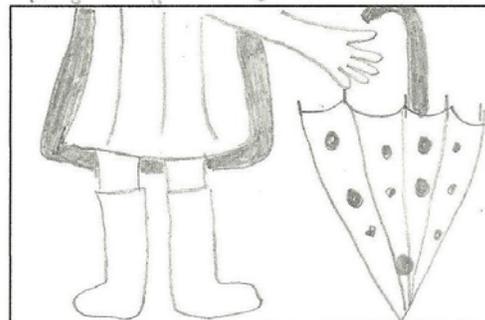
Descripción: La niña llega a un lugar con dos puertas.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #45 P.D de las manos de Cleo.

Descripción: La niña se sacude las gotas de lluvia.

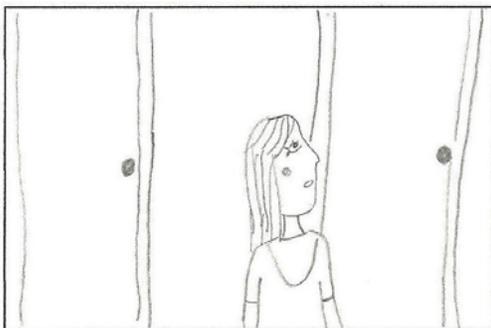


ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #46 P.D. del paraguas.

Descripción: Cleo deja el paraguas.

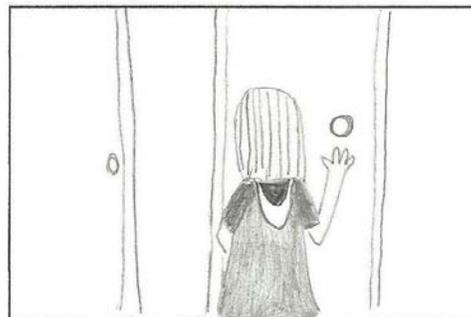
Hoja de storyboard #13



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #47 P.M.C. de Cleo.

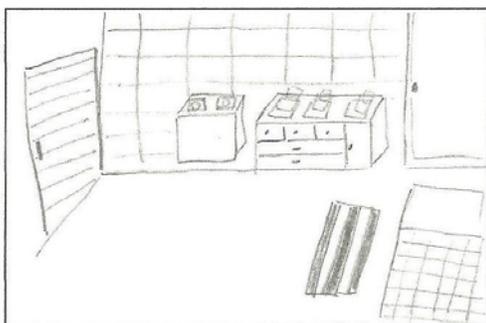
Descripción: La niña no sabe cuál puerta debe elegir.



ESC.8./Int.-Encrucijada

Plano #48 P.A. de Cleo.

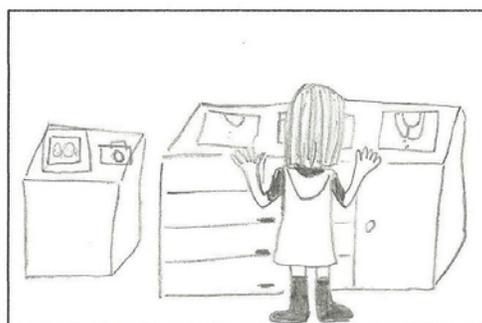
Descripción: Cleo se decide y abre la puerta de la derecha.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #49 P.G. de la habitación del papá. Paneo.

Descripción: La niña entra y observa un cuarto ordenado y un tanto extraño.

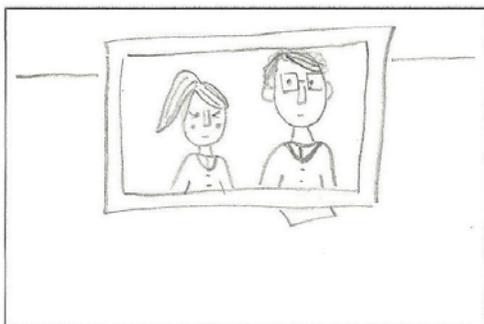


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #50 P.E. de Cleo.

Descripción: Cleo investiga el lugar.

Hoja de storyboard #14



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #51 P.D. de una foto de Cleo con su papá.

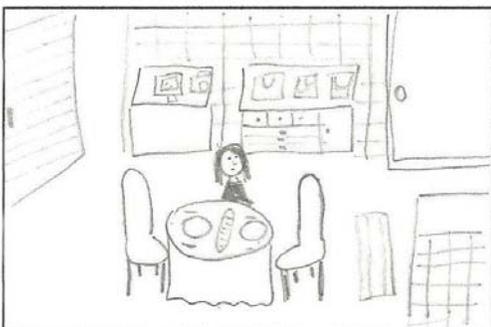
Descripción: se observa una foto de la niña con su padre.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #52 P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo está asombrada y retrocede hasta tropezar con una mesa.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #53: P.G. de la habitación.

Descripción: la niña contempla una mesa servida en medio de la habitación.

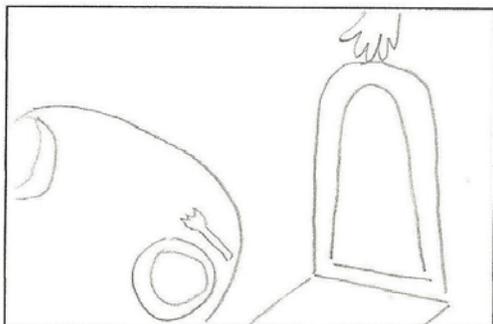


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #54: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo tiene hambre, su estómago cruje.

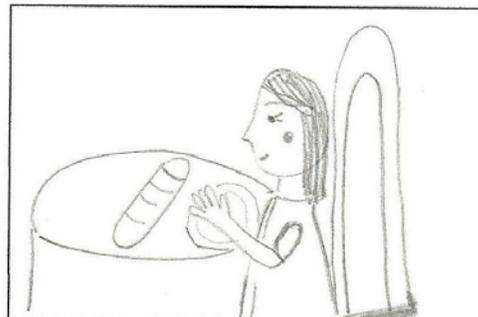
Hoja de storyboard #15



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #55: P.D. de la mano de Cleo.

Descripción: Cleo saca la silla para disponerse a comer.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #56: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo se aproxima para tomar el pan.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #57: P.D. del pan.

Descripción: el pan se mueve solo, alejándose de Cleo.

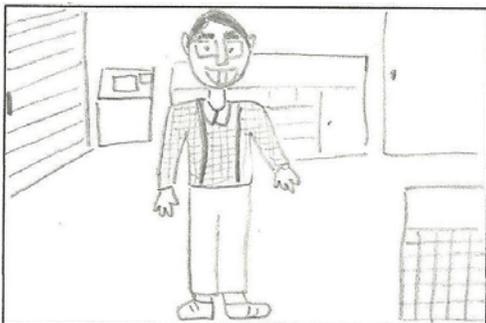


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #58: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo está asustada. Se ven los brazos de papá detrás.

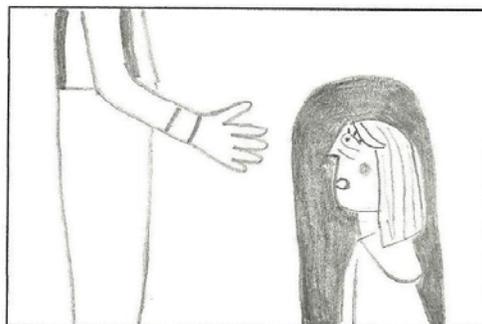
Hoja de storyboard #16



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #59: P.E. de papá.

Descripción: Se muestra al "otro papá".



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #60: P.M.C. de Cleo.

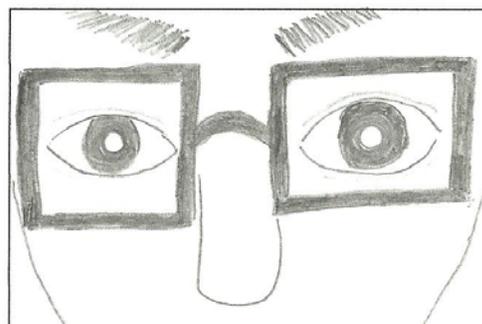
Descripción: Cleo está asustada por el extraño comportamiento de su "papá".



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #61: P.G. de la habitación de papá.

Descripción: Cleo se levanta de la silla lentamente y cada vez más se acerca a la puerta.

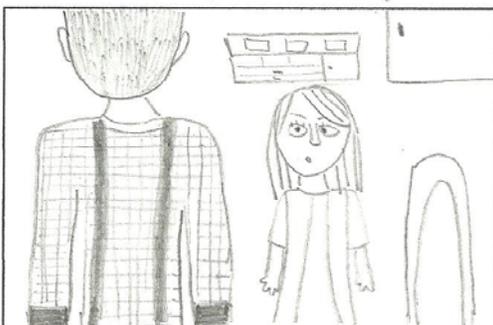


ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #62: P.P.P. de papá.

Descripción: El otro papá le habla a Cleo.

Hoja de storyboard #17



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #63: P.M. de Cleo.

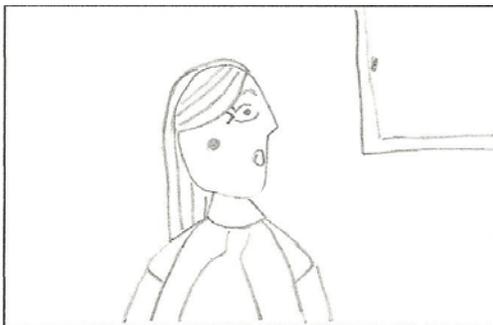
Descripción: El otro papá le nombra a Cleo las normas y restricciones si vive con él.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #64: P.M.C. de papá.

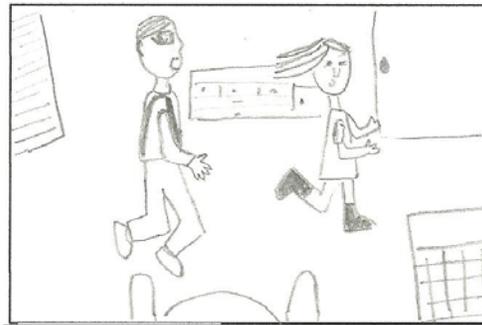
Descripción: La cara de papá se ve enorme como un globo, desde la perspectiva de Cleo.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #65: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo voltea hacia la puerta. Sabe que es momento de irse.



ESC.9./Int.-Cuarto del otro papá.

Plano #66: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo se escapa del mundo del "otro papá".

Hoja de storyboard #18



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #67: P.A. de Cleo.

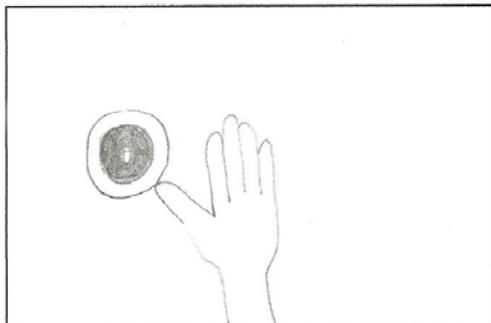
Descripción: Cleo cierra la puerta, asustada.



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #68: P.G. de la encrucijada.

Descripción: Cleo mira hacia la puerta de la izquierda, decidida a entrar.



ESC.10./Int.-Encrucijada

Plano #69: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo abre la puerta de la izquierda.

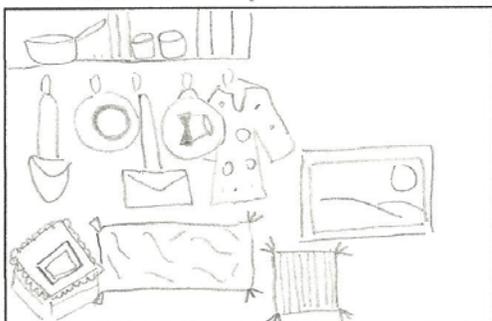


ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #70: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo asombrada contempla la habitación a la que acaba de entrar.

Hoja de storyboard #19



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #71: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo observa la habitación.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #72: P.D. de una foto en la que se ve a Cleo con mamá.

Descripción: Cleo se da cuenta de que es el cuarto de ella, si se quedara a vivir con mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #73: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo abre una cortina, detrás está mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #74: P.E. de mamá.

Descripción: La otra mamá, se levanta emocionada al ver a la niña.

Hoja de storyboard #20



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #75: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo corre hacia su madre, quien la espera con los brazos extendidos.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #76: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo abraza a su madre.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #77: P.M. de la "otra mamá".

Descripción: Cleo está aliviada de haber encontrado a mamá.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #78: P.P. de Cleo.

Descripción: la otra mamá, mueve las mejillas de Cleo.

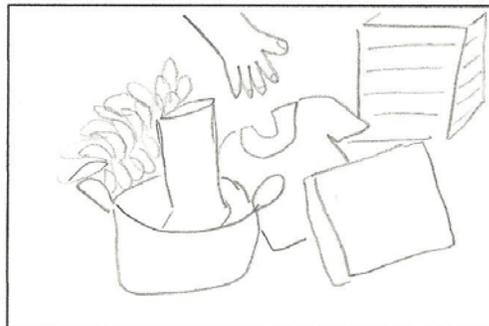
Hoja de storyboard #21



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #79: Two shot, P.A. de la otra mamá.

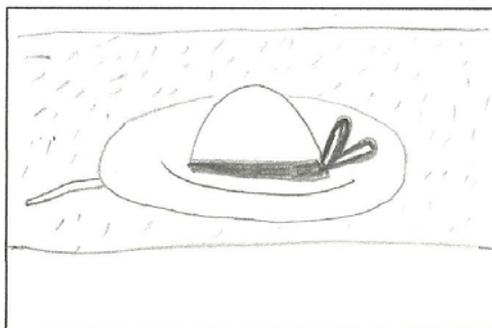
Descripción: la madre voltea para buscar algo.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #80: P.D. de la pila de objetos desordenados.

Descripción: mamá busca entre los objetos.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #81: P.D. del sombrero.

Descripción: un sombrero se mueve y se asoma la cola de un ratón.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #82: P.P. de la otra mamá.

Descripción: mamá encuentra la boa de plumas.

Hoja de storyboard #22



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #83: Two shot, P.A. de "la otra mamá" y Cleo.

Descripción: mamá le coloca la boa de plumas a Cleo, envolviéndola.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #84: P.M.C de Cleo.

Descripción: Cleo, se siente incómoda.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #85: P.P. de Cleo.

Descripción: la niña está intimidada con las preguntas y restricciones que expresa "la otra mamá".

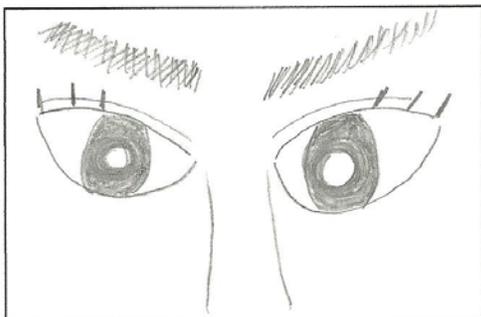


ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #86: Two shot, Cleo en P.M y en segundo plano.

Descripción: la niña niega con la cabeza a la pregunta de mamá, con miedo a responder.

Hoja de storyboard #23



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #87: P.P.P. de "la otra mamá".

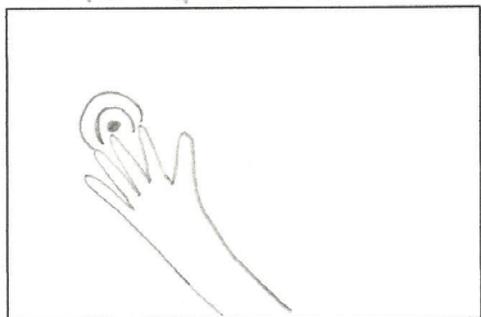
Descripción: mamá está muy enojada, sabe que Cleo le miente.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #88: Two shot, P.E. de Cleo y la "otra mamá".

Descripción: mientras mamá acusa a la niña, está se aleja.



ESC.11./Int.-Cuarto de la otra mamá

Plano #89: P.D. de Cleo abriendo la puerta.

Descripción: Cleo se escapa.

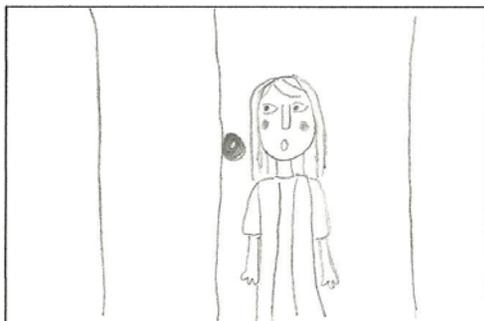


ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #90: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Cleo se va del cuarto de mamá.

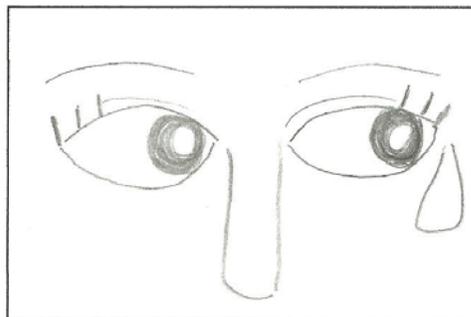
Hoja de storyboard #24



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #91: P.A. de Cleo.

Descripción: Cleo respira fuerte y mira hacia ambas puertas sin saber dónde esconderse.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #92: P.P.P. de Cleo.

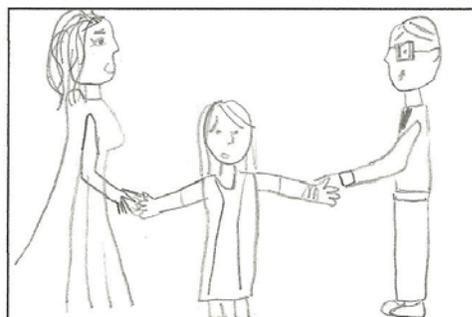
Descripción: Cleo está asustada.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #93: P.M. de Cleo.

Descripción: Cleo voltea y descubre que "la otra mamá" está allí.

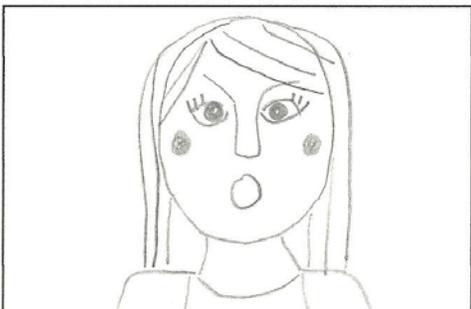


ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #94: Three shot, P.E. de los padres y Cleo.

Descripción: ambos padres halan a Cleo, como si fuese un juguete.

Hoja de storyboard #25



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #95: P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo asume la posición de un adulto.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #96: Three shot, P.E. de los padres.

Descripción: Cleo regaña a sus padres.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #97: P.D. de la mano de Cleo.

Descripción: Cleo se dirige a su "otro papá".



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #98: P.M. del "otro papá".

Descripción: Cleo regaña al "otro papá".

Hoja de storyboard #26



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #99: P.M. de la "otra mamá".

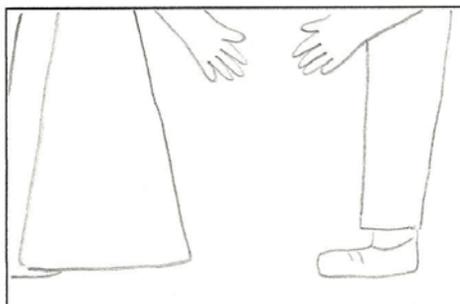
Descripción: Cleo regaña a la "otra mamá".



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #100: Two shot, P.M.C. de los padres.

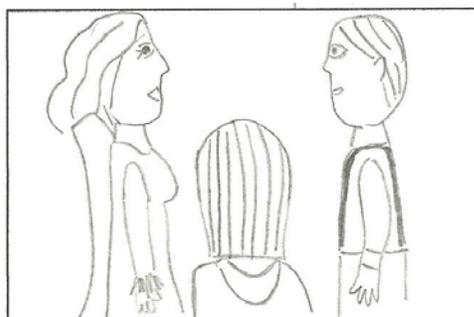
Descripción: Ambos padres suben y bajan los hombros; dando a entender que se equivocaron.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #101: P.D. de las manos de los padres.

Descripción: los padres estrechan sus manos.

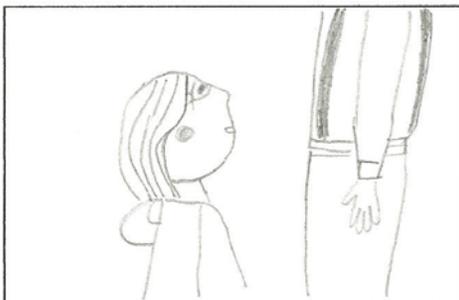


ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #102: Three shot, P.A. de los padres.

Descripción: Cleo les pregunta cómo puede regresar.

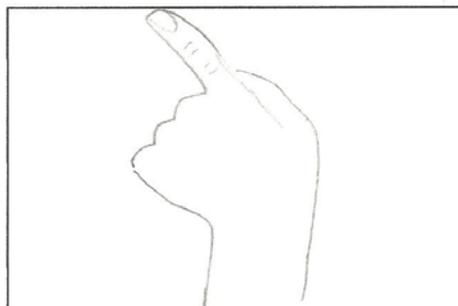
Hoja de storyboard #27



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #103: P.M. de Cleo.

Descripción: "el otro papá" le explica a Cleo cómo regresar.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #104: P.D. de la mano del "otro papá".

Descripción: "el otro papá" le indica hacia dónde debe ir para regresar a casa.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #105: P.M.C de Cleo.

Descripción: Cleo sonríe.



ESC.12./Int.-Encrucijada.

Plano #106: Three shot, P.A. de los padres.

Descripción: los padres se despiden de Cleo.

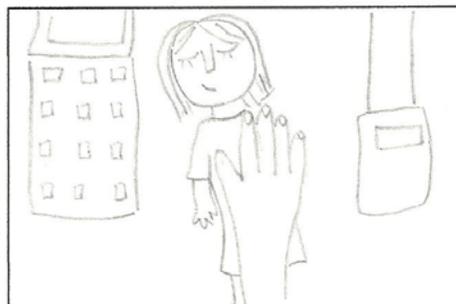
Hoja de storyboard #28



ESC.13./Int.-Mar de estrellas.

Plano #107: P.G. del mar de estrellas.

Descripción: Cleo sube a través de las estrellas.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #108: P.E. de Cleo.

Descripción: Ema, acaricia a Cleo para despertarla.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #109: P.P. de Cleo.

Descripción: Cleo despierta.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #110: Three shot, P.M.

Descripción: los padres, se miran sin entender por qué Cleo dice que "volvió".

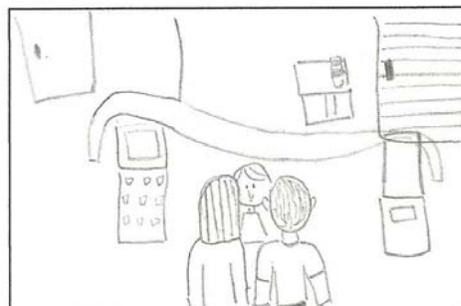
Hoja de storyboard #29



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #111: P.M. de Cleo.

Descripción: los padres, felicitan a Cleo por su cumpleaños.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #112: P.G. de la habitación.

Descripción: Cleo les dice a los padres que ha tomado una decisión.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #113: P.M.C. de Cleo.

Descripción: Eric, le dice a Cleo que no se preocupe pues es su cumpleaños.



ESC.14./Int.-Cuarto de Cleo.

Plano #114: Three shot, P.M.

Descripción: Cleo, abraza a sus padres quedando en el medio de los dos.

3.15 Propuesta visual

El color es la conversión del guión literario al lenguaje óptico. Particularmente, en *Cleo* la actuación que tiene este elemento es vital, pues indicará la emoción o atmósfera que invade a cada escena. A la vez, cumplirá con la función estética de asemejarse a un “cuento para niños” dirigido a adultos.

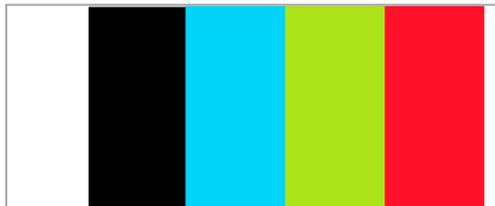
En términos generales la intención es crear un esquema de choque, tan intenso y vibrante como los temas que se tratan en la historia (el divorcio, la soledad, la impotencia, la niñez, la imaginación, el escape o huida de los problemas, etc.).

A pesar de que en *Cleo* no se plantea seguir ninguna corriente estética que determine, sesgue o imite las directrices de algún director de arte o fotografía en particular; sí se tomó como referencia visual el tratamiento del color en el film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001) del director Jean-Pierre Jeunet.



Foto fija de la película francesa *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001).

En cuanto a la paleta de color del cortometraje, se seleccionó esencialmente una tríada: rojo, verde y azul; incluyendo sus tonos y matices, además de los colores neutros blanco y negro.



La principal razón que llevó a determinar esta escogencia es la atmósfera de impacto que pueden generar estos colores en un mismo plano. Al igual que la dualidad lúdica-oscura que resulta de este contraste, que llega casi a un extremo caricaturesco.

Además, podría decirse que a lo largo de la historia ocurren subidas y bajadas emocionales que también van a reflejarse a través de la intensidad del color en el cortometraje. En un comienzo –y acorde con la atmósfera alegre e ingenua de la primera escena– se muestra una cantidad de color abrumadora en los planos.

Luego, los colores pasan a un segundo plano, casi vistiendo de “luto” a los personajes del padre y la madre: crecieron y sus demonios internos también, no lograron las metas que querían y el presente no es como se soñó. Esta inconformidad con la relación de ambos, se proyecta en los colores que aunque son los mismos son más oscuros y sombríos.

En el mundo fantástico, el color vuelve a ser protagonista y a congestionar el cuadro. Lo que se busca es afianzar la exageración de las personalidades de

los padres y además estar en sintonía con el hecho de que todo lo que se ve, es realmente la imaginación de una niña de 9 años.

Cuando ocurre el regreso de Cleo al mundo real, sucede una resurrección del personaje como nuevo héroe forjado. Esta maduración o aprendizaje, genera también un cambio en los padres que vestirán colores más vivos que los usados en las primeras escenas de la pieza audiovisual.

En cuanto a los elementos de decoración del cortometraje, la propuesta se rige a partir de la clase social de los padres y además por su estilo de vida. Ema y Eric son de clase media baja; debido a que el sueldo de maestra de ella, aunado a los trabajos esporádicos del padre como fotógrafo impiden que vivan de manera holgada.

Sin embargo, la naturaleza bohemia o artística de la madre, le permite crear en su casa espacios delicados y hechos a mano que le dan un toque enternecedor.

En el caso particular de Ema, el color que identifica o destaca su personalidad idealista y al mismo tiempo impotente por no haber tenido el coraje de seguir su sueño (ser actriz a tiempo completo) es el rojo. De hecho, este mismo color será su estandarte en el mundo imaginario.

En el mundo real, Ema vestirá de manera muy clásica o convencional, como vestiría una maestra de primaria que terminó haciendo algo por generar un sueldo, pero no por vocación. La referencia para este personaje en el mundo ordinario a nivel actoral o dramático es la actriz Marion Cotillard en su papel de Adriana en *Midnight in Paris* (2011) del director Woody Allen. Ya que es un personaje inconforme con lo que vive.



Referencia actoral de Adriana, personaje de *Midnight in Paris* (2011) y referencia de vestuario de maestra de primaria.

En cuanto al montaje que se hace en la escena 1 para describir al personaje de Ema en el mundo real, se mantendrá el código de no mostrar el rostro de la madre ni del padre, sólo hasta que Cleo realice su viaje fantástico.

Se propone cubrir el rostro de Ema con un gran sombrero en un plano que evoque su pasión por el teatro. Mientras que, para describir su obsesión con los zapatos, se mantendrá un plano que muestre solamente sus piernas y tacones.



Referencia visual al montaje de los gustos de Ema en el mundo real.

El cuarto de Cleo si se quedara viviendo con mamá, debe ser una habitación muy bohemia y atestada de objetos. Deben destacar libros apilados en el suelo, ropa que cuelga desordenadamente, cojines, sombreros, accesorios de telas brillantes, papeles y ambientes que den la impresión de que hay cosas sin terminar. El contraste de colores será notorio y dará la sensación de caos..

La iluminación para el cuarto de la madre, deberá ser cálida como la figura que representa Ema para Cleo: un ambiente “seguro” donde sabrá que estará protegida. Además, haciendo referencia a la iluminación empleada para el teatro, jugando con las sombras.



Referencia del cuarto de la "otra mamá", Ema en el mundo fantástico.

En el mundo imaginario, Ema es excesivamente teatral y manipuladora, por lo que tendrá dos roles: víctima y villana a la vez. Ema, lucirá como una actriz de teatro que aparenta ser elegante y bohemia. Se pretende que en los colores de su vestido destaque el negro o el rojo, así como un maquillaje muy acentuado y cabello despeinado. Como referencia para este personaje en el mundo fantástico se tomó a la actriz Helena Bonham Carter (específicamente por sus papeles en las películas *Big Fish* y la zaga *Harry Potter*).



Helena Bonham Carter

Por su parte, el color que identifica a Eric a lo largo del cortometraje es el azul. Aunque este color normalmente se identifique con la tranquilidad, la idea es usarlo a propósito para demostrar que Eric es todo lo contrario. Apareta ser un personaje correcto y estable, pero en su interior hay una lucha por intentar huir o evitar ser como su padre y no repetir su historia. De allí que se implementen los cuadros en su vestuario.

El personaje que sirve como referencia actoral para Eric en el mundo real es Mark Ruffalo en su actuación en el film *13 going 30* (2004).



Mark Ruffalo

El vestuario de Eric en el mundo ordinario debe ser muy casual, destacando los zapatos deportivos en todo momento. Debido a que quiere parecer jovial y “no crecer”, aunque realmente ya es un hombre cabeza de familia.

La habitación de Cleo si se quedara a vivir con papá, es un lugar muy cuadriculado y ordenado, dando una apariencia extrañamente perfecta. La intención es que sea un lugar muy frío y atemorizante para Cleo, casi un sueño. Como referencia se toma uno de los sets de la película *Mr. Nobody* (2009).



El personaje de Nemo en el film *Mr. Nobody* del director Jaco Van Dormael.

En consonancia con este cuarto, Eric debe lucir estafalario y muy perfeccionista. Ya que se personifican de manera caricaturesca a los padres con personalidad exagerada en el mundo especial o fantástico de Cleo, Eric se muestra con un vestuario similar al del personaje Alfalfa en el film *La Pandillita* (1994).



Referencia de vestuario del personaje de Eric en el mundo imaginario.

La iluminación del cuarto donde se encuentra Eric debe ser muy fría y blanca, como lo imagina Cleo y en relación con la personalidad del padre.

Cleo, al ser el hilo conductor de toda la historia (pues es el personaje en el que ocurre el arco de transformación), va a usar prácticamente el mismo vestuario durante toda la historia; al igual que otros héroes fantásticos como Dorothy en *El Mago de Oz* (1939) o *Coraline* (2009). La razón de esto es que su vestimenta debe mostrar que en el mundo especial todo es diferente, a excepción de Cleo que es la persona que viaja del mundo ordinario al fantástico. Ella es la que está fuera de lugar, hasta que ocurre el cambio interno.



Referencia de vestuario de los personajes Dorothy y Coraline.

El cuarto real de Cleo es una habitación en la que destaca el blanco en las paredes; a pesar de estar decorada con objetos coloridos. Aunque la niñez generalmente está asociada a la felicidad y a la variedad de colores, existe una paradoja en la historia pues vive un momento que ni siquiera un adulto sabe manejar.

Cleo está aún aprendiendo y nutriéndose de lo que ve y observa, de allí que su habitación todavía no tenga un color definido. Además, debe haber una distinción entre el mundo real y el fantástico; papel que asume el color.

En cuanto a los elementos que variarán en la vestimenta de la niña en el mundo imaginario, se trata de los complementos de vestuario que usará. Ya que el viaje hacia el mundo especial es literalmente una movilización a otro espacio, para identificar esa ruptura Cleo, llevará puestas unas botas rojas de caucho y un paraguas que la acompañarán en esta etapa de la historia.



Referencia de las botas de caucho y referencia actoral del papel de Joey King en la película infantil *Ramona & Beezus* (2010).

En términos generales, es importante destacar el papel simbólico y visual que tienen las puertas en el mundo fantástico. Se usarán para representar un

portal que lleva hacia un lugar desconocido (en este caso los dos mundos de los padres).

También, representan justo lo que son y refuerzan la idea que da origen a la historia: dos cuartos, dos caminos que puede tomar la protagonista; dependiendo de si elige a papá o a mamá luego del divorcio.

Se plantea que las puertas sean sencillas y blancas. No se tomó la decisión de intervenir estos elementos para generar mayor misterio acerca de lo que hay detrás y así no anticipar que se trata de un mundo diferente al ordinario; sino hasta que la niña entra a cada uno de estos cuartos.

Continuando con los elementos del mundo fantástico, se eligió una estética muy artesanal; evitando el uso de efectos especiales notorios en post-producción. Es decir, si bien las fotografías van a ser coloreadas e intervenidas a nivel de retoque, la intención es generar la animación durante la producción.

Particularmente, en dos escenas en las que se muestra la llegada y la salida de la niña del mundo especial (escenas 7 y 13), se emplearán recursos como: tela negra para el fondo, telas azules para recrear el mar, cartulinas para las estrellas y las gotas.

También, se producirá un sistema de arrastre para solucionar el problema y contratiempo que supone mover poco a poco y foto por foto las figuras en cartulina.



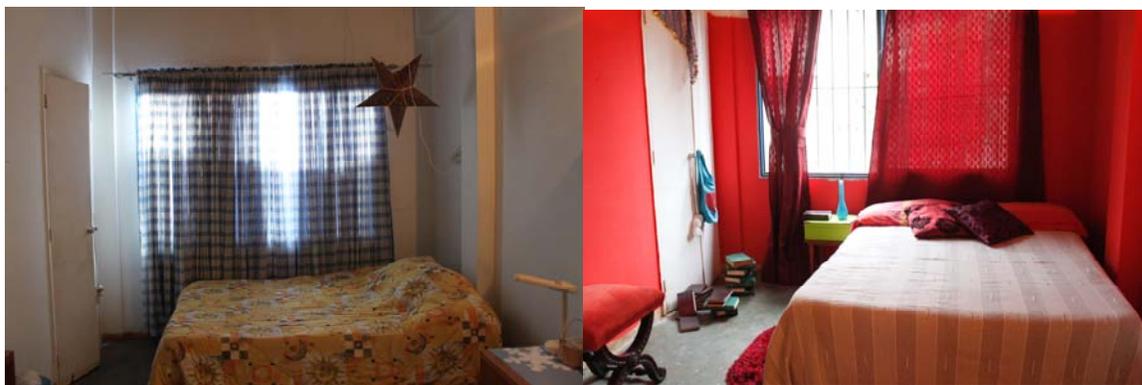
Referencia para la construcción de las gotas en cartulina.

3.16 *Locaciones*

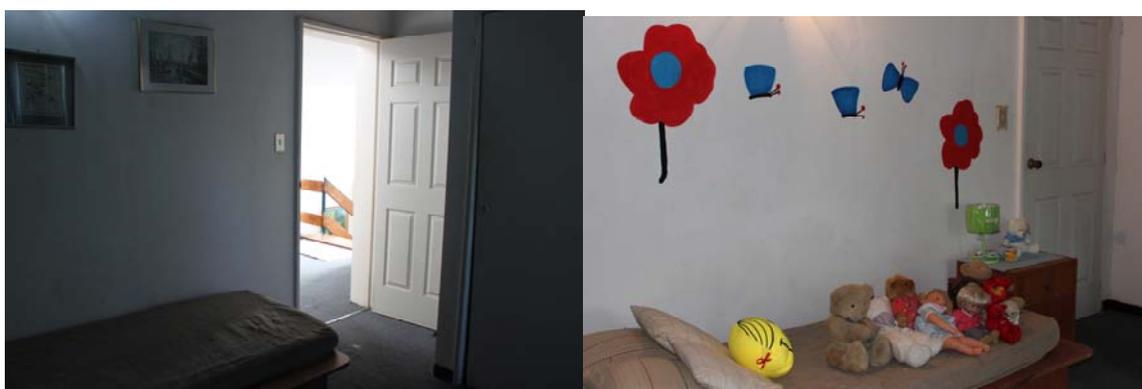
Con el propósito de facilitar las grabaciones -teniendo en cuenta el factor del tiempo, que se ve afectado por la técnica de *stop-motion*- se plantea usar solo dos locaciones principales, dos casas.

En la primera casa, se propone recrear los tres cuartos de los personajes: habitación de Cleo en el mundo real, y las habitaciones de los padres en el mundo fantástico. Así como: el pasillo del cuarto de Cleo al comedor, el comedor y las tomas del montaje que describen a Eric.

A continuación se mostrarán los principales escenarios de grabación: cuarto de Cleo en el mundo real y habitaciones de los padres en el mundo fantástico. Para ampliar la revisión de locaciones véase la sección Anexos.



Fotografías antes y después. Locación, cuarto casa de Terrazas de Club Hípico; set de las habitaciones de los "otros padres" en el mundo fantástico.



Fotografías antes y después. Locación, cuarto casa de Terrazas de Club Hípico; set de la habitación de Cleo en el mundo ordinario.

La intención, como se mencionó en la propuesta visual, es diferenciar el mundo real del fantástico a partir del color y el vestuario de los "otros padres".

Mientras que, el mundo real estando acorde con lo que se plantea en el guión, debería reflejar la condición económica de los padres (clase media) y estar menos invadida de color que el mundo especial.

Naturalmente, la paleta de color del cortometraje estará presente en cada escena y en cada plano, en la medida de lo posible. Sin embargo, algunos colores resaltarán más que los otros dependiendo del sentido o atmósfera de la escena; tal y como se especificó en la propuesta visual.

En la otra locación, se propone ambientar los dos montajes que describen la personalidad de Ema (el camerino y el closet), ya que el lugar posee elementos que cumplen con las necesidades de producción. También, al poseer un balcón permite que sea posible grabar las tomas cenitales en las que el personaje principal de la historia "vuela" a través de la oscuridad.

3.17 Propuesta de fotografía

3.17.1 Encuadres y planos

Los planos del cortometraje serán en su mayoría cerrados, mostrando las expresiones de los personajes y sus emociones. La intención es exponer el mundo interior que vive la niña a través del desarrollo de la historia. También, acercar al espectador a lo que está sucediendo y colocarlo en el punto de vista de Cleo.

Asimismo, se manejará un código con los adultos: la visión de ambos será como ve cualquier niño pequeño a sus padres, de la cintura hasta los pies. Este juego con la cámara se mantendrá en el mundo real, mientras que en el mundo imaginario sí se verán los rostros de los padres, ya que no son ellos en realidad

sino personalidades inventadas por Cleo. La referencia para este plano es la manera en la que se muestran a los adultos en el cortometraje *Vincent* de Tim Burton.



Referencia del plano que se busca en la escena 1, Fiesta de disfraces. La intención es no mostrar los rostros.



Referencia de encuadres (código para padres). Cortometraje *Vincent* de Tim Burton (1982).

Otra toma que se repetirá en la historia, será el primerísimo primer plano, tal y como sucede en las piezas que emplean como técnica el *stop-motion*. Si bien este encuadre es seleccionado especialmente en otros métodos (como el uso de

plastilina o muñecos) para "humanizar" a los personajes, este recurso además de darle realismo a la pixilación, funciona para aumentar la tensión dramática o para aliviarla; dependiendo de la expresión que se maneje en cuanto a actuación.



Ejemplo de encuadre cerrado. Imagen del cortometraje hecho en *stop-motion*. Madame Tutli-Putli (2007) de Clyde Henry Productions,

En general, la estética mantendrá planos que muestren las reacciones de los personajes y las intenciones dramáticas de cada escena. La idea es que los planos comuniquen el drama que puede significar la historia, por medio de perspectivas que le den un matiz cómico a la pieza.

Un ejemplo para este tipo de planos, empleado en el mundo fantástico es la distorsión hacia un lente tipo ojo de pez para acentuar lo excéntrico que puede ser el padre de Cleo en el mundo fantástico.



Ejemplo de encuadre y tipo de lente ojo de pez. Fotografía fija del film *La ciudad de los niños perdidos* (1995) de Jean-Pierre Jeunet.

También, se busca comunicar a través del lenguaje cinematográfico, la incomodidad que puede sentir Cleo, quien a lo largo de la historia se encuentra en el medio de un problema sobre el que no tiene responsabilidad. La intención es que el personaje se vea "atrapado" entre las situaciones que generan los padres.



Imagen de la película *La historia sin fin* (1984) de Wolfgang Petersen.

En el caso de la escena 6, que sirve de transición entre el mundo ordinario y el mundo fantástico, se pretende exaltar la oscuridad de la habitación de la niña.

Para lograr este efecto, se propone utilizar el código de la temperatura de color azul para simular la noche.



Imagen de la película *La historia sin fin* (1984) de Wolfgang Petersen.

Ya que existirá una ruptura del audio con la imagen (pues se trata de *stop-motion* y los sonidos serán grabados con independencia) y no habrá sincronía de labios con sonido, se jugará con tomas que no muestren esta parte del cuerpo humano mientras hablan.

3.17.2 *Color e iluminación*

En cuanto al color e iluminación, resulta imprescindible mantener la misma estructura por escenas. Con el fin de obtener buenas secuencias de fotogramas en el *stop-motion*, se requiere una iluminación uniforme.

Se busca que la colorización se use como herramienta para exaltar los colores propios del arte de cada escena. Las fotografías serán tratadas completamente en post-producción tanto en Lightroom como en Photoshop, para

llevarlas hacia tonos cálidos o verdosos, de acuerdo a la propuesta de paleta de color de este proyecto.

La premisa que rige o sirve de guía para la producción del cortometraje es la separación del mundo fantástico al mundo real. Existe una atmósfera un tanto opaca, y rutinaria en el mundo ordinario: los tres personajes viven en cierta medida inconformidades o soledad. Y en contraposición, en el mundo especial al ser producto de la imaginación de una niña, los colores son muy vivos. A pesar de lo sombrío o atemorizante que pueda ser para Cleo enfrentar a los otros padres.

3.17.3 *Montaje*

En relación al ritmo que tendrá la pieza debe tomarse en cuenta la estética y el código que tiene este tipo de proyectos que tienen la apariencia de ser acción real, pero que en efecto fueron producidos foto por foto. Evidentemente no existe la misma naturalidad o fluidez que puede percibirse en un video de 24 fotogramas por segundo. Aún así esa es justamente la clave de la pieza, hacer que personas y objetos reales luzcan prácticamente caricaturescos o fantásticos.

De manera que el montaje estará subordinado a la velocidad y cadencia que se haya manejado para cada escena. Por ejemplo, en las escenas en donde surgen conflictos emocionales (la noticia de que los padres se divorciarán, la soledad que puede sentir la niña, etc.), se manejará una velocidad de fotogramas por segundo menor que aquellos fragmentos de la historia donde la intención sea de humor.

3.18 *Propuesta sonora*

El sonido acompaña y da vida a la imagen. Probablemente, más que en cualquier otra pieza audiovisual que no sea de carácter animado, la música ocupa un lugar preponderante en el *stop-motion*. Debido a que el material crudo es la imagen en sí misma, sin mayor aditivo.

Partiendo de esta necesidad, se plantea utilizar música original y compuesta especialmente para cada una de las escenas. Se buscan melodías sencillas, que por su misma ingenuidad lleguen a tocar la fibra emocional del espectador.

Continuando con el sentido estético y simbólico de la historia, el instrumento que resaltarán por encima del resto de los usados para musicalizar la historia, será el piano. La elección tiene que ver con la identificación de Cleo con este instrumento que puede llegar a ser muy emotivo y a la vez revelador del universo interior del personaje.

En términos generales, se descartó el uso de música acompañada con letras. Ya que, el juego de las emociones y del tema del divorcio en sí es tan fuerte y subjetivo que tomar la opción de describir con palabras estos sentimientos sería arriesgado. De allí que se escogiera el recurso de la música sin más acompañamientos.

Si bien la música será un elemento fijo en casi todas las escenas, el propósito es igualar la percepción de lo que se ve a lo que se escucha. Por esto,

en escenas como en la que se presenta el personaje de Cleo o cuando la niña recibe la noticia de la separación, se empleará el recurso del silencio para procurar la incomodidad o vacío de ese momento de la historia.

Otro elemento imprescindible es el uso de efectos sonoros que darán mayor realismo al cortometraje. Todos los efectos sonoros serán descargados de una librería virtual especializada y libre de derechos de autor; al ser una comunidad que acuerda compartir material de este tipo: www.freesound.org

Como se planteó en la propuesta de fotografía, todos los planos se planificarán de manera que no sea necesario hacer el proceso de *lip sync*. [*sincronización del movimiento de los labios con las voces*], que requiere de una destreza especializada; además de que no encaja dentro de los objetivos formulados. Sin embargo, para darle al cortometraje una estética de cuento sí se empleará el recurso de voces grabadas con independencia de la imagen, para luego ser unidas en post-producción.

En especial, en cuanto a la voz del narrador se busca que sea masculina y marcadamente grave. La intención es seguir la estética de narración de cortometrajes como *Vincent* (1982) de Tim Burton o de historias animadas de Disney, como *Aladdín* (1992).

También, se requiere de una actriz de doblaje profesional que sea capaz de imitar la voz de una niña. Se decidió buscar una voz alterna a la de la actriz que interpreta Cleo, justamente apuntando hacia intenciones dramáticas, pausas y ritmos que si se trabajaran con la niña en función de "educar" su voz, tomaría tiempo adicional que no se dispone para la entrega de este trabajo de grado.

3.19 *Desglose de necesidades de producción***DESGLOSE GENERAL**

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 01					
CLEO							
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM	
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.				SET: Sala, fiesta			
PERSONAJES							
<ul style="list-style-type: none"> • Mujer protagonista (Ema). • Hombre protagonista (Eric). 							
UTILERÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Sofá de tela para dos personas, color marrón oscuro. • Cinco globos de colores vivos. • Alfombra, que abarque el ancho del sofá. • Una lámpara de pared. • Vela pequeña. • Candelabro. • Mesa marrón redonda y pequeña. • Lámpara pequeña. 							
VESTUARIO							
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falda amplia al estilo gitano, preferiblemente de color rojo. • Corsé rojo que haga juego con la falda. • Cinturón ancho para la cintura, de color negro o plateado. • Sandalias planas color negro o plata. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chemise color azul rey. • Blue jean recto. Preferiblemente de color azul claro. • Boxers de color amarillo unicolor. • Mantel redondo color verde vivo, para usarse a modo de capa. • Media alta color blanco. • Media corta color blanco. • Un par de converse color negro. 							

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.			SET: Sala, fiesta			
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> Argollas grandes color plata. Diez brazaletes tipo aro. Tobillera color plata 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>Ya que en esta escena el ángulo de visión de la cámara no mostrará los rostros de los personajes, el maquillaje puede ser simple: base y polvo para matizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> EMA: labial color rojo. Esmalte de uñas color rojo. Cabello suelto, ondulado y con volumen. ERIC: cabello desordenado, rostro afeitado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> Copa de vino color azul. Copa de vino color roja. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> Música instrumental. Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> Tres puntos de luz suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> Pared de la sala color blanca. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 03					
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Ema. 1. Baño, casa Alto Prado. 2. Habitación, casa Alto Prado.			SET: 1. Camerino. 2. Closet de Ema.			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • EMA. 						
UTILERÍA						
Locación 1: Vestuario de Ema en los colores de la paleta de color, así como colores neutros.						
VESTUARIO						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido ancho de flores o brillantes, muy llamativo. O franela larga de colores llamativos con pantalón neutro. • Tacones rojos cerrados y altos. <p>Locación 2: sólo se verán las piernas del personaje. Al ser un montaje de planos breves se utilizarán varios cambios de medias y zapatos extravagantes, acordes a la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medias enteras tipo pantalón de malla negra con flores. Zapatos de tacón alto blanco y negro. • Medias panty enteras tipo pantalón, color fucsia. Zapatos de tacón alto color vivo que contraste con el de las medias. • Medias de rayas rojo y negro. Zapatos negros de tacón alto. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maquillaje sencillo (base y polvo suelto), pues no se verá el rostro del personaje. Cabello suelto, ondulado y con volumen. <p>Locación 2: no es necesario el maquillaje y peinado ya que el plano es únicamente de las piernas y zapatos del personaje.</p>						
SONIDO/MÚSICA						
<p>Locación 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 04				
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Ema. 1. Baño, casa Alto Prado. 2. Habitación, casa Alto Prado.			SET: 1. Camerino. 2. Closet de Ema.			
SONIDO/MÚSICA						
Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> Música instrumental. Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
Locación 1: <ul style="list-style-type: none"> Luz dura que ofrecen los bombillos en el espejo. Además de una luz principal dura. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> Dos puntos de luz suaves. 						
LOCACIÓN: Montaje de Eric. Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> ERIC. 						
UTILERÍA						
Locación 1: <ul style="list-style-type: none"> Cepillo de cabello. Frascos de cocina, para almacenar alimentos. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12		PÁGINA: 05				
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
VESTUARIO						
ERIC Locación 1: Como se plantea que sólo se vean las manos del personaje, el vestuario tiene una importancia secundaria. <ul style="list-style-type: none"> • Franela de color rojo, verde o azul. • Blue jean o pantalón de color neutro. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Franela manga larga color azul. • Pantalón beige. • Zapatos deportivos negros. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
ERIC Locación 1: no es necesario. Ya que no se verá su rostro. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Cabello desordenado. • Maquillaje básico, sólo para quitar el brillo. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 06					
CLEO						
ESCENA: 01	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Montaje de Eric. 1. Cocina, baño, sala de la TV, cuarto, casa de T. de Club Hípico. 2. Cuarto, casa Terrazas del Club Hípico.			SET: 1. Casa de Eric. 2. Estudio de fotografía.			
ATREZZO						
Locación 1: <ul style="list-style-type: none"> • Cuchillo. • Tabla para picar alimentos. • Tomate. • Pequeña rana tipo escultura, de un tamaño menor a la palma de la mano. • Control remoto de TV. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Cámara de fotografía. 						
SONIDO/MÚSICA						
Locación 1: . <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
Locación 1: <ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de tres puntos, suave. Simulando la luz del día. Locación 2: <ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de dos puntos. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 02	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto. de una planta			SET: Pared decorada-Crecimiento			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • Planta que crece desde la fase de la semilla hasta el crecimiento de sus flores. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Matero en arcilla, con un hueco en el centro. • Mesa de madera alta, color marrón. 						
SONIDO						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off del narrador. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación de dos puntos, suave y cálida. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Un ramo de flores rojas. • Diez pliegos de papel de seda amarillo. • Abono de tierra. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 03	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Cesta para ropa sucia. • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Morral para el colegio. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. • Botas de caucho rojas. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 03	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra pequeña color verde. • Tiza blanca. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz en off de Cleo. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz, suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 04	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Pasillo en casa Terrazas del Club Hípico. SET: Pasillo hacia el comedor.						
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cuadro pequeño en el que predomine el color rojo. Preferiblemente expresionista. • Lámpara de pared. 						
VESTUARIO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Sandalias planas plateadas o beige. <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido manga corta de color oscuro (vinotinto, púrpura o marrón). • Zapatos altos color negro. • Lentes de pasta de color negro. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga corta de color azul. • Pantalón beige. • Zapatos negros casuales. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 04	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Pasillo en casa Terrazas del Club Hípico. SET: Pasillo hacia el comedor.						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>EMA y ERIC estarán completamente en contraluz, por lo que no se requiere maquillarlos para esta escena.</p> <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello suelto, liso y ordenado. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello ordenado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Silencio. • Voz en off de EMA y ERIC. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación cálida y oscura que maneje el contexto de la noche. • Iluminación en contraluz para los padres, de modo que sólo se ven sus sombras reflejadas en la pared frente a donde está Cleo. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared blanca para el juego se sombras de los padres. • Pared blanca para el pasillo. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Mesa de madera rectangular para 6 personas. • Tres sillas de madera. • Mantel rectangular unicolor, rojo para 6 personas. • Tres manteles individuales color azul. • Tres platos pequeños, color neutro. • Servilletero de madera. • Diez servilletas de papel. • Recipiente para colocar queso. • Queso parmesano, 100grs. • Botella de salsa de tomate. 						
VESTUARIO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Sandalias planas plateadas o beige. <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido manga corta de color oscuro (vinotinto, púrpura o marrón). • Zapatos altos color negro. • Lentes de pasta de color negro. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
VESTUARIO						
ERIC: <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga corta de color azul. • Pantalón beige. • Zapatos negros casuales. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. EMA: <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Sombra de color beige. • Labial marrón. • Rubor rosado para las mejillas, tenue. • Cabello suelto, liso y ordenado. ERIC: <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Cabello ordenado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Dos sándwich. • Spaghetti largo para una persona con salsa de tomate. • Tres vasos de vidrio, color verde. • Jarra de plástico, color azul. • Cucharilla para servir el queso. • Recipiente de mostaza. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 03					
CLEO						
ESCENA: 05	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Sala de estar, casa de Terrazas del Club Hípico. SET: Comedor, casa de Cleo.						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Sonido ambiente mientras comen. • Silencio. • Voz de Cleo. • Voz de Ema. • Voz de Eric. • Música instrumental. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave, que imita la noche. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared de la sala, color blanco. • Franja de papel tapiz, color azul. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 06	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. • Botas de caucho rojas. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 06	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Cesta para ropa sucia. • Morral para el colegio. • Fotografía de Cleo con sus padres. • Cajita de colores donde guarda la foto. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Se escucha la puerta fuertemente al cerrarse. • Música instrumental. • Sonido de lluvia. • Sonido de lluvia y truenos leves. • Sonido de lluvia que se intensifica. Truenos. • Sonido de lluvia intensa. • Se escucha un trueno más fuerte que todos los anteriores. • Se escucha el grito de CLEO. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave, que imita la noche. • Efecto de truenos a partir de filtros CTB, con luz intermitente. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01												
CLEO													
ESCENA: 07	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 12.5%;">DÍA</td> <td style="width: 12.5%;">NOCHE</td> <td style="width: 12.5%;">EXT</td> <td style="width: 12.5%;">INT</td> <td style="width: 12.5%;">VIDEO</td> <td style="width: 12.5%;">FILM</td> </tr> <tr> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td>X</td> <td></td> </tr> </table>	DÍA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM		X		X	X	
DÍA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM								
	X		X	X									
LOCACIÓN: Balcón casa Alto Prado. de lluvia.													
SET: Mar													
PERSONAJES													
<ul style="list-style-type: none"> CLEO. 													
VESTUARIO													
<ul style="list-style-type: none"> Vestido amplio color aguamarina. Franelilla para usar debajo del vestido Sandalias planas plateadas o beige. Impermeable. 													
COMPLEMENTO DE VESTUARIO													
<ul style="list-style-type: none"> Paraguas colorido. 													
MAQUILLAJE Y PEINADO													
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> Polvo suelto para quitar el brillo. Rubor rosado para las mejillas. Cabello suelto y despeinado. Flequillo de lado. 													
SONIDO/MÚSICA													
<ul style="list-style-type: none"> Música instrumental. Sonido de lluvia. Voz en off del narrador. Gritos de CLEO, cayendo. 													
ILUMINACIÓN													
<ul style="list-style-type: none"> Iluminación cenital, luz dura. Luz de relleno para los laterales, suave. 													
ESCENOGRAFÍA													
<ul style="list-style-type: none"> Tres metros de tela negra para el fondo de la escena cenital. Un metro de tela azul oscuro, para el mar. Un metro de tela azul claro, para el mar. (6) Pliegos de cartulina azul para las gotas de lluvia. 													

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 08	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. otros padres.		SET: Encrucijada, mundo de los				
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas de caucho rojas. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto. Flequillo de lado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental de tensión. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación tenue y sombría. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 09	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. otro PAPÁ.				SET: Cuarto del		
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • El otro PAPÁ. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón. • Armario de madera. • Mueble con gavetas. • Cortinas largas. • Una cámara fotográfica antigua. • Mesa de madera pequeña. • Dos sillas que sean acorde a la mesa. • Veinte franelas ordenadas por color y distribuidas en columnas, sobre el mueble con gavetas. 						
VESTUARIO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas de caucho rojas. <p>PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga larga de cuadros. • Pantalón azul. • Tirantes color negro. • Corbatín color negro. • Zapatos color negro, formales. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Lentes de pasta negros. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 09	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. otro PAPÁ.			SET: Cuarto del			
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto. Flequillo de lado. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello perfectamente peinado con gelatina. Un mechón hacia arriba, al estilo del personaje Alfalfa del film <i>La Pandillita</i>. • Polvo suelto para quitar el brillo. • Sombra en las ojeras, para acentuar lo negativo de este personaje. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de PAPÁ. • Voz de CLEO. • Sonido de la silla cuando se mueve. • Sonido de CLEO cuando cae al piso. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de iluminación suave. Temperatura fría. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Paredes forradas en tela de cuadros azules o pintadas unicolor (amarillo o azul). 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 10	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. otros padres.			SET: Encrucijada, mundo de los			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Efecto de puerta cerrándose. • Efecto de puerta abriéndose. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación tenue y sombría. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 11	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: cuarto casa Terrazas del Club Hípico. otra MAMÁ.			SET: Cuarto de la			
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • La otra MAMÁ. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Mesa de noche pequeña. • Lámpara pequeña roja, para la mesa de noche. • Dos alfombras que correspondan con la paleta de color. • Cinco sombreros. • Treinta libros, con encuadernación de la paleta de color. • Un par de zapatos estrafalarios. • Cama individual. • Juego de sábanas para cama individual. • Edredón individual. • Cortinas largas. • Cuadro de arte abstracto, muy colorido. 						
VESTUARIO						
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Capa negra. <p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 11	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: cuarto casa Terrazas del Club Hípico. otra MAMÁ.			SET: Cuarto de la			
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Sombra negra. • Rímel negro. • Cejas acentuadas con sombra negra. • Labios color rojo. • Cabello con volumen y despeinado, al estilo de la Bruja de <i>Big Fish</i>. • Esmalte de uñas color rojo. <p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Boa de plumas. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de MAMÁ. • Voz de CLEO. • Sonido. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz dura, generando sombras. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Paredes del cuarto de MAMÁ color rojo escarlata. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 12	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico.		SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.				
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • La otra MAMÁ. • El otro PAPÁ. 						
VESTUARIO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido. • Botas de caucho rojas. <p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Guantes largos. • Capa negra. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa manga larga o corta de cuadros, color azul. • Pantalón azul. • Tirantes color negro. • Corbatín color negro. • Zapatos color negro, formales. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<p>Otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lentes de pasta color negro. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y ligeramente desordenado. Flequillo de lado. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 12	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Piso 2 casa Terrazas del Club Hípico. SET: Encrucijada, mundo de los otros padres.						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>La otra MAMÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vestido elegante largo. • Zapatos estrafalarios. • Guantes largos. • Capa negra. <p>El otro PAPÁ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabello perfectamente peinado con gelatina. Un mechón hacia arriba, al estilo del personaje Alfalfa del film <i>La Pandillita</i> o cabello peinado de lado. • Polvo suelto para quitar el brillo. • Sombra en las ojeras, para acentuar lo negativo de este personaje. 						
ATREZZO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido de CLEO. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puertas temblando. • Silencio. • Suspiro de CLEO. • Voz de la otra MAMÁ. • Voz del otro PAPÁ. • Voz de CLEO. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz dura, efecto sombrío. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Puerta 1 (la de la papá, ubicada a la extrema derecha) con un cartel de madera recto. • Puerta 2 (la de la mamá, ubicada a la extrema izquierda) con un cartel de madera torcido. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 13	DÍA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Balcón casa Alto Prado. de lluvia.				SET: Mar		
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. 						
VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Sandalias planas plateadas o beige. 						
COMPLEMENTO DE VESTUARIO						
<ul style="list-style-type: none"> • Paraguas colorido. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto y despeinado. Flequillo de lado. 						
SONIDO/MÚSICA						
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental alegre o divertida. • Voz en off del narrador. • Voz en off de los padres. 						
ILUMINACIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación cenital, luz dura. • Luz de relleno para los laterales, suave. 						
ESCENOGRAFÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Tres metros de tela negra para el fondo de la escena cenital. • Dos metros de tela color plata para simular las estrellas. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 01					
CLEO						
ESCENA: 14	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
PERSONAJES						
<ul style="list-style-type: none"> • CLEO. • EMA. • ERIC. 						
UTILERÍA						
<ul style="list-style-type: none"> • Cama individual de madera. • Edredón color azul. • Tres cojines de colores vivos. • Dos almohadas. • Closet de madera color verde. • Mesa de madera con compartimentos. • Cesta para ropa sucia. • Cobija de colores vivos. • Sábana de colores vivos. • Morral para el colegio. • Lámpara pequeña. • Mesa de noche de madera. • Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.). • Diez cuentos, preferiblemente de color rojo. • Dos cartucheras. • Bolso colorido. • Lámpara de techo. Paraguas de colores vivos. • Botas de caucho rojas. 						
VESTUARIO						
CLEO: <ul style="list-style-type: none"> • Vestido amplio color aguamarina. • Franelilla para usar debajo del vestido • Botas rojas de caucho. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12	PÁGINA: 02					
CLEO						
ESCENA: 06	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
LOCACIÓN: Cuarto en casa Terrazas del Club Hípico. Cuarto de Cleo.						SET:
VESTUARIO						
<p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa colorida. • Blue jean. • Zapatos estrafalarios. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Franela color azul claro o verde. • Blue jean. • Converse. 						
MAQUILLAJE Y PEINADO						
<p>CLEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Rubor rosado para las mejillas. • Cabello suelto, liso a nivel de los hombros. Flequillo de lado. <p>EMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Base y polvo suelto. • Rubor rosado para las mejillas. • Labios color rosa. <p>ERIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Polvo suelto para quitar el brillo. • Cabello peinado, sin gelatina. 						

DESGLOSE GENERAL

FECHA: 05/05/12							PÁGINA: 03
CLEO							
ESCENA: 14	DÍA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM	
LOCACIÓN: Sala, casa de Alto Prado. de disfraces.				SET: Sala, fiesta			
SONIDO/MÚSICA							
<ul style="list-style-type: none"> • Música instrumental. • Voz de EMA. • Voz de ERIC. • Voz de CLEO. 							
ILUMINACIÓN							
<ul style="list-style-type: none"> • Tres puntos de luz suave. 							
ESCENOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> • Pared con decoraciones de mariposas y flores en los colores de la paleta (rojo, verde o azul). 							

3.20 Plan de rodaje

DÍA 1								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
05-MAY-12	3	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	---	3h	20 seg.
DÍA 2								
06-MAY-12	3	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	---	2h	20 seg.
DÍA 3								
08-MAY-12	1	9:00AM	Alto Prado	Fiesta de disfraces.	-Ema -Eric	---	3h	1min., 30seg.
DÍA 4								
12-MAY-12	5	9:00AM	T. de Club Hípico	Comedor casa de Cleo.	-Cleo -Ema -Eric	4	4h	45 seg.
DÍA 5								
19-MAY-12	6	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	5	4h	1 min., 20 seg.
DÍA 6								
20-MAY-12	11	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de la otra mamá.	-Cleo -La otra mamá.	10	4h	1 min., 30 seg.
DÍA 7								
16-JUN-12	11	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de la otra mamá.	-Cleo. -La otra mamá.	10	2h	1 min., 30 seg.

DÍA 7								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
16-JUN-12	12	11:00AM	T. de Club Hípico	Encrucijada.	-Cleo -La otra mamá. -El otro papá.	11	3h	2 min.
DÍA 8								
24-JUN-12	4	9:00AM	T. de Club Hípico	Pasillo que va hacia el comedor de la casa de Cleo.	Cleo	3	1h	15 seg.
24-JUN-12	14	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	-Cleo -Ema -Eric	13	2h	40 seg.
24-JUN-12	9	1:00PM	T. de Club Hípico	Cuarto del otro papá.	-Cleo -Eric	8	2h	1min., 30 seg.
DÍA 9								
01-JUL-12	9	9:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto del otro papá.	-Cleo -Eric	8	2h	1min., 30seg.
01-JUL-12	1	11:00AM	T. de Club Hípico	Montaje de Eric.	Eric	---	2h	45 seg.
01-JUL-12	8	2:00PM	T. de Club Hípico	Encrucijada.	Cleo	7	1h	30 seg.
DÍA 10								
14-JUL-12	6	10:00AM	T. de Club Hípico	Cuarto de Cleo.	Cleo	5	4h	1 min., 20 seg.

DÍA 11								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	VIENE DE ESC.	TIEMPO EST.	TIEMPO EN RELATO
21-JUL-12	7	10:00AM	Alto Prado	Mar de lluvia. Mundo fantástico.	Cleo	6	5h	30 seg.
DÍA 12								
22-JUL-12	13	10:00AM	Alto Prado	Mar de estrellas. Mundo fantástico.	Cleo	12	4h	20 seg.
DÍA 13								
15-AGO-12	4	6:00PM	Alto Prado	Sombras en la pared de los padres mientras pelean.	-Ema -Eric	3	2h	30 seg.
DÍA 14								
19-AGO-12	1	10:00AM	Alto Prado	Montaje de Ema.	Ema	---	3h	45 seg.
DÍA 15								
21-AGO-12	2	10:00AM	T. de Club Hípico	Crecimiento de una planta.	---	1	4h	1 min.

3.21 Presupuesto

El siguiente presupuesto se hizo con base en información recaudada de precios y estimados de la productora *Reserva Creativa-Fénix Media Comunicaciones integradas* y Cine Materiales para la producción de un cortometraje realizado con la técnica de *stop-motion*.

Es importante destacar, que al tratarse del estilo de la pixilación [*pixilation*, en inglés], los roles de producción y equipos son similares a los de cualquier cortometraje hecho en acción real; a diferencia de otras categorías de animación en las que los roles varían en número y especialización del personal técnico y creativo.

Película: Cleo

Cliente: Pierina Gómez G.

Concepto: producción y post-producción de un cortometraje en *stop-motion*.

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Equipo técnico			
Cámara digital	Bs. 1.650	4 días	Bs. 6.600
Equipo de iluminación	Bs. 5.000	4 días	Bs. 20.000
Sonido (Boom/balita)	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4800
		Subtotal	Bs. 31.400,00
Honorarios profesionales			
Director	Bs. 2.500	4 días	Bs. 10.000
Productor	Bs. 5.000	4 días	Bs. 20.000

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Honorarios profesionales			
Director de fotografía	Bs. 2.000	4 días	Bs. 8.000
Camarógrafo	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Asistente de producción	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Asistente de producción	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Asistente técnico: iluminación y sonido.	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4.800
Asistente técnico: iluminación y sonido.	Bs. 1.200	4 días	Bs. 4.800
Sonidista	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Asistente de dirección	Bs. 1.400	4 días	Bs. 5.600
Script	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Director de arte	Bs. 2.000	4 días	Bs. 8.000
Asistente de arte	Bs. 1.000	4 días	Bs. 4.000
Maquillaje y vestuario	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Subtotal			Bs. 98.800,00

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Producción			
Servicios operativos	Bs. 1.000	1 unidad	Bs. 1.000
Gastos de producción	Bs. 2.500	4 días	Bs. 20.000
Traslados terrestres	Bs. 1.800	4 días	Bs. 7.200
Catering (para 20 personas)	Bs. 4.000	4 días	Bs. 16.000
Subtotal			Bs.44.200,00

Servicios de producción			
Guión	Bs. 6.000	1 unidad	Bs. 6.000
<i>Storyboard</i>	Bs. 30,00	65 paneles	Bs. 1.950
Casting	Bs. 5.000	1 unidad	Bs. 5.000
Talento principal	Bs. 5.000	1 unidad	Bs. 5.000
Talento secundario	Bs. 3.000	2 unidades	Bs. 6.000
Scout de locaciones	Bs. 4.500	1 unidad	Bs. 4.500
Alquiler de locaciones	Bs. 4.500	1 unidad	Bs. 4.500
Utilería	Bs. 6.000	1 unidad	Bs. 6.000
Vestuario	Bs. 4.000	1 unidad	Bs. 4.000
Estudio de grabación de audio	Bs. 555	6 horas	Bs. 3.330

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Servicios de producción			
Música con derechos de autor (librería)	Bs. 2.500	1 unidad	Bs. 2.500
Música con derechos de autor (composición)	Bs. 25.000	1 unidad	Bs. 25.000
Subtotal			Bs. 73.780,00
Post-producción			
Visualización / Digitalización	Bs. 255	6 horas	Bs. 1.530
Edición (8 horas diarias x 5 días)	Bs. 350	40 horas	Bs. 14.000
Animación 2D (8 horas diarias x 30 días)	Bs. 420	240 horas	Bs. 100.800
Musicalización	Bs. 285	2 horas	Bs. 570
Render de video para web o CD (0-15 min.)	Bs. 195	1 unidad	Bs. 195
Subtotal			Bs. 117.095,00

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Material virgen y transferencias			
Creación de DVD/Blu-ray (menú y render)	Bs. 475	1 unidad	Bs. 475
Copias en DVD (1 a 100)	Bs. 18,00	10 unidades	Bs. 180
		Subtotal	Bs. 655,00
		Subtotal general	365.930,00
		IVA (12%)	43.911,60
TOTAL GENERAL			409.841,60

3.22 Análisis de costos

A continuación se muestra de forma detallada los egresos reales que generó la realización del proyecto, en sus tres etapas.

Película: Cleo	Semanas de pre-producción: 4
Directora: Pierina Gómez G.	Semanas de rodaje: 12
Guionista: Pierina Gómez G.	Semanas de post-producción: 7
Fecha de rodaje: 05 mayo-21 agosto 2012	Días de rodaje: 15

Concepto: producción y post-producción de un cortometraje en stop-motion.

Descripción	Monto Unitario	Alquiler	Monto total
Equipo técnico			
Cámara digital	Bs. 6.300	No. Adquirido previamente al Trabajo de Grado.	Bs. 0
Trípode	Bs. 350	No. Adquirido previamente al Trabajo de Grado.	Bs. 0
Equipo de iluminación	Bs. 2.700	No.	Bs. 2.700
Subtotal			Bs. 2.700
Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Honorarios profesionales			
Subtotal			Bs. 0

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Pre-producción			
Pinturas de caucho	Bs. 150	2 unidades	Bs. 300
Pintura de aceite	Bs. 80	2 unidades	Bs. 160
Pintura en spray	Bs. 80	1 unidad	Bs. 80
Telas	Bs. 170	3 unidades	Bs. 510
Cartulinas de colores y negras	Bs. 16	23 unidades	Bs. 368
Utilería	Bs. 400	1 unidad	Bs. 400
Vestuario	Bs. 200	1 unidad	Bs. 200
Impresiones y copias	Bs. 300	---	Bs. 300
Subtotal			2.318
Producción			
Traslado terrestre de talentos	Bs.4	15 días	Bs. 90
Catering	Bs. 200	15 días	Bs. 3.000
Música original	Bs. 700	1 unidad	Bs. 700

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto total
Producción			
Música sin derechos de autor (librería)	Bs. 0	---	Bs. 0
Subtotal			3.790
Post-producción			
Alquiler de estudio de grabación de voces	Bs. 300	1 unidad	Bs. 300
Actores de doblaje de voces	Bs. 0	3 unidades	Bs. 0
Mezcla de audio	Bs. 300	1 unidad	Bs. 300
Créditos animados	Bs. 0	1 unidad	Bs. 0
Edición	Bs. 0	1 unidad	Bs. 0
Copias en DVD	Bs. 10	14 unidades	Bs. 140
Subtotal			Bs. 740
TOTAL GENERAL			Bs 9.548

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Culminar un proyecto es equivalente a consolidar un ciclo de conocimiento y evolución e iniciar nuevas etapas desde otra perspectiva, tomando en cuenta la experiencia obtenida.

Retomando el objetivo general del presente trabajo de grado, aunado a los objetivos específicos planteados, pueden concluirse las siguientes premisas.

Es factible realizar un cortometraje en *stop-motion* de bajo presupuesto. Sólo se necesitan creatividad y una orientación estética consonantes con la historia.

Naturalmente, el presente proyecto requirió de egresos que fueron llevados a lo mínimo necesario para obtener un producto de calidad. En la mayoría de las etapas de la producción se contó con apoyo gratuito (por ejemplo, el talento intervino *ad honorem*, así como muchos de los elementos de utilería y vestuario fueron prestados).

Como se mostró en el presupuesto real, existe una brecha muy pronunciada entre el análisis de costos y lo que costaría producir un cortometraje de este tipo asumiendo los gastos de cada departamento y del personal en sí.

Asimismo, se demostró que es posible combinar la técnica de *stop-motion* de "pixilación" [*pixilation*, en inglés] con objetos reales para luego ser procesados como imagen a modo de animación.

Con respecto al desarrollo de la técnica, es imprescindible estipular el *timing* de cada plano y cada escena, para poder determinar el número de fotos que se requieren. Uno de los métodos que colaboran a esta tarea es marcar las acciones de los personajes y seguir un ritmo lento constante que permita el rodaje de las fotos en una secuencia ideal.

Otro método que funcionó para realizar esta tarea fue la de realizar los movimientos de los personajes al revés. En casos en los que un personaje debía dejar un objeto, caminar, o sentarse, por cuestiones de continuidad este "atajo" descubierto durante la producción, sirvió para generar secuencias ideales.

Quizás en relación a la velocidad que se requiere para lograr secuencias de fotogramas funcionales, uno de los aditivos que dificultó el desarrollo de las grabaciones fue el involucrar en el reparto a niños. No solamente porque el proceso de actuación debe ser pausado y con cadencia, sino además por la disponibilidad y los acuerdos de tiempo de grabación que se tengan con los padres o representantes. En particular, como se mostró en el plan de rodaje, las grabaciones dieron inicio a comienzos de abril 2012 y culminaron a mediados de agosto 2012.

Esta variable, siempre resultará un aditivo que aumenta la dificultad y más en el *stop-motion*, donde la clave es la paciencia. Sin embargo, no es imposible, siempre y cuando se tengan claras las acciones y se trabaje con una combinación entre planos cortos y cerrados y largos.

Otra de las conclusiones más importantes, es que en definitiva organizar y producir un proyecto de grado que tenga como objetivo desarrollar la técnica de *stop-motion* es una empresa que debería ser realizada por un equipo de estudiantes, y no por una sola persona. Aunque a nivel técnico y creativo es posible, conlleva de una organización, eficiencia y velocidad, superior que la que podría tomar si se comparten las tareas.

No existe un flujo de trabajo rígido para desarrollar el *stop-motion*; lo cual puede ser un beneficio o un obstáculo. Esta técnica permite explorar la creatividad y habilidades técnicas del realizador. Muchos caminos pueden llevar al mismo resultado. Sin embargo, es decisivo el conocimiento de programas de edición profesionales que permitan trabajar la imagen en aras de obtener un resultado de alta calidad.

También, un elemento obvio que pasa por desapercibido, ya que ni siquiera en los libros especializados consultados se refleja, es la dimensión de la foto cruda. Si bien, en este proyecto se trabajó con imagen en .jpeg para evitar lo engorroso y pesado que puede ser manipular y almacenar imágenes en .raw, hay que tomar en cuenta que la fotografía es cuadrada, es decir tiene un formato 4:3. Y si se plantea trabajar una imagen HD, en formato 16:9, hay que redimensionar la imagen y haber estipulado los márgenes de contenido superior e inferior que inevitablemente se perderán.

No se debe subestimar el tiempo que puede llevar "revelar" las fotografías a nivel de color (por ejemplo en programas de edición como *Lightroom*) y retocarlas. Si bien *Lightroom* permite "colorear" y trabajar la imagen por lote, la precisión debe ser tal que incluso en una misma escena deban revisarse y arreglarse fotografía por fotografía. Así que, deberían calcularse los tiempos para que la post-producción cuente con semanas de trabajo suficientes.

Finalmente, nunca estará de más el apoyo de compañeros y amigos para el desarrollo de tareas alternas o específicas que colaboran a la formación del proyecto (composición de la música, diseño de grafismos, asistencia en arte, etc.). Después de todo, si bien una idea tiene un origen concreto, alimentarla y pulirla requiere de múltiples colaboraciones.

V. FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación; introducción a la metodología científica* (5ta ed.). Caracas: Editorial Episteme.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro* (1era ed.). Barcelona, España: Editorial Kairós.
- Berger, J. (2007). *Modos de ver* (2da ed.). Barcelona, España: Editorial Gustavo Gilli, SL.
- Gasek, T. (2012). *Frame by Frame: The Guide to Nontraditional Animation Techniques. Pixilation- Time Lapse- Downshooting* (1era ed.). Oxford: Focal Press.
- Montagu, I. (1964). *El mundo del cine* (1era ed.). Caracas: Ediciones de la Biblioteca, Universidad Central de Venezuela.
- Páramo, J. (2002). *Diccionario ESPASA. Cine y TV, terminología técnica* (1era ed.). España: Editorial Espasa Calpe, S.A.
- Patmore, C. (2007). *Debutar en el cortometraje. Principios, práctica y técnicas: una guía estimulante para el aspirante a director* (1ra ed.). Barcelona: Editorial Acanto, S.A.
- Russo, E. (1998). *Diccionario de cine* (1era ed.). Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Pérez La Rotta, G. (2003). *Génesis y sentido de la ilusión fílmica* (1era ed.). Bogotá: Siglo del Hombre Editores.

- Priebe, K. (2007). *The art of stop-motion animation* (1era ed.). Boston: Thomson Course Technology.
- Priebe, K. (2011). *The advanced art of stop-motion animation* (1era ed.). Boston: Thomson Course Technology.
- Purves, B. (2008). *Stop motion: Passion, Process and Performance* (1era ed.). Eslovenia: Focal Press.
- Purves, B. (2010). *Basics animation: Stop-motion* (1era ed.). Suiza: AVA Publishing SA.
- Risco, A. (1982). *Literatura y fantasía* (1era ed.). Madrid: Editorial Taurus.
- Rosaak, E. (2011). *Between Stillness and Motion* (1era ed.). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Sánchez Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja del héroe* (1era ed.). Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A.
- Sánchez Escalonilla, A. (2009). *Fantasía de aventuras: Claves creativas en novela y cine* (1era ed). Barcelona: Editorial Ariel.
- Shaw, S. (2008). *Stop-motion craft skills for model animation* (2da ed.). Canadá: Focal Press.
- Todorov, T. (1974). *Introducción a la literatura fantástica* (2da ed.). Buenos aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Vogler, C. (1998). *The Writer's Journey* (2da ed.). California: Michael Wiese Productions.

Fuentes electrónicas

- Animate Clay (2012). [Página web en línea]. Disponible en: <http://www.animateclay.com/> [Consulta: 2012, febrero 02].
- Stop Motion Animation (2012). [Página web en línea]. Disponible en: <http://www.stopmotionanimation.com/> [Consulta: 2012, marzo 18].
- Stop Motion Magazine (2012). [Página web en línea]. Disponible en: <http://stopmotionmagazine.com/> [Consulta: 2011, noviembre 20].
- Stop Motion Pro (2012). [Página web en línea]. Disponible en: <http://www.stopmotionpro.com/> [Consulta: 2012, enero 21].

Películas y cortometrajes

- Allen, W. (Director). (2011). *Midnight in Paris*, [película de cine]. Estados Unidos de Norteamérica. Sony Pictures Classics
- Burton, T. (Director). (1982). *Vincent*, [cortometraje]. Estados Unidos de Norteamérica.
- Burton, T. (Director). (2003). *Big Fish*, [película de cine]. Estados Unidos de Norteamérica. Columbia Pictures.
- Burton, T. (Director). (2005). *Corpse Bride*, [película de cine]. Estados Unidos de Norteamérica. Warner Bros. Pictures.
- Fleming, V. (Director). (1939). *Wizard of Oz*, [película de cine]. Estados Unidos de Norteamérica. Metro-Goldwyn-Mayer.

- Gondry, M. (Director). (2006). *La ciencia del sueño*, [película de cine]. Francia. Coproducción Francia-GB-Italia.
- Harryhausen, R. (Productor y creador de efectos visuales). (1963). *Jason and the Argonauts*, [película de cine]. Estados Unidos de Norteamérica. Columbia Pictures Corporation.
- Lavis, C., Szczerbowksi, M. (Directores). (2007). *Madame Tutli-Putli*, [cortometraje]. Canadá. National Film Board of Canada.
- McLaren, N. (Director). (1952). *Neighbours*, [cortometraje]. Canadá. National Film Board of Canada.
- Myerberg, M. (Director). (1954). *Hansel and Gretel: an Opera Fantasy*, [película de cine]. Estados Unidos de Norteamérica. RKO Radio Pictures.
- Ochelot, M. (Director). (1980). *Les Trois Inventeurs*, [cortometraje]. Francia. A.A.A Producciones.
- Selick, H. (Director). (1993). *The Nightmare Before Christmas*, [película de cine]. Estados Unidos de Norteamérica. Touchstone Pictures.
- Selick, H. (Director). (2009). *Coraline*, [cortometraje]. Estados Unidos de Norteamérica. Universal Studios.
- Shel Rasch, J. (Director). (2009). *Gerald's Last Day*, [película de cine]. Estados Unidos de Norteamérica. Stunt Puppet Productions.
- Strarewicz, L. (Director). (1912). *The Cameraman's revenge*, [cortometraje]. Rusia. Louis Nalpas.
- Strarewicz, L. (Director). (1929-1930). *The Tale of the Fox*, [película de cine]. Francia. Khanzhonkov.

-Svankmajer, J. (Director). (1988). *Alice*, [película de cine]. Checoslovaquia.
First Run Features.

-Van Dormael, J. (Director). (2009). *Mr. Nobody*, [película de cine]. Canadá.
Pan Européenne Production

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE REPARTO

ESCENA	PERSONAJE	ARTISTA	OBSERVACIÓN
1	▪ Ema.	Norymar García.	Dentro de la escena está contemplado un montaje para el personaje de EMA.
	▪ Eric.	Salvador Pérez Castro.	Dentro de la escena está contemplado un montaje para el personaje de ERIC.
2	Ninguno.		Se hará una animación para simular el crecimiento de una planta.
3	Cleo.	Samantha Aleong Cohen.	Se escuchará la voz en <i>off</i> de la madre, Ema.
4	▪ Cleo. ▪ Ema. ▪ Eric.	▪ Samantha Aleong Cohen. ▪ Norymar García. ▪ Salvador Pérez Castro.	Sólo se observará la silueta de los padres. No hay ningún plano en el que aparezcan los tres personajes. Considerarlo en el plan de rodaje.
5	▪ Cleo. ▪ Ema. ▪ Eric.	▪ Samantha Aleong Cohen. ▪ Norymar García. ▪ Salvador Pérez Castro.	
6	Cleo.	Samantha Aleong Cohen.	
7	Cleo.	Samantha Aleong Cohen.	
8	Cleo.	Samantha Aleong Cohen.	
9	▪ Cleo. ▪ Eric (en el rol del "otro papá").	▪ Samantha Aleong Cohen. ▪ Salvador Pérez Castro.	Tener en cuenta en la actuación de Eric que en esta escena ejecuta el rol del "otro papá". En este mundo sus debilidades son llevadas al extremo.
10	Cleo.	Samantha Aleong Cohen.	
11	▪ Ema. ▪ Cleo.	▪ Samantha Aleong Cohen. ▪ Norymar García.	La actuación de Ema, "la otra mamá", debe ser diferente a la de Ema en el mundo real.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE REPARTO

ESCENA	PERSONAJE	ARTISTA	OBSERVACIÓN
12	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Samantha Aleong Cohen.▪ Norymar García.▪ Salvador Pérez Castro.	En esta escena debe mostrarse un cambio en los tres personajes. Cleo asume un rol de adulto y los padres se dan cuenta de sus errores.
13	Cleo.	Samantha Aleong Cohen.	
14	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Samantha Aleong Cohen.▪ Norymar García.▪ Salvador Pérez Castro.	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VOCES

ESCENA	PERSONAJE	ARTISTA	OBSERVACIÓN
1	Narrador.	Salvador Pérez Castro.	La voz debe ser áspera y conservar la estética de la narración de un cuento. Este actor realizará dos voces con caracterizaciones distintas.
2	Narrador.	Salvador Pérez Castro.	
3	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.	<ul style="list-style-type: none">▪ Karina Parra.▪ Aura Caamaño.	Se escuchará la voz en <i>off</i> de la madre, Ema, quien llama a cenar a Cleo.
4	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Karina Parra.▪ Aura Caamaño.▪ Salvador Pérez Castro.	
5	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Karina Parra.▪ Aura Caamaño.▪ Salvador Pérez Castro.	
6	Cleo.	Karina Parra.	
7	Narrador.	Salvador Pérez Castro.	
8	Cleo.	Karina Parra.	
9	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Eric (en el rol del "otro papá).	<ul style="list-style-type: none">▪ Karina Parra.Salvador Pérez Castro.	La voz del otro papá debe conservar el mismo tono, pero con un matiz que indique que no es el del mundo real.
10	Cleo.	Karina Parra.	
11	<ul style="list-style-type: none">▪ Ema.▪ Cleo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Aura Caamaño.▪ Karina Parra.	La voz de la otra mamá debe tener una intención que se diferencie de la voz del mundo real.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VOCES

ESCENA	PERSONAJE	ARTISTA	OBSERVACIÓN
12	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Karina Parra.▪ Aura Caamaño.▪ Salvador Pérez Castro.	
13	<ul style="list-style-type: none">▪ Narrador.▪ Ema .	<ul style="list-style-type: none">▪ Salvador Pérez Castro.▪ Aura Caamaño.	
14	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Karina Parra.▪ Aura Caamaño.▪ Salvador Pérez Castro.	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE LOCACIONES

ESCENA	LOCACIÓN	SET	OBSERVACIÓN
1	Sala, casa de Alto Prado.	Fiesta de disfraces.	Sólo se mostrará un sofá, donde se conocen los personajes en la fiesta de disfraces.
	Vestier, casa de Alto Prado.	Closet de Ema.	La toma debe simular que la cámara está dentro del closet.
	Baño, casa de Alto Prado.	Camerino de Ema.	Se necesitan bombillos múltiples que den la impresión de un camerino.
	Piso 2, casa de T. de club Hípico.	Estudio de fotografía de Eric.	Solo se necesita una pared blanca para simular el sinfin.
	Sala de TV, casa de Terrazas de Club Hípico.	Sala de TV de la casa de Eric y Ema.	Toma cerrada. Tomar en cuenta el color del sofá para que corresponda con la paleta del cortometraje.
	Cocina, casa de T. de Club Hípico.	Cocina de la casa de Eric y Ema.	La toma es cerrada, se necesita mostrar la cerámica de la cocina nada más.
	Baño, casa de T. de Club Hípico.	Baño de la casa de Eric y Ema.	Se necesita una toma cerrada del lavamanos.
	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Habitación de la casa de Eric y Ema.	Sólo se necesita una toma cerrada, con referencia de alguna pared del color de la propuesta visual.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE LOCACIONES

ESCENA	LOCACIÓN	SET	OBSERVACIÓN
2	Pared unicolor, casa de T. de Club Hípico.	Fondo unicolor que muestre una maseta con la planta creciendo.	Puede ser grabada en cualquier lugar, siempre y cuando la pared o el fondo sea unicolor.
3	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto real de Cleo.	
4	Pasillo, casa de T. de Club Hípico.	Pasillo que va del cuarto de Cleo hacia la sala y la cocina.	La toma es cerrada, sólo se necesita una pared unicolor que corresponda con la paleta de color de la pieza.
	Pared unicolor, casa de Alto Prado.	Sala de la casa de Ema, Eric y Cleo.	La toma es cerrada y se refiere a las sombras de los personajes reflejadas en la pared o sus siluetas a través de un cortina.
5	Sala de estar, casa de T. de Club Hípico.	Comedor de la casa de Ema, Eric y Cleo.	Sólo se debe mostrar la mesa.
6	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto real de Cleo.	
7	Balcón, casa de Alto Prado.	Mundo fantástico, mar de lluvia.	La toma es cenital, deben considerarse las dimensiones que da el espacio para la escena.
8	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Encrucijada o entrada al mundo de dos puertas que llevan a dos cuartos. Mundo fantástico.	Debe ser un plano que deje ver la dualidad, una puerta al lado de la otra en forma de "Y".

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE LOCACIONES

ESCENA	LOCACIÓN	SET	OBSERVACIÓN
9	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto del otro papá. Mundo fantástico.	Debe recrearse de acuerdo a la propuesta visual.
10	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Encrucijada o entrada al mundo de dos puertas que llevan a dos cuartos. Mundo fantástico.	
11	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto de la otra mamá. Mundo fantástico.	Debe recrearse de acuerdo a la propuesta visual.
12	Sala de estar, casa de T. de Club Hípico.	Comedor de la casa de Ema, Eric y Cleo.	Sólo se debe mostrar la mesa.
13	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto real de Cleo.	
14	Balcón, casa de Alto Prado.	Mundo fantástico, mar de lluvia.	La toma es cenital, deben considerarse las dimensiones que da el espacio para la escena.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
1	Sala, casa de Alto Prado.	Fiesta de disfraces.	<ul style="list-style-type: none">▪ Sofá de tela para dos personas, color marrón oscuro.▪ Cinco globos de colores vivos.▪ Alfombra, que abarque el ancho del sofá.▪ Una lámpara de pared.▪ Vela pequeña.▪ Candelabro.▪ Mesa marrón redonda y pequeña.▪ Lámpara pequeña.▪ Telas de colores vivos y de la paleta de color, para cubrir el sofá.	
	Vestier, casa de Alto Prado.	Closet de Ema.	<ul style="list-style-type: none">▪ 7 camisas o franelas de colores neutros.▪ 2 piezas de ropa de color verde.▪ 3 piezas de ropa de color rojo.▪ 2 piezas de ropa de color azul claro o estridente.	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
1	Baño, casa de Alto Prado.	Camerino de Ema.	<ul style="list-style-type: none">▪ 2 frascos de perfume de mujer.▪ Un par de guantes largos de color neutro.▪ 5 collares largos, llamativos de los colores de la paleta del cortometraje.▪ 2 cajas redondas.▪ 1 secador de cabello.▪ 3 cepillos de cabellos en colores neutros.▪ 1 bata en chiffon en color neutro.	<ul style="list-style-type: none">▪ Un guión de teatro marcado y gastado.▪ Un sombrero grande en color unicolor que cubra el rostro del personaje.
	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Estudio de fotografía de Eric.	Ninguna.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cámara fotográfica analógica.
	Sala de TV, casa de Terrazas de Club Hípico.	Sala de TV de la casa de Eric y Ema.	<ul style="list-style-type: none">▪ Sofá color azul claro.▪ 2 cojines azules.	<ul style="list-style-type: none">▪ Control de televisor, color negro.▪ Pequeña rana del tamaño para que quepa en un bolsillo de pantalón.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
1	Cocina, casa de T. de Club Hípico.	Cocina de la casa de Ema y Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Frascos de cocina color azul.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cuchillo de madera de picar.▪ Tabla de madera para picar alimentos.▪ Un tomate.▪ Pequeña rana del tamaño para que quepa en un bolsillo de pantalón.
	Baño, casa de T. de Club Hípico.	Baño de la casa de Ema y Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Toalla para secarse las manos color rojo o vinotinto.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cepillo color neutro.▪ Pequeña rana del tamaño para que quepa en un bolsillo de pantalón.
	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto de la casa de Ema y Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ninguna.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pequeña rana del tamaño para que quepa en un bolsillo de pantalón.
2	Pared unicolor, casa de T. de Club Hípico.	Fondo unicolor que muestre una maseta con la planta creciendo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Maseta de arcilla.▪ Ramo abundante de flores rojas (al menos 15 flores).	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
3	Cuarto de T. de Club Hípico.	Cuarto de Cleo en el mundo real.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cama individual de madera.▪ Edredón color azul.▪ Tres cojines de colores vivos.▪ Dos almohadas.▪ Closet de madera color verde.▪ Mesa de madera con compartimentos.▪ Cesta para ropa sucia.▪ Cobija de colores vivos.▪ Sábana de colores vivos.▪ Morral para el colegio.▪ Lámpara pequeña.▪ Mesa de noche de madera.▪ Quince peluches variados.▪ Diez cuentos, preferiblemente de color rojo.▪ Dos cartucheras.▪ Bolso colorido.▪ Lámpara de techo.▪ Paraguas de colores vivos.	<ul style="list-style-type: none">• Pizarra pequeña color verde.• Tiza blanca.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
3	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto de Cleo en el mundo real.	<ul style="list-style-type: none">▪ Botas de caucho rojas.	
4	Pasillo, casa de T. de Club Hípico.	Pasillo que va del cuarto de Cleo hacia la sala y la cocina.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cuadro pequeño en el que predomine el color rojo. Preferiblemente expresionista.▪ Lámpara de pared.	Ninguno.
5	Sala de estar, casa de T. de Club Hípico.	Comedor casa de Ema, Eric y Cleo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Mesa de madera rectangular para 6 personas.▪ Tres sillas de madera.▪ Mantel rectangular unicolor, rojo para 6 personas.▪ Tres manteles individuales color azul.▪ Tres platos pequeños, color neutro.▪ Servilletero de madera.▪ Diez servilletas de papel.▪ Recipiente para colocar queso.▪ Queso parmesano, 100grs.▪ Botella de salsa de tomate.	<ul style="list-style-type: none">▪ Dos sándwich.▪ Spaghetti largo para una persona con salsa de tomate.▪ Tres vasos de vidrio, color verde.▪ Jarra de plástico, color azul.▪ Cucharilla para servir el queso.▪ Recipiente de mostaza.▪ 2 platos pequeños.▪ 1 plato hondo.▪ Un tenedor.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
6	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto de Cleo en el mundo real.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cama individual de madera.▪ Edredón color azul.▪ Tres cojines de colores vivos.▪ Dos almohadas.▪ Closet de madera color verde.▪ Mesa de madera con compartimentos.▪ Lámpara pequeña.▪ Mesa de noche de madera.▪ Quince peluches variados (osos, conejos, muñecas, elefantes, etc.).▪ Diez cuentos, preferiblemente de color rojo.▪ Dos cartucheras.▪ Bolso colorido.▪ Lámpara de techo.Paraguas de colores vivos.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cobija de colores vivos.▪ Sábana de colores vivos.▪ Cesta para ropa sucia.▪ Morral para el colegio.▪ Fotografía de Cleo con sus padres.▪ Cajita de colores donde guarda la foto.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
7	Balcón, casa de Alto Prado.	Mundo fantástico, mar de lluvia.	Ninguna.	Ninguno.
8	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Encrucijada, mundo de dos puertas. Mundo fantástico.	Ninguna.	Ninguno.
9	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto del otro papá. Mundo fantástico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cama individual de madera.▪ Edredón de color neutro o azul.▪ Armario de madera.▪ Mueble con gavetas.▪ Cortinas largas.▪ Una cámara fotográfica antigua.▪ Mesa de madera pequeña.▪ Dos sillas que sean acorde a la mesa.▪ Veinte franelas ordenadas por color y distribuidas en columnas, sobre el mueble con gavetas.▪ Dos cuadros de tipo realista.▪ Dos cojines azules.	<ul style="list-style-type: none">▪ Una silla.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
10	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Encrucijada, mundo de dos puertas. Mundo fantástico.	Ninguna.	Ninguno.
11	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto de la otra mamá. Mundo fantástico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Mesa de noche pequeña.▪ Lámpara pequeña roja, para la mesa de noche.▪ Dos alfombras que correspondan con la paleta de color.▪ Cinco sombreros.▪ Treinta libros, con encuadernación de la paleta de color.▪ Un par de zapatos estrafalarios.▪ Cama individual.▪ Juego de sábanas para cama individual.▪ Edredón individual.▪ Cortinas largas.▪ Cuadro de arte abstracto, muy colorido.	<ul style="list-style-type: none">• Boa de plumas.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE UTILERÍA Y ATREZZO

ESCENA	LOCACIÓN	SET	UTILERÍA	ATREZZO
12	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Encrucijada, mundo de dos puertas. Mundo fantástico.	Ninguna.	<ul style="list-style-type: none">• Boa de plumas.
13	Balcón, casa de Alto Prado.	Mar de estrellas. Mundo fantástico.	Ninguna.	Ninguno.
14	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto de Cleo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cama individual de madera.▪ Edredón color azul.▪ Tres cojines de colores vivos.▪ Dos almohadas.▪ Closet de madera color verde.▪ Mesa de madera con compartimentos.▪ Cesta para ropa sucia.▪ Cobija de colores vivos.▪ Sábana de colores vivos.▪ Morral para el colegio.▪ Lámpara pequeña.▪ Mesa de noche de madera.	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO

ESCENA	LOCACIÓN	PERSONAJE	TRAJE
1	Sala, casa de Alto Prado.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ema 1.▪ Eric 1.
	Vestier, casa de Alto Prado.	Ema.	<ul style="list-style-type: none">▪ Ema 2.▪ Ema 3.▪ Ema 4.
	Baño, casa de Alto Prado.	Ema.	Ema 5.
	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Eric.	Eric 2.
	Sala de TV, casa de Club Hípico.	Eric.	Eric 3.
	Baño, casa de Club Hípico.	Eric.	Eric 3.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO

ESCENA	LOCACIÓN	PERSONAJE	TRAJE
1	Cocina, casa de Club Hípico.	Eric.	Eric 3.
	Cuarto, casa de Club Hípico.	Eric.	Eric 3.
2	Casa de T. de Club Hípico.	No aplica.	No aplica.
3	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cleo.	Cleo 1.
4	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo 1.▪ Ema 6.▪ Eric 4.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO

ESCENA	LOCACIÓN	PERSONAJE	TRAJE
5	Sala de TV, casa de Club Hípico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo 1.▪ Ema 6.▪ Eric 4.
6	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cleo.	Cleo 1.
7	Balcón, casa de Alto Prado.	Cleo.	Cleo 1.
8	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Cleo.	Cleo 1.
9	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo 1.▪ Eric 5.
10	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Cleo.	Cleo 1.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO

ESCENA	LOCACIÓN	PERSONAJE	TRAJE
11	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo 1.▪ Ema 7.
12	Piso 2, casa de T. de Club Hípico.	Cleo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo 1.▪ Ema 7.▪ Eric 5.
13	Balcón, casa de Alto Prado.	Cleo.	Cleo 1.
14	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo.▪ Ema.▪ Eric.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cleo 1.▪ Ema 8.▪ Eric 6.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO, POR PERSONAJES

Personaje: Ema

NÚM. DE VESTUARIO	ESCENA	VESTUARIO	COMPLEMENTO DE VESTUARIO
1	1	<ul style="list-style-type: none">▪ Falda amplia al estilo gitano, preferiblemente de color rojo.▪ Corsé rojo que haga juego con la falda.▪ Cinturón ancho para la cintura, de color negro o plateado.▪ Sandalias planas color negro o plata.	<ul style="list-style-type: none">▪ Argollas grandes color plata.▪ Diez brazaletes tipo aro.▪ Tobillera color plata
2	1, montaje1 (vestier).	<ul style="list-style-type: none">▪ Medias de rayas blanco y negro, completas.▪ Zapatos blanco y negro estrambóticos.▪ Vestido blanco y negro.	
3	1, montaje 1 (vestier).	<ul style="list-style-type: none">▪ Vestido negro.▪ Zapatos de color vivo de punta redonda.	
4	1, montaje 1 (vestier).	<ul style="list-style-type: none">▪ Falda azul.▪ Medias completas de color llamativo y de la paleta (rojas, verdes, azules).▪ Zapatos estrambóticos de color neutro.	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO, POR PERSONAJES

Personaje: Ema

NÚM. DE VESTUARIO	ESCENA	VESTUARIO	COMPLEMENTO DE VESTUARIO
5	1, montaje 2(camerino).	<ul style="list-style-type: none">▪ Franela colorida, larga.▪ Pantalón de color neutro.	<ul style="list-style-type: none">▪ Sombrero de color neutro grande, que cubra el rostro.
6	4 y 5.	<ul style="list-style-type: none">▪ Vestido o conjunto de camisa y falda.▪ Sandalias de tacón.	<ul style="list-style-type: none">▪ Lentes de aumento.
7	11 y 12.	<ul style="list-style-type: none">▪ Vestido largo de fiesta y elegante. Puede ser de color neutro o rojo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Capa negra larga.
8	14	<ul style="list-style-type: none">▪ Franela colorida, sin mandas. Con rojos, verdes o azules.▪ Blue jean oscuro.▪ Sandalias planas, de color neutro.	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO, POR PERSONAJES

Personaje: Eric

NÚM. DE VESTUARIO	ESCENA	VESTUARIO	COMPLEMENTO DE VESTUARIO
1	1	<ul style="list-style-type: none">▪ Chemise color azul rey.▪ Blue jean recto. Preferiblemente de color azul claro.▪ Boxers de color amarillo unicolor.▪ Mantel redondo color verde vivo, para usarse a modo de capa.▪ Media alta color blanco.▪ Media corta color blanco.▪ Un par de converse color negro.	
2	1, montaje1 (vestier).	<ul style="list-style-type: none">▪ Camisa azul oscuro, manga larga.▪ Pantalón de color neutro.▪ Zapatos casuales de color neutro.	<ul style="list-style-type: none">▪ Boina color gris.
3	1, montaje 2 (vestier).	<ul style="list-style-type: none">▪ Franela tipo chemise roja o verde.▪ Pantalón casual de color neutro.▪ Zapatos casuales de color neutro.	
4	1, montaje 1 (vestier).	<ul style="list-style-type: none">▪ Camisa azul o verde, manga larga.▪ Pantalón neutro.▪ Zapatos deportivos o casuales.	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO, POR PERSONAJES

Personaje: Eric

NÚM. DE VESTUARIO	ESCENA	VESTUARIO	COMPLEMENTO DE VESTUARIO
5	9 y 12.	<ul style="list-style-type: none">▪ Camisa manga larga de cuadros.▪ Pantalón azul.▪ Tirantes color negro.▪ Corbatín color negro.▪ Zapatos color negro, formales.	<ul style="list-style-type: none">▪ Lentes de pasta negros.▪ Corbatín unicolor.▪ Tirantes negros.
6	14	<ul style="list-style-type: none">▪ Chemise o franela de color azul claro.▪ Blue jean.▪ Zapatos deportivos o converse de color neutro.	

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE VESTUARIO, POR PERSONAJES

Personaje: Cleo

NÚM. DE VESTUARIO	ESCENA	VESTUARIO	COMPLEMENTO DE VESTUARIO
1	3-6.	<ul style="list-style-type: none">▪ Vestido color azul aguamarina.▪ Franelilla blanca.▪ Sandalias de color neutro.	
1	6,8,9, 10-12,14.	<ul style="list-style-type: none">▪ Vestido color azul aguamarina.▪ Franelilla blanca.▪ Botas de caucho rojas.	
1	7 y 13.	<ul style="list-style-type: none">▪ Vestido color azul aguamarina.▪ Franelilla blanca.▪ Botas de caucho rojas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Paraguas colorido.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE MAQUILLAJE Y PEINADO, POR PERSONAJES

Personaje: Ema

ESCENA	MAQUILLAJE	PEINADO
1	<ul style="list-style-type: none">▪ Base y polvo suelto.▪ Labial color rojo.▪ Esmalte de uñas color rojo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello suelto, y con volumen.
1, montaje1 y 2.	No aplica. Ya que no se verá el rostro del personaje.	No aplica. Ya que no se verá el rostro del personaje.
4 y 5.	<ul style="list-style-type: none">▪ Base y polvo suelto.▪ Labial marrón o brillo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello suelto y liso.
9 y 12.	<ul style="list-style-type: none">▪ Base y polvo suelto.▪ Labial color rojo.▪ Sombra color negra y rojo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello desordenado y recogido. Tener como referencia al personaje de Jenny en el film <i>Big Fish</i>.
14.	No aplica. Ya que no se verá el rostro del personaje.	No aplica. Ya que no se verá el rostro del personaje.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE MAQUILLAJE Y PEINADO, POR PERSONAJES

Personaje: Eric

ESCENA	MAQUILLAJE	PEINADO
1	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello despeinado.
1, montaje1 y 2.	No aplica. Ya que no se verá el rostro del personaje.	No aplica. Ya que no se verá el rostro del personaje.
4 y 5.	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello peinado.
9 y 12.	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello perfectamente peinado, de lado y con gelatina.
14.	No aplica. Ya que no se verá el rostro del personaje.	No aplica. Ya que no se verá el rostro del personaje.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE MAQUILLAJE Y PEINADO, POR PERSONAJES

Personaje: Eric

ESCENA	MAQUILLAJE	PEINADO
3,4	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello liso suelto.
5	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.▪ Recrear una lágrima, usando lágrimas artificiales.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello ligeramente despeinado.
6	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello ligeramente desordenado.
7	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello peinado de manera que dé la impresión de que está volando.
8 y 9	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello liso suelto.
10	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello un poco desordenado.
11	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello liso suelto.
12	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello un poco desordenado.
13	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello peinado de manera que dé la impresión de que está volando.
14	<ul style="list-style-type: none">▪ Polvo suelto para quitar el brillo.▪ Rubor rosado para acentuar las mejillas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cabello despeinado, pues se acaba de despertar.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA

ESCENA	LOCACIÓN	SET	ESCENOGRAFÍA
1	Vestier, casa de Alto Prado.	Closet de Ema.	<ul style="list-style-type: none">▪ Tubo largo, al estilo de los tubos para cortina de baño.▪ 15 ganchos de ropa, de madera o de alambre.▪ Dos sillas.▪ Tela blanca o de color neutro para el fondo.
2	Sala de estar, casa de T. de Club Hípico.	Crecimiento de una planta, con fondo de color unicolor.	<ul style="list-style-type: none">▪ 10 pliegos de papel seda color amarillo. Observación: en postproducción mejorar el fondo.▪ Maseta de arcilla de tipo mediana.▪ Un paquete de abono de tierra.▪ Quince flores rojas, astromelias.
3, 6 y 14	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto de Cleo.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pared blanca.▪ Pintura verde para madera. Con esto se pintará un armario de madera.▪ 2 frascos de pintura roja y azul al frío.▪ 5 Dibujos con hechos con pintura en acuarela simulando que fueron hechas por la niña.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA

ESCENA	LOCACIÓN	SET	ESCENOGRAFÍA
7	Balcón , casa de Alto Prado.	Mar de lluvia. Mundo fantástico.	<ul style="list-style-type: none">▪ 4 metros de tela negra, mate. Observación: en postproducción tratar el color negro, para saturarlo y evitar que se vea cualquier pliegue.▪ 2 metros de tela azul oscura.▪ 2 metros de tela azul clara.▪ 4 pliegos extra grandes de cartulina azul oscura, para construir las gotas.▪ 4 pliegos extra grandes de cartulina azul clara, para construir las gotas.
9	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto del otro papá. Mundo fantástico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pintura amarilla de caucho para recubrir todas las paredes de la habitación, hasta donde dé el tiro de cámara.
11	Cuarto, casa de T. de Club Hípico.	Cuarto de la otra mamá. Mundo fantástico.	<ul style="list-style-type: none">▪ Pintura roja de caucho para recubrir todas las paredes de la habitación, hasta donde dé el tiro de cámara.
13	Balcón , casa de Alto Prado.	Mar de estrellas. Mundo fantástico.	<ul style="list-style-type: none">▪ 4 metros de tela negra, mate. La tela es la misma de la Esc. 7.▪ 2 pliegos extra grandes de cartulina amarilla, para construir las estrellas.▪ 2 hojas tamaño carta de foami con escarcha color dorado.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE EFECTOS DE SONIDO

ESCENA	SONIDOS
1	<ul style="list-style-type: none">▪ Tacones moviéndose sobre un piso de madera, al estilo del tap.▪ Click fotográfico, de una cámara analógica.
3	<ul style="list-style-type: none">▪ Tiza rozando contra una pizarra.
4	<ul style="list-style-type: none">▪ Pasos de sandalias planas caminando sobre un piso de cerámica hasta detenerse.
5	<ul style="list-style-type: none">▪ Sonido de cubiertos tropezando con platos.▪ Cubiertos que se dejan caer de repente.▪ Silla siendo empujada bruscamente.
6	<ul style="list-style-type: none">▪ Puerta cerrada de forma ruda y estruendosa.▪ Objetos siendo deslizados o agarrados por la niña.▪ Lluvia ligera que se va intensificando.▪ Lluvia con truenos suaves hasta desembocar en un trueno más fuerte que los anteriores.
8	<ul style="list-style-type: none">▪ Puerta que se abre lentamente, y de forma misteriosa. Es decir, que se escuche rechinar.
9	<ul style="list-style-type: none">▪ Pasos lentos.▪ Sonido de un objeto que se mueve de lugar sin que lo haya provocado una persona. Efecto casi caricaturesco.▪ Estruendo al caer al piso.▪ Puerta que se cierra de forma rápida y estruendosa.

Cleo

Productora: Pierina Gómez G.

Directora: Pierina Gómez G.

DESGLOSE DE EFECTOS DE SONIDO

ESCENA	SONIDOS
10	▪ Puerta que se abre.
11	▪ Puerta que se cierra fuertemente.
12	▪ Puertas que empiezan a temblar.

6.2 *Casting de personajes*

Tener a disposición la participación de un niño en un cortometraje es prácticamente una mezcla de suerte con comunicación y acuerdo.

En el caso del presente proyecto, desde la misma escritura del guión y tomando como previsión el hecho de que la grabación fuese factible, se le planteó a la madre de Samantha Aleong Cohen la posible participación de la niña en el cortometraje. La madre y la niña leyeron el guión, y la madre aceptó participar teniendo en cuenta que era un cortometraje de bajo presupuesto y además un trabajo de grado.

De manera que no fue necesario un proceso de selección ni de búsqueda para este personaje, ya que el perfil de la niña era el que se pensaba para Cleo. No sólo físicamente, sino además en cuanto a edad (Cleo tiene 9 años y la actriz al momento de grabar tenía 10 años) y personalidad.

Si bien Samantha Aleong Cohen nunca había participado en ninguna pieza audiovisual ni de teatro como actriz, es una niña muy extrovertida y alerta que podía ser capaz de dejarse guiar y representar a Cleo. Aunado a un detalle que bajaba el nivel de exigencia: no tenía que aprenderse diálogos, ya que no hay sincronización de labios.



Samantha Aleong Cohen. Fotografías tomadas por Pierina Gómez G.

En cuanto al personaje de la madre, se buscaba una actriz con experiencia que correspondiera con el fenotipo de Samantha (tez blanca, cabello negro) y que además pudiese representar con facilidad el papel de una "bruja" o un personaje con dos caras: villano y bueno también.

La realizadora pudo hacerle llegar la petición a la actriz de teatro Norymar García de la Fundación teatral India Rosa para interpretar este papel. La actriz aceptó en un acuerdo *ad honorem*.

Norymar García ha participado en múltiples obras de teatro en Caracas y en otras ciudades del país, muchas de ellas de tipo infantil. Entre ellas: *Caspián y las monomagias*, *Anastasia y la princesa Kira*, o *Ciudad gótica* en la que actúa y dirige.

La inclusión de Norymar al reparto fue un elemento clave, ya que colaboró en la producción en roles como asistencia de dirección actuarial para el personaje de Cleo.

Además, de que contaba con trajes diseñados a su medida para personajes diversos (entre ellos de tipo villana) por los diseñadores de vestuario: Eduardo Kano y Gilberto Martínez. Este factor colaboró, ya que redujo los gastos de producción.



Norymar García, fotografías obtenidas a través de la actriz.

Por último, para el personaje del padre se necesitaba también a un actor que reuniera las características físicas que hicieran creíble que pudiese ser padre de Samantha Aleong Cohen (blanco, cabello negro). Además de que pudiese jugar con las dos caras del personaje del padre: estricto y extravagante.

La autora, contaba con una persona allegada que es actor de teatro, que cumplía con las características y que además aceptó colaborar *ad honorem*: Salvador Pérez Castro.

Salvador Pérez Castro ha trabajado en diversas lecturas dramatizadas y obras de teatro como: *La novicia rebelde*, recientemente.

Además, Salvador es actor de doblaje profesional para animé, dibujos animados en general, documentales, y series de TV. Este factor, permitió que colaborará además como Director de casting de voces y como Director de voces; dos roles vitales para la consolidación del presente proyecto.

Asimismo, este actor pudo doblar la voz de su personaje (Eric) y a la vez realizar la voz del narrador de la historia.



Salvador Pérez Castro. Fotografía por Pierina Gómez G., para el personaje de Eric en *Cleo*.

6.3 *Casting del narrador*

De acuerdo a la estética descrita en la propuesta visual del cortometraje, se plantea la narración de la historia al estilo de un cuento para niños o de películas como *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001) del director Jean-Pierre Jeunet.

En principio se buscó que la voz del narrador fuese la de un hombre con un tono grave y misterioso. Sin embargo, de acuerdo al Director de casting y de voces, Salvador Pérez Castro, no se descartó la posibilidad que la narración fuese dada por una voz femenina.

Finalmente, se decidió emplear la voz masculina, interpretada por Salvador Pérez Castro.

Para revisar y comparar ambas opciones véase la carpeta "Casting del narrador", en la sección "VI. Anexos".

6.4 *Flujo de trabajo*

6.4.1 *El guión*

Cuando se plantea trabajar con alguna técnica de animación, el punto crucial es la idea. Además del factor del tiempo, que limita la manera en la que se desarrollan los actos de la historia, se encuentra la dificultad que supone la técnica del *stop-motion*.

De allí que se haya decidido realizar un guión que implicara pocos personajes. En este caso, la niña y los padres.

Asimismo, el guión debía apuntar hacia un número limitado de locaciones que facilitara el proceso de rodaje. Para resolver este particular -y como se mencionó en la propuesta visual- se decidió ambientar prácticamente todo el mundo real y parte del mundo fantástico en una casa en Terrazas del Club Hípico de la que disponía la autora.

Mientras que, en escenas o planos específicos, como las tomas cenitales en las que Cleo parece estar cayendo o volando, se eligió una casa ubicada en Alto Prado en donde se encontraba un balcón que permitió ubicar la cámara de manera que fuese posible realizar este encuadre.

6.4.2 *Pre-producción*

Naturalmente, para ambientar el mundo de Cleo era necesario vaciar todos los espacios seleccionados para recrear cada escenario: el cuarto de Cleo, las habitaciones de los padres de Cleo en el mundo especial (que es el mismo cuarto,

pero pintado y decorado en diferentes unidades de tiempo, de acuerdo al plan de rodaje), el comedor, etc.

En aras de poder producir con estimados reales de tiempo, la mayoría de la pre-producción tuvo que ocurrir en el mes de abril de 2012.

Durante este mes, la autora por sí misma tuvo que pintar y decorar las paredes del cuarto de Cleo, las habitaciones de los padres, e incluso restaurar y teñir un mueble de madera; todo orientado por la paleta de color seleccionada (rojo, verde, azul).

También, fue un proceso de búsqueda de utilería que pudiese funcionar para ambientar, entre otras locaciones:

- El cuarto de la niña (peluches, cojines, cubrecama, mesa de noche, cuadernos, libros, lápices, cuentos, juguetes en general, etc.).
- El cuarto de la madre (cojines, vestuarios extravagantes o que dieran la apariencia de ser de teatro, butacas, libros, cortinas de piso, etc.).
- El cuarto del padre (mesa de noche, cubrecama, cortina de piso, sillas de madera, etc.).

Con el propósito de mantener el objetivo específico del proyecto de realizar una producción de bajo presupuesto, era necesario economizar al máximo. De esta manera, se consiguió que la totalidad de la lencería de hogar utilizada para la recreación de los cuartos reales e imaginarios, fuesen prestados por una distribuidora que trabaja al mayor. Esto, permitió abaratar costos y cumplir con las necesidades de producción y arte.

En cuanto al resto de los elementos de pre-producción que se necesitaban conseguir, fueron obtenidos gracias a compañeros y familiares que colaboraron con: vestuarios y elementos de utilería.

Si bien a comienzos de mayo 2012 se inició la producción como tal, teniendo listos algunos de los escenarios principales (el cuarto de Cleo y el cuarto de la "otra mamá") de acuerdo al plan de rodaje; de todas maneras, la pre-producción se mantuvo durante todo el proceso de producción, que se alargó hasta mediados de agosto de 2012.

En particular, el espacio del cuarto de la "otra mamá" fue el mismo del cuarto del "otro papá". La razón, no sólo se reduce a una decisión estética y simbólica en la que en el mundo fantástico de Cleo existen dos cuartos (que en realidad es el mismo), uno decorado si se quedara con mamá y otro si se quedara con papá, sino además por una limitación de producción. Sólo se disponía de dos cuartos para ser pintados y decorados a cabalidad: el de Cleo y el de los padres.

Aún así, en primer lugar y para agilizar los tiempos de grabación, se tomó la decisión de recrear el cuarto del otro papá en un espacio que contaba con sólo tres paredes. La escena 9, fue grabada allí. Sin embargo, la calidad no era equivalente a la estética del cuarto de la otra mamá; por lo que se regresó a la idea original de grabar en el mismo cuarto, pero decorado de forma distinta. Razón por la que se regrabó esta escena.

6.4.3 Plan de rodaje

Aunque en principio se elaboró un plan de rodaje preciso, distribuido de forma tal que las escenas pudieran acoplarse según los actores que se requerían y las locaciones que ya estaban terminadas, pronto fue necesario hacer más flexible este plan.

En primer lugar, surgió el gran obstáculo que supuso el tiempo del que disponía Samantha Aleong Cohen de 10 años de edad, quien interpretó a Cleo. Desde luego, cuando se trabaja con niños son los representantes o padres los que deciden o disponen los horarios en que se puede grabar.

En el caso de Samantha, el acuerdo *ad honorem* que se consiguió con la madre de la niña fue que podía grabar solo los fines de semana, por cuestiones de horario escolar. Esto redujo los tiempos que se disponían para grabar cada escena y a la vez, alargó la duración de la producción; pues los días de rodaje que implicaban la actuación de la niña se limitaban a sábados y domingos.

En cuanto a los actores de teatro: Norymar García (en el papel de Ema) y Salvador Pérez Castro (Eric), quienes también colaboraron *ad honorem*, si bien algunas veces estaban disponibles para grabar entre semana las escenas o planos en los que no aparecían con Samantha, también surgieron vicisitudes en cuanto a los tiempos. Ambos se encontraban involucrados en producciones de teatro y ensayos, que en varias oportunidades limitaban las horas de grabación del presente cortometraje o en el peor de los casos la impedían.

Además, otro elemento que surgió en el desarrollo de la producción tuvo relación con los estimados de tiempo que tardaría cada escena. Los primeros meses, se pensaba que era posible grabar más de una escena por día de rodaje. Aún así, la mayoría de las veces, el proceso del *stop-motion*, en el que los actores debían ser guiados, marcando acción por acción y actuando y moviéndose muy lentamente, generaba retrasos importantes en el plan de rodaje.

Naturalmente, avanzada la primera fase de días de grabación, y una vez que tanto los actores como la realizadora manejaron de manera óptima el ritmo de

las escenas, sí fue posible en algunas ocasiones grabar más de una escena por día.

A pesar de esto, y en particular, en los días de grabación en los que solo se trabajaba con Samantha, era necesario estimar cierto tiempo para que la niña tuviese momentos de recreación; ya que como es natural, al ser una niña tendía a distraerse o jugar.

En sí, el plan de rodaje se vio sujeto también al ciclo de producción y revisión del material. Ocurrió, en especial en la escena 6, 9 y 11 del cortometraje que fue necesario regrabar planos o incluso la escena completa. En ocasiones porque un fotograma mostraba estela de movimiento, mientras que el resto de la secuencia estaba impecable. Detalles como este, implicaban volver a tomar la secuencia de fotografías; en otras palabras, volver a citar a los actores, acomodar de nuevo el set, maquillar y producir nuevamente.

6.4.4 *Ensayos*

Aunque la producción dio inicio a comienzos de mayo, como se mencionó en el marco metodológico, lo que podría sugerir que los tiempos para ensayar pudiesen haber sido holgados, en la realidad esto no sucedió. Los días para grabar eran contados, literalmente cada fin de semana durante el mes de mayo, parte de junio, julio y agosto de 2012.

En el caso particular de Samantha (la niña que representaba a Cleo), ya que no es actriz ni tampoco había actuado anteriormente, el proceso se tornó más complicado que el trabajo con los actores veteranos Norymar y Salvador.

Con Samantha, fueron necesarios varios días de ensayos, de familiarización con la historia y las locaciones así como explicarle de qué trata el *stop-motion* y cómo iba a ser el proceso de trabajo. También transmitirle el mensaje o intención dramática de cada escena y de cada gesto que se requería de ella.

El proceso con la niña fue difícil y en ocasiones generó retrasos inevitables. Por ejemplo, en la escena 6 en la que los padres le dicen a la niña que van a divorciarse y se necesitaba de una tensión dramática particular, durante muchas tomas no se lograban las expresiones de tristeza o frustración que se buscaban en la niña, y en su lugar se obtenían risas.

Sin embargo, la autora contó con el apoyo en cuanto a dirección actoral de Norymar García y Salvador Pérez Castro, quienes pudieron servir de guía a la directora para hacer exaltar ciertas emociones en Samantha para el papel de Cleo.

En general, la clave que permitió desarrollar las grabaciones fue la comunicación constante con los actores, la transmisión de la idea de que todos éramos un quipo, así como el mostrarles referencias de películas o fotografías que pudiesen inspirar o guiar cuáles eran las imágenes que se buscaban reproducir.

6.4.5 Grabar o "fotografiar"

Generar escenas producidas con *stop-motion* puede ser una tortura no sólo para el realizador sino también para los actores, quienes deben estar conscientes de los movimientos casi milimétricos que deben hacer. De allí, que el *casting* debe estar orientado hacia la comunicación de esta limitación.

Una vez que los escenarios están listos y los actores también, es cuestión de tener a la mano el guión técnico y en el caso del presente cortometraje, tener estimados la cantidad de cuadros que se necesitan fotografiar por plano y por escena, en las partes en las que exista diálogo.

Un trípode estable y de calidad es crucial al momento de producir. Para efectos del cortometraje, se contaba con un trípode económico de un material no muy estable, lo que en algunos planos era un factor en "contra" en aras de lograr secuencias de fotos que no tuviesen un movimiento notorio.

La manera técnica de producir una pieza en *stop-motion* puede variar dependiendo de las habilidades del realizador. Algunos pueden optar por emplear algún *software* que permita la pre-visualización del material en el set, con programas como *iStopmotion* o *DragonFrame*. Sin embargo, todo depende de los recursos que se tengan.

En el caso del siguiente proyecto, se optó por trabajar con la cámara digital SLR Canon, modelo T1i, con la disposición de un lente 18-55mm; por cuestiones de presupuesto y disponibilidad. El modo de captación de las fotos fue pulsando el obturador cada vez que se cambiaba el movimiento del personaje o de algún objeto; repitiendo esta acción fotografía por fotografía, toma por toma. En

ocasiones en un día de rodaje podía tenerse como material bruto alrededor de 1.000 ó 1.200 fotografías.

También, es necesaria una dirección hacia los actores muy específica marcando acciones concretas que deban realizar. Ya que, previamente al momento en que se dice "acción" se debe acordar un movimiento lento constante que tenga un principio y final tajante, con la intención de no fotografiar de más (lo que sería un lujo que no puede permitirse, por cuestiones de tiempo).

Algunas escenas pueden ser más difíciles de producir que otras, ya que el director debe coordinar no sólo el ritmo constante de las fotos, los movimientos del actor, y el encuadre de la cámara, sino además dirigir cómo deben moverse centímetro a centímetro objetos que quieran animarse. Ese fue el caso de las escenas 7 y 13, en las que se quiso animar objetos recortados (gotas de lluvia y estrellas). Para lograr coordinación fue necesario trabajar por unidades de tiempo; es decir, cada vez que se le indicaba a la actriz que se moviera un poco, también se debía indicar al asistente de producción que moviese ligeramente el objeto, y así se repetía el ciclo hasta lograr el plano.

La palabra clave es paciencia, no sólo del realizador, sino de los actores y de todos los involucrados. Mientras más elementos deban moverse en un plano en la pieza de *stop-motion*, mayor complejidad y tiempo requerirá.

6.4.6 Regrabar y organizar

En cierto punto de la producción, prácticamente todas las etapas se desarrollan paralelamente. En el caso de *Cleo*, sucedió que por motivos de calidad o de planos movidos hubo que regrabar escenas o planos hasta conseguir

secuencias de fotos ideales, al mismo tiempo que se pre-producía alguna locación y que se realizaba el proceso de organización de fotos.

Al momento de elegir trabajar con la técnica del *stop-motion*, hay que tomar en cuenta que se manipularán múltiples fotos y secuencias, lo que se traduce en una cantidad de material bruto considerable. De manera que, la mejor estrategia consiste en desarrollar un sistema propio que permita organizar las fotografías no sólo por tarjetas de memoria empleadas, sino además por escenas, por planos y tomas.

Es vital la revisión del material grabado durante el proceso de captación de fotografías o justo después de que se concluya un plano. Esto permite saber si es necesario volver a fotografiar secuencias, además de darle una idea al realizador de cuáles pueden ser las tomas que funcionan.

El proceso de organización de fotografías, permite además, hacer una especie de filtro que anticipe a manera de boceto cómo puede ser el montaje del cortometraje. Por lo que, no se recomienda subestimar el valor que puede tener el trabajar durante la producción en una tarea que puede considerarse de la post: seleccionar y ordenar.

6.4.7 *Colorear por escenas*

A efectos del presente cortometraje, se tomaron las fotografías en el formato JPEG, largas; buscando tener la mejor calidad posible, pero tomando en cuenta la limitación de las tarjetas de memoria de las que se disponían (2 tarjetas de 8GB).

Se decidió no tomar fotografías en formato RAW, porque si bien se mantenían los valores de color y luz puros, no se contribuía con la capacidad de almacenamiento. Además, la foto JPEG, larga, continuaba siendo una opción de calidad, que permitía la edición y revelado digital en el programa *Adobe Lightroom*.

La producción del cortometraje sumó un total de 11.585 fotos capturadas (entre ellas planos que tuvieron que repetirse, así como planos o tomas que no se emplearon en el montaje final por cuestiones de ritmo). De esta cantidad, sólo fueron reveladas en *Lightroom* 3.731 fotos.

Si bien darle un color específico al cortometraje puede ser una tarea realizada cuando las fotos son unidas y llevadas a video, por motivos de destreza técnica se eligió efectuar este paso a través de *Lightroom*; ya que era el programa que se manejaba.

La manera de proceder consistió en revelar las secuencias por escenas. De forma que se elegía una temperatura de color determinada, se mejoraban los valores de exposición, contrastes, luz de relleno, saturación, etc.; luego, se diseñaba un perfil con estos valores y posteriormente se aplicaba al resto de las fotografías de la escena.

Si bien esta técnica permitió agilizar el proceso, para asegurar una consistencia y armonía en cuanto a iluminación y temperatura era necesaria la revisión de fotografía por fotografía para mejorar detalles que variaban entre plano y plano.

En sí, este programa se utilizó no sólo para revelar las fotografías de todo el cortometraje, sino además para producir pequeños efectos especiales. Como es el caso del relámpago de la escena 6.

La organización de las carpetas y del material es vital para importar las fotografías por escenas, y además una tarea que debe hacerse nuevamente luego de exportar las fotos reveladas.

6.4.8 *Redimensionar las fotografías*

Un hecho con el que cualquier persona que se disponga a desarrollar una pieza en *stop-motion* trabajando con fotografías de grandes proporciones (RAW o JPEG largas o medianas) es la dimensión del cuadro, si la intención es ejecutar un video en HD. Esta es una acotación que en los libros consultados para el presente proyecto no se resalta, quizás por ser "obvia".

Sin embargo, puede ser una variable perturbadora si no se ha tomado en cuenta este detalle en la producción. Ya que, si no se encuadra para el formato 16:9, sino que se componen las fotografías pensando en lo que se ve a través del visor (formato 4:3), cuando sea el momento de editar y trabajar la imagen se perderá información.

En esta tarea de post-producción, se optó por redimensionar las fotografías de 4752x3168 para llevarlas al formato 1920x1080. Debido a que era una cantidad considerable de fotos (3.731), era indispensable conseguir una manera de redimensionar por lote el material. Esto pudo lograrse con el programa *Adobe Photoshop CS5*, por medio de la secuencia de comandos "procesador de imágenes".

En todo caso, este requerimiento puede trabajarse en *Adobe Lightroom* y especificarse al momento de exportar. Pero, en el caso de este proyecto, como no se había tomado en cuenta y ya las fotos habían sido exportadas de *Lightroom* tuvo que solucionarse a través de esta configuración de *Photoshop*.

Aún así, ya que la foto es cuadrada sólo se pudo llevar en escala a 1920x1280. Por lo que, inevitablemente se pierde información en los bordes inferior y superior. No obstante, en pasos posteriores en los que se inserta la imagen en *Final Cut Pro* o *After Effects*, el realizador puede decidir qué parte del cuarto quiere o puede perder.

6.4.9 *Retoque fotográfico*

Con el propósito de obtener un producto de calidad, y dependiendo de la estética que le quiera dar el realizador a la pieza en *stop-motion*, será necesario retocar la fotografía en programas como *Photoshop*.

Para el presente cortometraje, se contaban con 3.731 fotografías reveladas en *Lightroom* y redimensionadas, pero se decidió retocar solo 671 fotos.

El criterio de selección para retocar tuvo que ver con detalles que no pudieron ser cubiertos en la producción (como es el caso de un interruptor que se veía en la pared de la escena 12 y que tenía que ser eliminado, véase el archivo PDF que contiene las fotos que demuestran el flujo de trabajo) o con elementos estéticos que no se quería que aparecieran (venas en los rojos, manchas en la piel, imperfecciones, etc.).

A diferencia del sistema que permite *Lightroom* en el que se pueden elaborar perfiles, el retoque fotográfico debe ser hecho foto por foto. Esto significa días o semanas extras en la post-producción que deben considerarse al momento de planificar y estimar los márgenes que se dejarán para esta fase.

6.4.10 *Renombrar las fotos*

Naturalmente, las fotografías que constituyen el cortometraje no son hechas en secuencia. Hay fotos que se borran, planos o escenas que se graban antes que otras. No obstante, al momento de querer unir las fotografías de una escena para importarlas en un programa de edición que permita armarlas como video, es necesario "renombrar" las fotos de acuerdo a la secuencia en la que se hará el montaje.

Programas como *Final Cut Pro* o *After Effects*, en los que se puede efectuar esta tarea, necesitan que las fotos de las escenas estén ordenadas alfabéticamente o numéricamente, para poder realizar las secuencias. Esta es una tarea que más tiempo requiere paciencia.

Una opción que permite renombrar las fotografías por lote es emplear *Adobe Bridge*. Este programa permite seleccionar carpetas específicas y colocarles la extensión de nombre que se desee.

6.4.11 *Ensamblar. Convertir en video*

Ensamblar las fotos por escenas es el momento en que se deja atrás la manipulación de la fotografía y se da la conversión al video. Si bien las tareas anteriores pueden parecer sumamente largas, luego de este paso el proceso de post-producción se acorta.

Pueden tomarse múltiples caminos para efectuar este paso, desde un programa especializado en animación como *DragonFrame*, hasta programas como *Final Cut Pro* o *After Affects*.

En el caso de la post-producción de este proyecto se empleó *Final Cut Pro* para realizar esta tarea. Es aquí cuando se le da "vida" a la animación, ya que cobra movimiento.

Para este paso es indispensable la investigación que se haya podido hacer acerca del *stop-motion*, ya que debe decidirse la duración que tendrá cada fotografía. Naturalmente no existen reglas inflexibles, pues de acuerdo a la teoría consultada y señalada en el marco teórico todo depende del ritmo que se le quiera dar a cada escena.

En ocasiones se usó el código visual recomendado por Shaw, S. (2008) de 8 cuadros por segundo para que el ojo humano capte los movimientos, y a veces menos dependiendo de la tensión dramática de cada fragmento de la historia.

6.4.12 *Grabación de voces*

Aunque este es un paso que se recomienda hacer en la pre-producción, en este proyecto se realizó en la post-producción por una razón: no existe *lip sync*. (sincronización de los labios con lo que se dice).

Normalmente en la animación que emplea diálogos, se graban las voces y posteriormente se efectúa la animación bien sea por dibujos o en *stop-motion*. Sin

embargo, en casos en los que no se requiera sincronizar los audios con los labios no es una tarea que se necesite en la pre-producción porque en definitiva no se manipulará el material hasta llegar a la post.

Para este proyecto se contó con la colaboración de tres actores especializados en doblaje de dibujos animados, documentales, series y películas: Karina Parra (como Cleo), Aura Caamaño (como Ema) y Salvador Pérez Castro (como Eric y el narrador). Todos trabajaron *ad honorem*.

La grabación fue hecha en un estudio de grabación que a pesar de cobrar, llevó los costos al mínimo. Ya que se requirieron más de 3 horas de grabación, pero sólo se cobró 1 hora.

6.4.13 *Edición de voces y efectos de sonido*

Una vez con el material de audio en bruto de las voces y los efectos de sonido necesarios (descargados desde una página libre de derechos de autor: www.freesound.org), es necesario pulir y cortar.

En esta tarea la autora empleó el programa de edición de audio y sonidos *GarageBand*. Si bien puede ser considerado un programa básico, cumplía con las propiedades que se requerían, además de permitir una visualización simultánea del video con el audio.

En este programa se cortaron las pistas en múltiples fragmentos que contenían las frases de los diálogos por escenas.

También, la realizadora manipuló las ondas de sonido de manera que no se notaran los cortes; todo por medio de los recursos *fade in* y *fade out*.

Finalmente se unieron los diálogos de los tres personajes aunado a los efectos de sonido, todo en una sola pista de audio.

6.4.14 *Musicalización*

Si bien la música del presente cortometraje fue compuesta especialmente para *Cleo*, por el músico Maximiliano Brylkin, durante la última fase de la producción el proceso se alargó hasta la fase de la post-producción.

Evidentemente, la musicalización fue un trabajo conjunto entre la directora y el músico. Ya que, en ocasiones se planteaba una idea acerca de los instrumentos que se deseaba que aparecieran en cada escena y luego el músico desarrollaba y creaba melodías determinadas.

Una vez con las 11 pistas compuestas especialmente para el cortometraje, se procedió a importarlas al programa donde se encontraba el proyecto final con los audios de cada escena, *Final Cut Pro*.

En este punto, y dependiendo del presupuesto que se maneje, puede requerirse la ayuda de algún Ingeniero de sonido que mezcle los audios.

6.4.15 *Montaje*

Finalmente, el montaje es una tarea que en particular en el *stop-motion* se comienza a realizar desde el mismo momento en el que se organizan las carpetas y subcarpetas de cada escena. Sin embargo, es un proceso que irá tomando forma dependiendo del guión, del ritmo propio de cada plano y de la estética del autor.

6.5 Demostración del flujo de trabajo de la imagen

A continuación se mostrarán algunos ejemplos de fotografías del cortometraje, con el propósito de exponer los resultados del flujo de trabajo explicado en la sección "6.4 Flujo de trabajo", en cuanto al trabajo de la imagen.

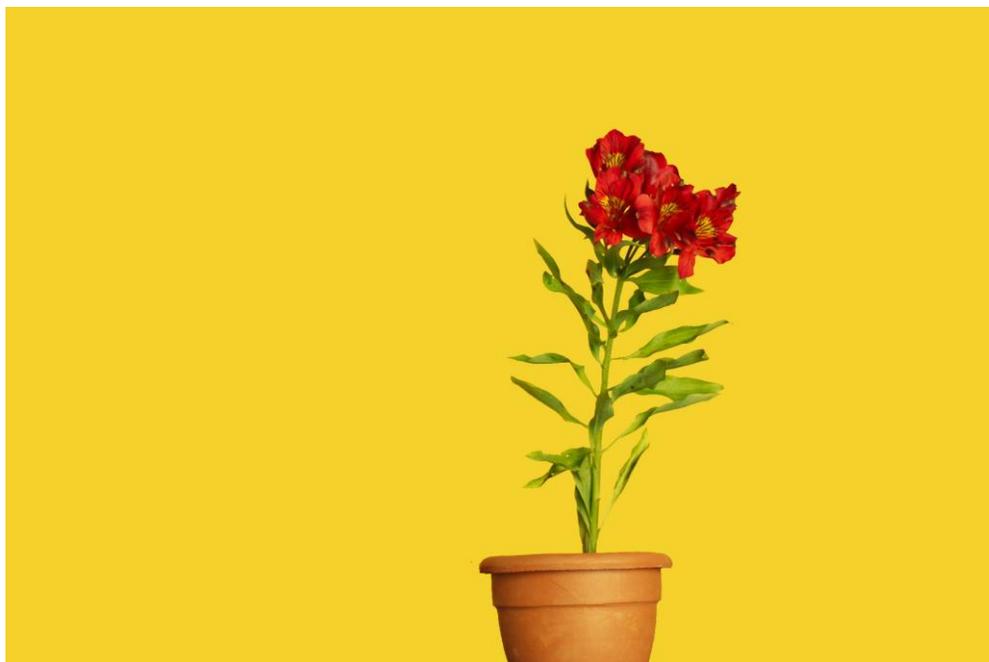
Fotografía original, en formato JPEG. Escena 2-Int. Crecimiento de una planta.



Luego del proceso de revelado en *Lightroom*. Escena 2-Int. Crecimiento de una planta.



Después del retoque fotográfico en *Photoshop*. Escena 2-Int. Crecimiento de una planta.



Fotografía original, en formato JPEG. Escena 4-Int. Pasillo-Noche.



Luego del proceso de revelado en *Lightroom*. Escena 4-Int. Pasillo-Noche.



Después del retoque fotográfico en *Photoshop*, corrección de venas en los ojos.

Escena 4-Int. Pasillo-Noche.



Fotografía original, en formato JPEG. Escena 7-Int. Mar de lluvia-Noche.



Luego del proceso de revelado en *Lightroom*. Escena 7-Int. Mar de lluvia-Noche.



Después del retoque fotográfico en *Photoshop*, corrección de fondo de tela llevada a negro y gotas de lluvia re-ordenadas. Escena 7-Int. Mar de Lluvia-Noche.



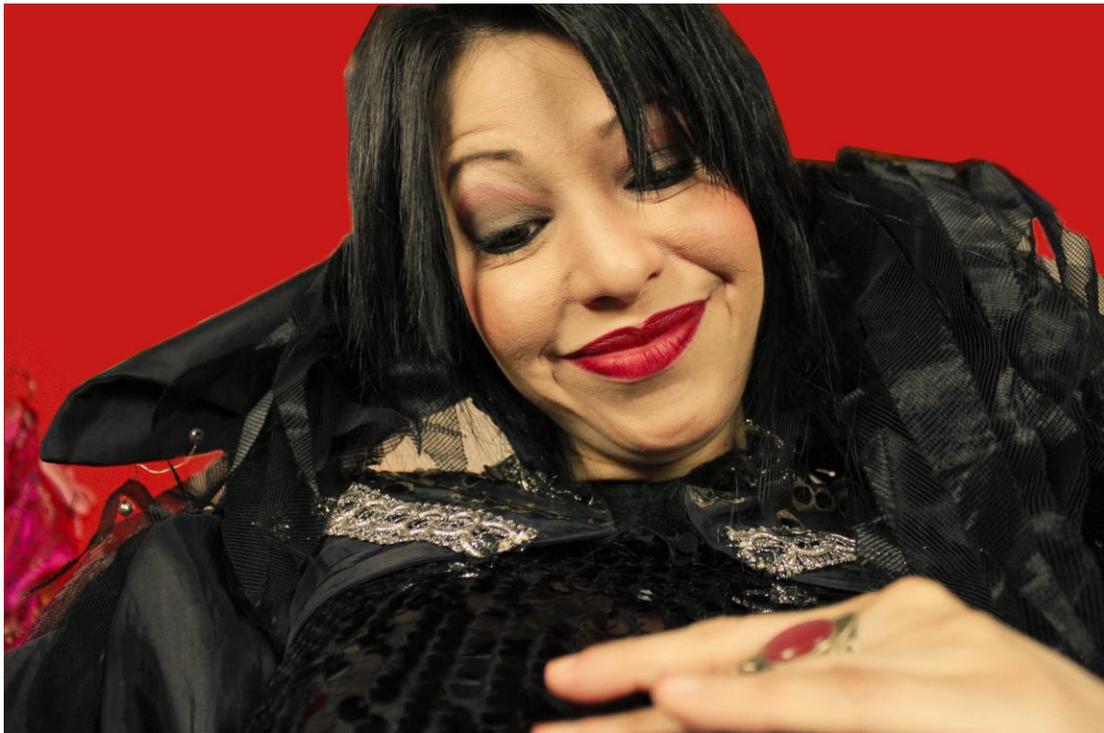
Fotografía original, en formato JPEG. Escena 11-Int. Cuarto de la otra madre-
Noche.



Luego del proceso de revelado en *Lightroom*. Escena 11-Int. Cuarto de la otra madre-Noche.



Después del retoque fotográfico en *Photoshop*, cubrimiento del techo llevado a fondo rojo y corrección de imperfecciones en el rostro. Escena 11-Int. Cuarto de la otra madre-Noche.



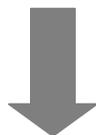
Fotografía original, en formato JPEG. Escena 12-Int. Encrucijada-Noche.



Luego del proceso de revelado en *Lightroom*. Escena 12-Int. Encrucijada-Noche.

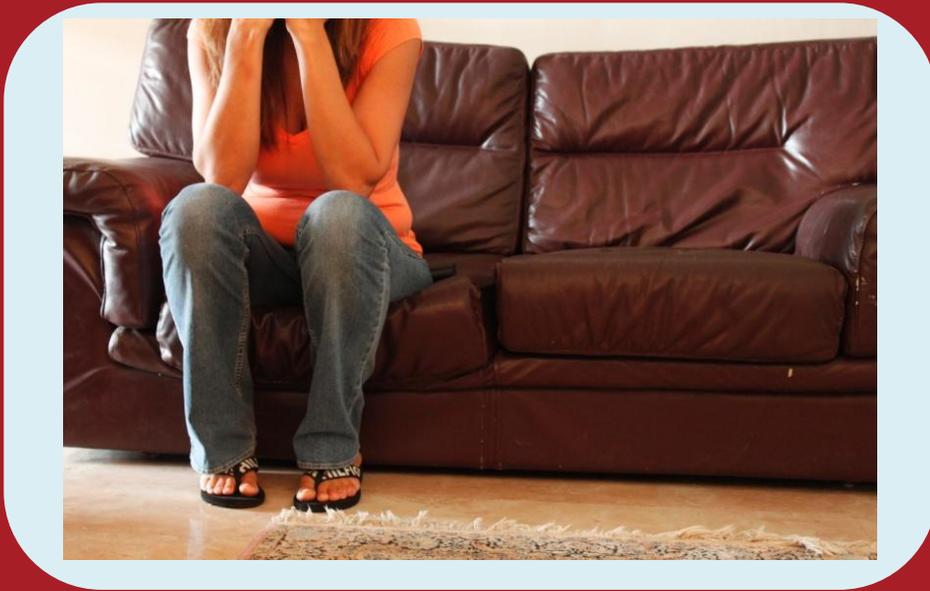


Después del retoque fotográfico en *Photoshop*, eliminación del interruptor en la pared. Escena 12-Int. Encrucijada-Noche.



Locaciones

ESC.1-INT. Fiesta de disfraces- Noche



Antes



Después

Locaciones

ESC.1-INT. Camerino de Ema- Noche



Antes



Después

Locaciones

ESC.2-INT. Crecimiento de una planta



Antes



Después
(Foto original sin *Photoshop*)

Locaciones

ESC.3, 6, 14-INT. Cuarto de Cleo



Antes



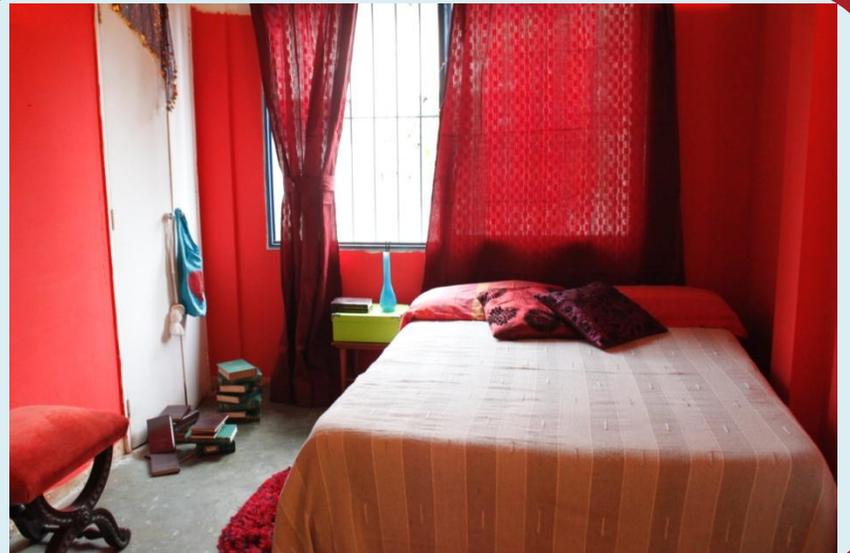
Después

Locaciones

ESC.11-INT. Cuarto de la otra madre- Noche



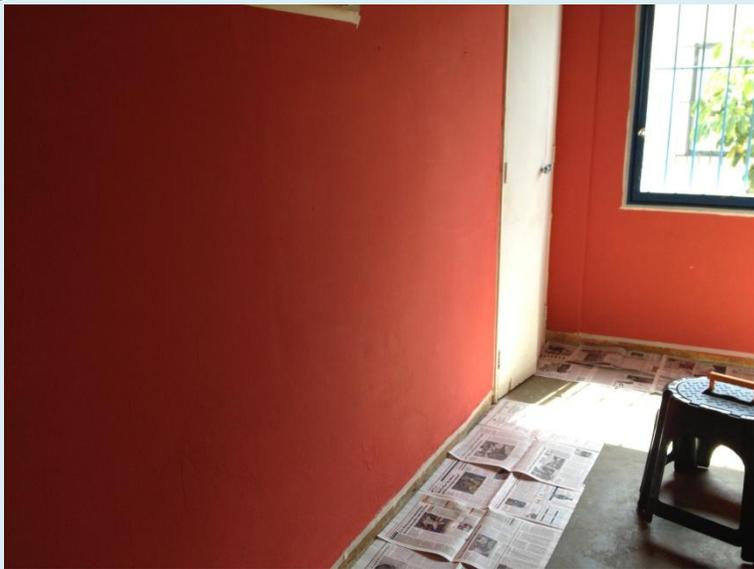
Antes



Después

Locaciones

ESC.9-INT. Cuarto del otro padre- Noche



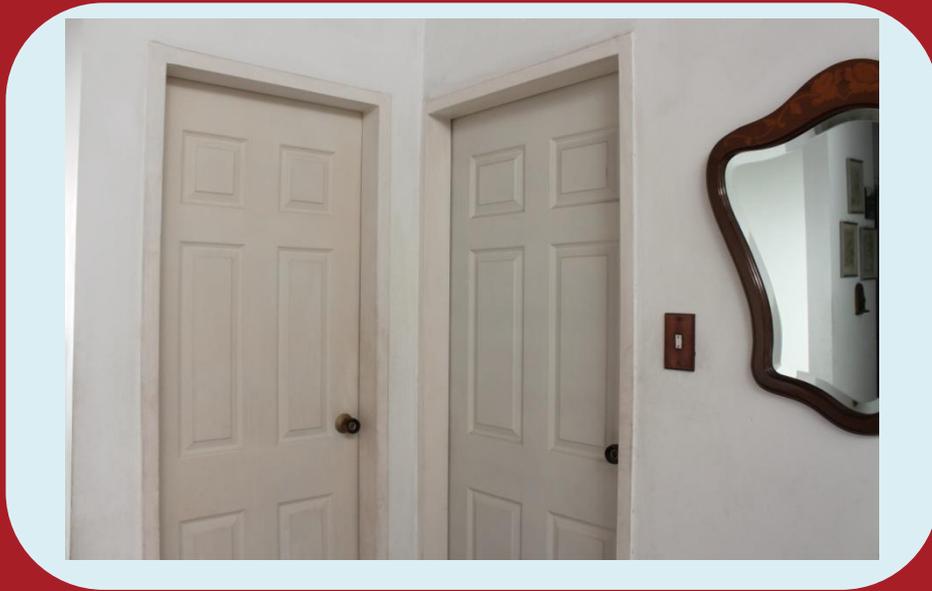
Antes



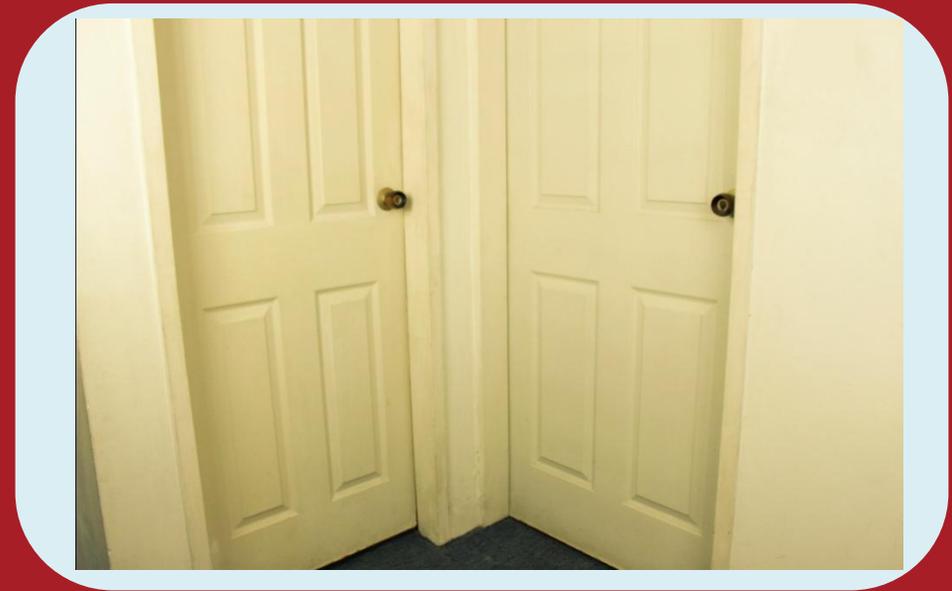
Después

Locaciones

ESC.8, 10 y 12-INT. Encrucijada-Noche



Antes



Después

Locaciones

ESC.7 y 13-INT. Mar de lluvia y estrellas



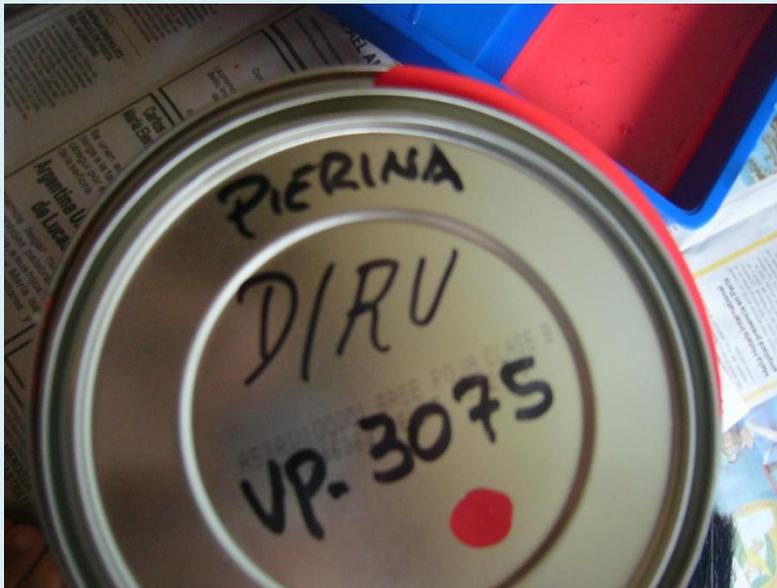
Antes



Después

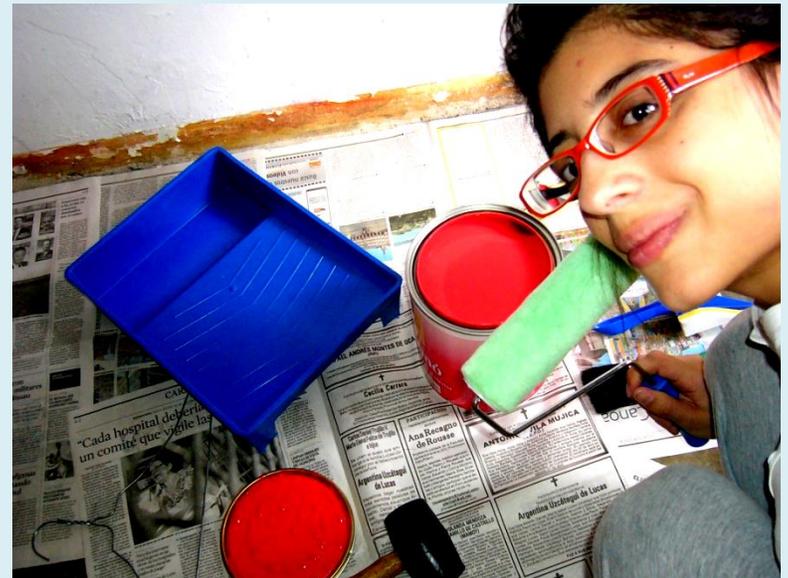
Imágenes del proceso

24 de abril de 2012



Imágenes del proceso

24 de abril de 2012



Imágenes del proceso

24 de abril de 2012



Imágenes del proceso

24 de abril de 2012



Imágenes del proceso

05 de mayo de 2012



Imágenes del proceso

08 de mayo de 2012



Imágenes del proceso

08 de mayo de 2012



Imágenes del proceso

12 de mayo de 2012



Imágenes del proceso

19 de mayo de 2012



Imágenes del proceso

20 de mayo de 2012



Imágenes del proceso

01 de julio de 2012



Plano grabado, pero no utilizado en el montaje final.

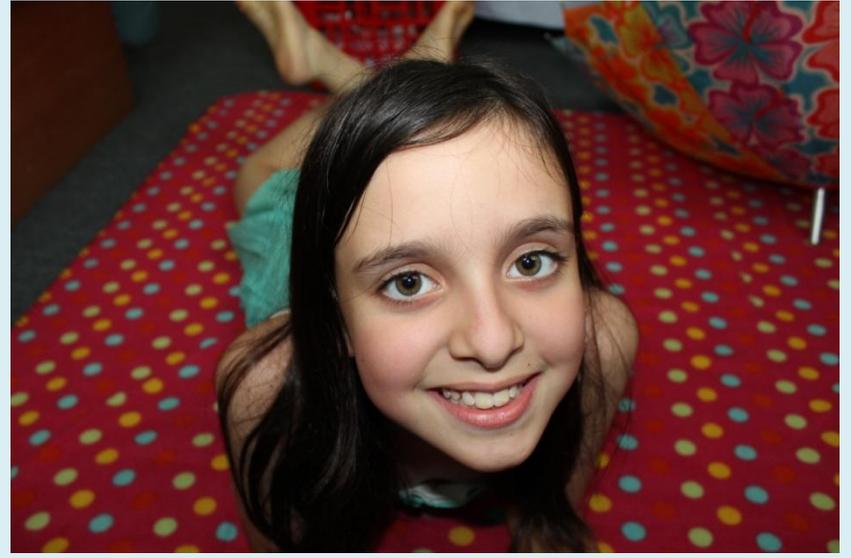
Imágenes del proceso

01 de julio de 2012



Imágenes del proceso

14 de julio de 2012



Imágenes del proceso

21 de julio de 2012



Imágenes del proceso

21 de julio de 2012



Imágenes del proceso

21 de julio de 2012



Explicándole a la actriz que interpretaba a Cleo, cómo hacer los movimientos del “bote” paraguas.

Imágenes del proceso

21 de julio de 2012



Balcón, desde el que se tomaron las fotos.

Imágenes del proceso

22 de julio de 2012



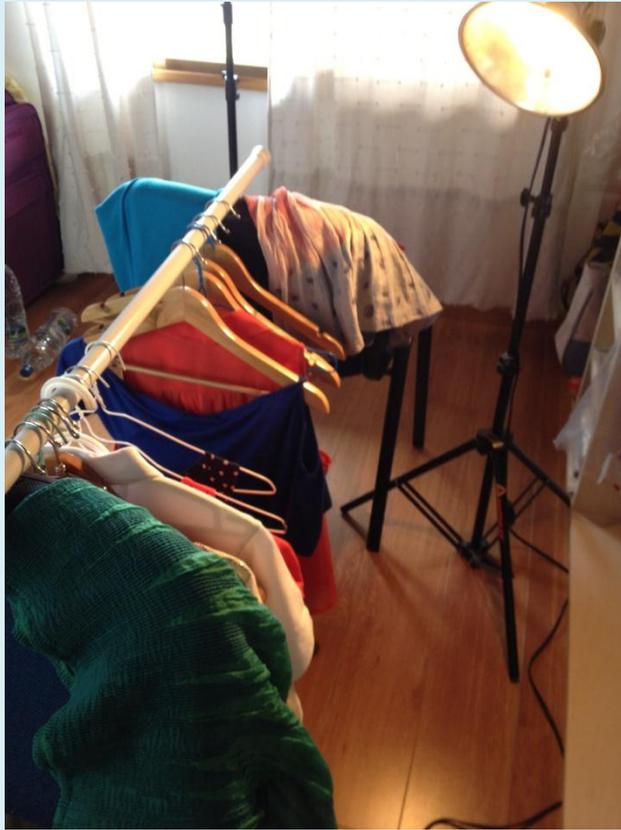
Imágenes del proceso

15 de agosto de 2012



Imágenes del proceso

19 de agosto de 2012



Imágenes del proceso

20 de agosto de 2012



Imágenes del proceso

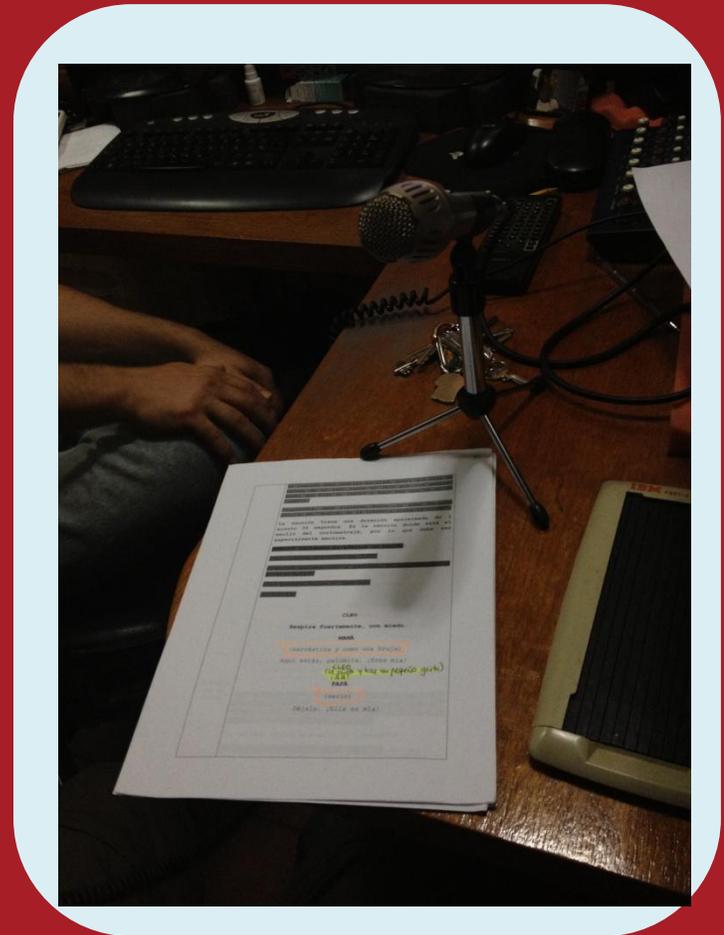
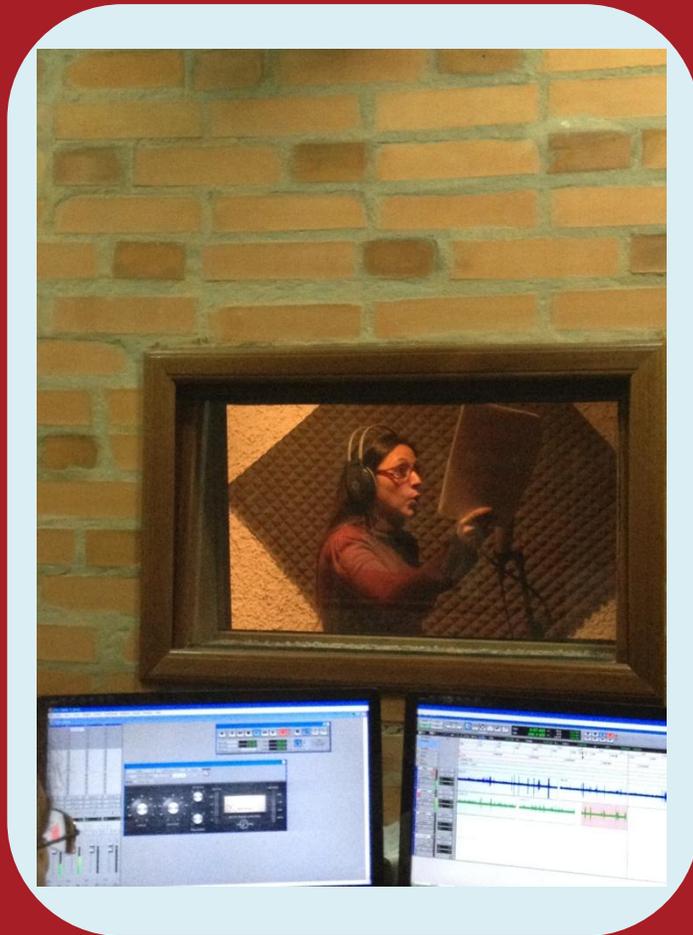
24 de agosto de 2012



Grabación de voces en el estudio A1. Dirección de voces Salvador Pérez Castro.

Imágenes del proceso

24 de agosto de 2012



Aura Caamaño, actriz de doblaje interpretando la voz de Ema.