



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

**Producción de un cortometraje animado utilizando la técnica del
stopmotion y la animación digital**
La magia de la inocencia

Tesistas:

MÉNDEZ TOVAR, Laura Carolina
ZAVARCE VÁSQUEZ, Gabriella

Tutor:

BERNAL, Keyla

Caracas, Septiembre 2013

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

AGRADECIMIENTOS

*[...]Todo pasó en un segundo
O nunca pasó jamás;
Quien tiene un sueño profundo
Puede soñar esto y más.
Chamario, Eugenio Montejo*

El agradecimiento es infinito, nada se compara a la sensación de ver un proyecto tan ambicioso en conclusión. Una pequeña ilusión, un visión que comenzó de la nada. *Vamos a hacer aquello que nunca se ha hecho*, aquello que nadie entiende, pero que haremos entender. Por todos aquellos que no entendieron al principio, pero que dieron parte de sí mismos por apoyarnos, gracias.

Mi familia, el primer soporte, a pesar de ser un mar de amarguras y estrés constante, gracias por acompañarme y soportar todas mis angustias. A mi mamá, a mi papá, aunque no les agrade estar en una misma oración, gracias por todo el apoyo, por todas las enseñanzas. A Carin, por toda su paciencia y apoyo. A mi hermana, quien me ayudó, como siempre, en la música. A mi otra hermana y a mi queridísimo sobrino, gracias.

A todos mis amigos por sus capacidades especiales en las áreas que le otorgaron mayor valor al proyecto final. A nuestra tutora, en quien conseguimos cuanto pedimos de ella. Por el apoyo y las respuestas de aliento.

Laura Méndez

AGRADECIMIENTOS

A mis padres en primer lugar.

A Pólux, mi gemela, por ser/estar conmigo.

A Florencia Balestra por crear *El Hilito*, el principito latinoamericano.

Y a todos aquellos que depositaron
su entera confianza en cada reto que se me presentaba
sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad.

Gabriella Zavarce

ÍNDICE

Introducción	7
---------------------	----------

MARCO TEÓRICO

Capítulo I. La animación

1.1 Animación	9
4.1.1 Tipos de animación	12
1.2 Stopmotion como animación	15
1.3 Doble animación	19

Capítulo II. Flor Balestra

2.1 Biografía de Flor Balestra, autora del libro <i>El Hilito</i>	22
2.2 <i>El Hilito</i>	23
2.3 Editorial <i>La Barca de la Luna</i>	26

MARCO METODOLÓGICO

Capítulo III.

3.1 Planteamiento del problema	29
3.2 Objetivos	31
3.2.1 Objetivo General	
3.2.2 Objetivos específicos	
3.3 Justificación	
3.4 Delimitación	32

Capítulo IV. Una pequeña mirada

4.1 Creación de personajes	33
4.2 Propuesta Visual	36
4.2.1 En principio	36

4.2.2	Los Hilos	40
4.2.3	Propuesta de Arte	42
4.2.4	Vestuario	47
4.2.5	Propuesta de Iluminación	49
4.2.6	Los personajes en papel	51
4.3	Propuesta sonora	53
4.4	Guión	55
4.4.1	Idea	55
4.4.2	Sinopsis	55
4.4.3	Guión	56
4.4.4	Guión técnico	60
4.4.5	Story board	62
4.5	Ficha Técnica	64
4.6	Desglose de necesidades de producción	65
4.7	Plan de rodaje	66
4.8	Presupuesto	68
4.9	Análisis de Costos	72
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
	FUENTES CONSULTADAS	77

INTRODUCCIÓN

*“No, llega un momento en el que hay que doblar la apuesta:
Un momento en el que debes arriesgarte y continuar,
O darte por vencido y admitir que nunca deberías haber empezado siquiera a jugar.”*
El diamante de los Tudor, Will Whitaker

Florencia Balestra, una artista plástica argentina, que estudió la licenciatura de Bellas Artes en la Universidad Nacional de Rosario, es la creadora del cuento *El Hilito*, un texto que relata de una forma muy creativa/emotiva cómo es la vida y también como los demás la perciben desde su punto de vista. Además, se convirtió en el punto de partida para el siguiente Trabajo Especial de Grado.

El estilo minimalista de sus ilustraciones sirvió de inspiración para la estética utilizada en el cortometraje animado *La magia de la inocencia*.

Analizar la realidad como un concepto de percepción implica, a su vez, conocer cómo se comporta el hombre en su entorno y su relación con los demás. El mundo real, que es en el que el hombre vive y se relaciona, combinado con sus propios pensamientos/percepciones de él mismo. Una visión particularmente subjetiva.

Estos temas fueron el eje central del argumento, ya después de tener un tema central delimitado, la creación de personajes se convirtió en una etapa más sencilla.

Después de tener una estética y un tema, se escoge que el producto final será un cortometraje animado que combinará, en principio, dos técnicas de animación: animación digital y stopmotion. En la primera etapa se realizan los dibujos de los personajes del corto, luego se crea el stopmotion del espacio real donde los personajes interactúan y por último la animación en digital de estos bocetos y se habla de esta división sin tomar en cuenta las fases de producción que son: pre-producción, producción y post-producción.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: ANIMACIÓN

1.1 Animación

El cine de animación no es más que un *cine sin personas* como lo describe el libro *El cine: una guía de iniciación*.

Animación: Obra cinematográfica que presenta personajes y/u objetos en movimiento realizados mediante una o varias técnicas, tales como Stopmotion, animación digitalizada en 2D, en 3D o procesos artesanales varios, plastilina, collage, dibujos sobre cualquier soporte y otras técnicas. (Centro Nacional Autónomo de Cinematografía, 2012)

Durante 32.000 años, las imágenes se mantuvieron estáticas, sin movimientos. Esto cambió en el momento en que se inventó la cámara. Las imágenes eran reproducidas a una velocidad de 24 cuadros por segundo dando esta primera sensación de movimiento. Como afirma René Laloux “¡Esa es la verdadera revolución cinematográfica! La animación es un arte completamente virtual que lleva lógicamente a la imagen sintética y el mundo moderno”.

La revolución moderna nació con Emile Reynaud con la primera animación proyectada en 1892. Cine de acción con actores no es más que una pálida copia de la realidad. La fotografía tiene movimiento... ¡Pero la fotografía en movimiento nunca será tan mágica como el dibujo en

movimiento! (2004/traducción libre de las autoras,
P.148)

Según narra Jaume Duran en el libro *El cine de animación Norteamericano*, el verdadero cine de animación nace con Emile Reynaud, al realizar la primera proyección de una película animada (2008).

Kit Laybourne en el libro *The animation book* describe a la animación como “La animación es arte en movimiento. Más, es el arte del movimiento” (1979 traducción libre de las autoras, p. 7). La animación es un arte, es una pintura con movimiento. Halas, J y Manvell, R (1980) van más allá y ratifican que “Si nos basamos en las formas de arte gráfico más primitivas que conocemos, parece que el hombre siempre ha soñado con dar animación a sus pinturas” (p. 25)

Sin embargo, estos dos últimos autores encuentran diferencias entre la pintura y la animación. Ya no es un único objeto de atención, no es un solo cuadro al que se tiene la posibilidad de analizar, el dibujo pierde individualidad en el sentido de que es una secuencia de muchos de ellos que dan término a un movimiento. El análisis va dirigido a aquella imagen continua y pierde la permanencia que conserva una pintura.

Kit Laybourne asegura que la animación es esencial para crear aquellas historias que no pueden realizarse utilizando actores y/o locaciones reales “Paisajes y personajes de fantasía han dominado el crecimiento de la animación desde sus primeros días” (1979 traducción libre de las autoras, p.54). Es el espacio adecuado para crear elementos provenientes de la imaginación. En efecto, “las cualidades básicas de los dibujos animados comienzan en el punto donde acaban las de las películas normales de movimiento” (Halas, J. et al. 1980. P.27)

La animación es un mundo nuevo, un mundo irrepresentable en la realidad. Aunque el animador busca reflejar leyes de la realidad en sus animaciones, muchas veces esas leyes simplemente, desaparecen. Como afirma el siguiente párrafo:

El animador, no obstante, crea un mundo nuevo sobre el papel y debe decidir sobre la relación exacta de las criaturas de su imaginación con todas las fuerzas que gobiernan el comportamiento en el mundo de la naturaleza (...) [Sin embargo] Puede ser parte del diseño (...) El permitir a sus personajes unas ciertas libertades- en el mundo de los dibujos animados los elefantes pueden volar y los hombres subir por las paredes para limpiarse los pies en el techo. (Halas, J. et al. 1980, p. 58)

Lo que se halla, para estos dos autores en el párrafo anterior, es una alusión de la realidad en los dibujos animados. Puesto que toda imagen es una representación de aquello que ya existe, y si no es así es porque el elemento es un símbolo o está en camino a convertirse en uno. Ahora, mientras más cercanos sean los dibujos, aún caricaturizados, mejor aplicadas deben estar las leyes físicas del mundo humano a estos personajes.

La animación logra la ilusión de vida y movimiento en los dibujos y los objetos planos o tridimensionales cuando estos se filman en poses distintas entre sí fotograma a fotograma. Esta sucesión de imágenes diferentes pueden ser proyectadas en una pantalla, como indican Halas y Manvell (1981). (Corsi, Antonella, Filburt)

Una de las referencias principales para el proyecto de grado es el comercial de la marca Olympus para celebrar sus 50 años. En el vídeo, el protagonista del comercial se va desplazando por medio de las fotos recorriendo su propia vida desde que es pequeño hasta

que llega a ser adulto. Este comercial se realiza utilizando la técnica del stopmotion. Este tipo de animación se puede clasificar como doble animación.

1.1.1 Tipos de animación

Para las autoras del libro *Animation unlimited: Innovative Short Films Since* Liz Faber y Helen Walter “Hay técnicas y materiales muy diferentes disponibles para el artista que nunca podría haber una definición conclusiva y clara de lo que es, y mucho menos un repositorio central para todo”. (1940, 2004 traducción libre de las autoras, p. 7) Es por ello que existen numerosas formas de animación. Estas dependen de dos cosas fundamentales (1) la creatividad del animador y (2) de la técnica que se utiliza para dar vida a los elementos que protagonizarán la historia. El cine de animación (S.F.) Auralia [Página web en línea]

- Animación celuloide: según la página web *Aularia*, antes de la llegada de Brav y Hurd, esta era una técnica en donde primero se pintaba o dibujaba cada fotograma y luego era filmado. Más tarde, este proceso fue mejorado y bautizado con el nombre de animación por celdas, técnica que consistía en darle a los animadores la posibilidad de reducir el tiempo que invertían en redibujar los objetos permanentes del cuadro, como por ejemplo el fondo, y así dibujarlos solo una vez. Es decir, si en un encuadre se necesita una imagen de un perro, el animador procedía a dibujar el paisaje del parque en una celda o papel de acetato y al pato en otra. Posteriormente, el animador simplemente debía dibujar los movimientos del perro para ser animados luego. Historia de la animación, principios de la animación, etapas de la animación (15 Enero 2008) Kailepdesign [Página web en línea].
- Luego, Brav y Hurd mejoran el proceso con mecanismos de celuloides. Keith Laybourne define esta técnica como un mecanismo de transparencias en donde el fondo es siempre el mismo y se trabaja sobre este con los dibujos que asumirán las acciones en la escena. “El mayor ahorro de trabajo viene desde el principio. Usando celuloides, uno nunca tiene que volver a dibujar el fondo. El mismo dibujo puede

utilizarse en la secuencia completa” (p.131). “(...) La animación por celuloideos fue inventada porque ahorra trabajo (1979/ traducción libre del autor, p.130). Esta técnica es conocida en los primeros dibujos animados de Walt Disney tales como *Mickey Mouse* (1928) *Blanca Nieves y los 7 enanitos* (1937), *Pinocho* (1940) entre otras tantas películas creadas por ellos a los comienzos de la animación. Gómez, J. (2002) *El cine: Una guía de iniciación*. Décadas más tarde el proceso se revolucionó con la llegada de los computadores ya que asistían en la creación de los cuadros intermedios. El cine de animación (S.F.) Auralia [Página web en línea].

- El uso de celuloideos logró impactar al mundo entero de la animación. Según describe Andrew Chong en su libro *Digital Animation*, el proceso de animación, reproduciendo imágenes era una labor intensiva. “El uso de transparencias hechas en láminas permitía no solo mejor consistencia en las líneas de la imagen, sino que significaba que el tiempo de producción se acortaría” Los objetos de la escena no necesitarán más que ser pintadas una vez hasta que necesitaran aplicar algún tipo de movimiento. (2008, P. 20)
- Film directo: este tipo de técnica es utilizada para colorear o dibujar sobre una filmación de un espacio real. “Se denomina así al que directamente se dibuja, raya, se pinta o se compone sobre el mismo celuloide.” El cine de animación (S.F.) Auralia [Página web en línea]. Este tipo de animación se empleaba principalmente para agregar colores a los films en blanco y negro.
- Animación Digital: La animación deriva de la relación entre el cine y la tecnología. “La relación entre las disciplinas ha formado el lenguaje y influenciado el desenvolvimiento de ambos” (Chong, A, *Digital Animation*, 2008) Los tres pioneros de la animación digital para Andrew son John Whitney, Edwin Catmull y Douglas Trumbull (pag. 30). “La tecnología digital ha hecho de la producción de animación más simple, rápida y más disponible que en cualquier otro tiempo de la historia del cine. (pag. 176) Este tipo de animaciones se reconoce en muchos comerciales, en

comiquitas infantiles, series televisadas y hasta películas. Un ejemplo claro de una animación digital en 2D es *El ilusionista*, dirigida por Sylvain Chomet en el 2010.

- Según la página web en línea *Aularia*, el tipo de animación en 3D (otro tipo de animación digital) simula las tres dimensiones. La computadora genera a partir de un modelo en 3D una imagen 2D. “Así podría decirse que en el proceso de renderización, la computadora «interpreta» la escena en tres dimensiones y la plasma en una imagen bidimensional”. Esta técnica se conoce con películas como *toy story*, *Shrek*, *up*, entre otras. Según afirma Rodrigo Jiménez en su tesis de grado *La casa de la abuela*, en la película *Tron* de 1983 se emplea una animación que nace con la acción real. Son imágenes foto-realistas que se realizan por medio de la herramienta del render. Rodrigo afirma, basándose en Kerlow (1996), que mientras en la animación tradicional solo se reflejan obras de arte en movimiento, la animación en 3D logra generar una profundidad y espacio virtual que mantiene propiedades de la vida real.
- Foto-realidad: en página web *Aularia*, “la técnica de foto-realidad consiste en trasladar al mundo virtual de la forma más realista posible el mundo real”. El procedimiento que se utiliza es fotografiar el objeto a animar y manipular esa imagen para llegar a la animación.
- Stopmotion: se define como aquella técnica que busca generar la ilusión de movimiento a través de la grabación fotograma por fotograma, cuyo inventor fue Chómon con “el paso de manivela”. Hay distintos tipos de objetos que pueden ser animados dentro de este método: el primero son los objetos tipo maqueta o escala, muñecos articulados o de plastilina y la animación de recortes o fotografías se llama animación. El cine de animación (S.F.) *Aularia*, disponible: sitio web. Ejemplos claros son las películas animadas del director Tim Burton; *El extraño mundo de Jack* (1993), *El cadáver de la novia* (2005), entre otras.

1.2 StopMotion

La gran antesala a lo que se conoce como stopmotion hoy en día, se puede decir que es con la película de George Méliés, *El viaje a la luna*. Para Edgar Álvarez, la técnica que empleó este cineasta la denomina como “El truco de la sustitución” en su conferencia escrita *La evolución del stopmotion*. (P.3)

En este tipo de animación tiene mucho en común con la captura de imagen real, pues se filman o se graban digitalmente objetos de la vida real, a los que se otorga un movimiento aparente mediante el recurso de variar su posición en cada fotograma, (Halan, 2008). (Mollegas, N, *Del sepelio a la tumba*, 2012)

Sin embargo, no es hasta la llegada de Emille Cohl con la película *El hotel encantado* en el que realmente se emplea la técnica del stopmotion. Le da vida a objetos del hotel, haciendo parecer que estos objetos inanimados se mueven.

Ray Harryhausen, considerado como el papá de la técnica del stopmotion, nació el 29 de junio de 1920 en Los Ángeles, California, EE UU. Desde pequeño sintió inclinación por los shows de marionetas, las películas caseras y museos; casi como si se tratara de algo nato en él.

Cuando él tenía 18 años de edad Ray entró en una competencia llamada “The Junior Museum Hobby Show at the County Museum en Marzo/Abril de 1938, en la categoría diorama que incluía su estegosaurio (basado en Knight’s paintings), que ganó el primer lugar. Biographi (2009) The official Ray Harryhausen website [Página web en línea]

Fue así como Ray Harryhausen comenzó su conocida carrera en el mundo audiovisual. Uno de sus primeros experimentos como realizador de efectos especiales fue en 1940 cuando comienza a buscar trabajo como animador y consigue trabajar en la película *George Pal and Puppets*.

Luego, entre 1942 y 1945 Harryhausen fue designado como fotógrafo en un corto llamado *How to Bridge a Gorge*, corto en el que aplicó las técnicas del stopmotion a un documental de propaganda. Pero sin duda el mejor trabajo fue: la batalla de esqueletos en *Jason and the Argonauts* (1963).

Stopmotion es aquella secuencia de imágenes que generan la ilusión de movimiento. Fotograma por fotograma se observa un cambio en el objeto o imagen, por medio de la manipulación propia, generando esta sensación de vida.

Generalmente se utiliza el término *StopMotion* para referirse a la animación con muñecos de plastilina, o articulados, pero puede aplicarse a la movilidad de cualquier objeto. Se le considera como un derivado de la técnica *Clay Animation* que se aplicaba a la animación de figuras realizadas con arcilla. (Tecnologías de la imagen 2, Universidad politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes [Página web en línea])

Para Barry Purves, el stopmotion tiene características similares a las obras de marionetas, como afirma en el siguiente texto:

Stopmotion combina el mundo de la animación moderna con la antigua tradición de las marionetas. Lo que hace stopmotion diferente de

la mayoría de otras formas de títeres es que no es filmado en tiempo real, ni se presenta frente a una audiencia y, excepcionalmente para títeres, los operadores no se ven. (Basics Animation Stopmotion, 2010 traducción libre de las autoras, p. 18)

Para realizar un trabajo de stopmotion correctamente, es necesario mantener una secuencia de cuadros por segundo que sea coherente en el orden de las acciones. Así lo alega Barry Purves “si dos fotogramas secuenciales no tienen relación entre sí, el cerebro del espectador tendrá que luchar para dar sentido a la información que se presenta”. Estos elementos deben ser cuidados a la hora de la producción, para mantener un orden. (Basics Animation Stopmotion, 2010 traducción libre de las autoras, p. 19)

Existen en esta técnica diferentes métodos de aplicación tanto por el objeto a animar como por el procedimiento. Algunas de estas variables son:

- **La animación en siluetas y figuras planas:** en los teatros tradicionales de sombras utilizaban la técnica del silueteado. Por ello se considera a esta técnica como una de las pioneras del cine de animación. “La gran ventaja de la animación silueteada es que cualquier integración de los personajes está completamente oculta para el espectador por el proceso de rodaje”. (1980/ traducción libre del autor, p.58). Una de las animadoras más influyentes en esta técnica es Lotte Reigniger, cuya primera película animada en siluetas la realizó en 1919 *El ornamento del corazón enamorado*. Existe una distinción técnica entre la animación de siluetas y de figuras planas. Ambos sistemas emplean articulaciones de dos dimensiones. Las películas de siluetas emplean estas figuras para proyectar sombras de definición variada por medio de una iluminación posterior, mientras que la técnica de las figuras planas ilumina las figuras frontalmente, permitiendo el dibujo y el color, en lugar de ceñirse, únicamente a la silueta en negro. (Halas, J. et al. 1980)

- **Recambio de piezas:** en el recambio de piezas se emplean muñecos tallados en madera, no poseen partes móviles sino piezas intercambiables que se van cambiando mientras el personaje lo va necesitando y todas estas piezas se crean a partir de los esbozos hechos en papel. Pero igual que en el stopmotion, esta animación es cuadro por cuadro por lo que un movimiento puede necesitar al menos 20 piezas para lograr la ilusión de movimiento. El cine de animación (S.F.) Auralia, disponible: sitio web.
- **Puppertoons o animación de marionetas:** el termino fue acuñado por Geor Pal y su socio Dave Bader, se compone de los términos puppet –marioneta- y cartoons –dibujos animados-. Ya que se trataba de animar las marionetas siguiendo la técnica clásica de animación de los dibujos, o sea, una figura del personaje diferente para cada fotograma. El cine de animación (S.F.) Auralia, disponible: sitio web.

El mundo de los muñecos es un mundo sólido, con personajes que se mueven en el espacio. Por muy imaginativos que sean los decorados y los personajes, el grado de libertad es menos debido a las limitaciones de tiempo y espacio, cosa que no sucede en los dibujos, por tratarse de únicamente de líneas y colores sobre un papel o celuloide.

(Halas, J. et al. 1980, p. 282)

Este tipo de animación es bastante económico en comparación con otras técnicas. Sin embargo, el nivel de expresión es muy bajo, “(...) se hallan restringidos al plano; no pueden crear la ilusión del movimiento en un espacio tridimensional” (Halas, J. et al. 1980, p. 286-287)

Es un estilo de animación en la cual se emplean marionetas para generar la ilusión de movimiento cuadro por cuadro. Las bases principales de esta técnica de

animación es que los muñecos están hechos de manera que puedan mantenerse parados, tener articulaciones que permitan moverse con facilidad, que tengan los detalles suficientes para que los hagan parecer personajes reales y debe existir la posibilidad de ser visto desde 360 grados. “El animador debe construir mini ‘sets que sean apropiados para la historia en particular” (Laybourne, K. 1979/ traducción libre del autor, p.105-106)

Sin embargo, no todas las animaciones de marionetas tienen el mismo mecanismo. Édgar Álvarez escribe, en su *Conferencia escrita sobre La evolución del stopmotion*, que George Pal realiza animaciones con marionetas, pero lo maneja por medio de la sustitución de las mismas. Es una marioneta diferente por cada cuadro.

- **Transformación:** “La animación en plastilina es el medio perfecto para plasmar las emociones humanas” Nick Park. Esta una técnica que utiliza plastilina para moldear a los personajes. “(...)No requieren estructura, ya que generalmente son pequeñas y se transforman” Édgar Álvarez, (S.F) *La evolución del stopmotion*, p.2. Esta técnica nace con el personaje de Gumby, un personaje de plastilina de los cincuenta y sesenta años. Para Álvarez, existe una subdivisión de la técnica de transformación que se le denomina, por Will Viton, Clay mation, la cual se pinta con plastilina cuadro por cuadro las escenas.

1.3 Doble Animación

La doble animación no existe como una técnica por sí sola, sino, como lo explica Ira Konigsber en el libro *Diccionario técnico Akal de cine*, la doble animación es la mezcla de dos técnicas de animación. (2004)

Este método se ha utilizado en otras películas, como *Parque Jurásico* y se puede observar en la mayoría de los films de Ray Harryhausen. Una de las películas más importantes para resaltar, en este caso, por la combinación de técnicas de animación

tradicional es *Jasón y los Argonautas* (1963) dirigida por Don Chaffey con efectos especiales de Harryhausen; en esta cinta se observa como su creador filma toda la serie de fotogramas de una secuencia animada:

El duelo contra los esqueletos –en el que Jason y dos de sus compañeros argonautas se enfrentan a seis esqueletos- sigue siendo una de las secuencias más populares y complejas del cine animado. Los efectos especiales de Harryhausen, fruto de un trabajo artesanal, sólo han podido igualarse y superarse mediante los grandes avances de la tecnología digital y la gran inversión en personal de posproducción. (Wells, Paul. 2007 p. 7)

Ray Harryhausen fue un especialista en efectos especiales, sobre todo en unir imagen real con objetos animados de forma manual. Su mentor en esta carrera fue que animó a King Kong en 1933, y además, es el artífice de películas como: El gran gorila, Simbad y a princesa, Jasón y los argonautas o Furia de titanes, fue uno de los referentes tempranos de Tim Burton.

La doble animación no es un término que se aplica para describir un tipo de animación. Sin embargo, hoy en día, este método de mezclar varios tipos de animación en una misma producción se utiliza en diversos campos de la producción audiovisual. Algunas referencias conocidas pueden ir desde videos musicales hasta comerciales de TV. Entre ellos se pueden destacar algunos de ellos; Mr. Músculo, un comercial de la compañía *SC Johnson & Son*. Este comercial mezcla un video real con una animación en 3D.

Una referencia principal para la producción del trabajo de grado, en la que se emplea una animación digital por medio del programa flash y stopmotion de un espacio real. *KungFU Bunny* es el nombre de esta producción. Son una serie de cortometrajes realizado por un animador llamado Vincent junto a un equipo de jóvenes originario de

China. “Vincent ahora produce junto a un equipo de diez personas, incluyendo a un productor, un camarógrafo, y a un asistente de animación” Vincent Counterattacks With Kungfu Bunny 3 (2010) Cold Hard Flash, disponible: sitio web. La historia relata la relación entre dos personajes animados y uno real que interactúan con un espacio real.

La doble animación no tiene un concepto establecido en el mundo de las producciones audiovisuales, sin embargo se le conoce, gracias a las elaboraciones realizadas en el pasado y aquellas que están por hacerse, como la mezcla de diversos métodos de animación para un mismo producto.

CAPÍTULO II FLORENCIA BALESTRA

2.1 Biografía de Florencia Balestra

Soy una dibujante, que lleva de paseo a la línea por todas partes, dibujando situaciones, escenas, encuentros, que en definitiva dibuja. Curiosa por saber lo que pasa y a la que le gustó quedarse acá y hacer sus cosas rodeada de gente copada. *Una “Flor” de artista*, (S.F) Narcisa, Disponible: sitio web.

Florencia Balestra es una dibujante y artista plástico criada y formada en la localidad del Rosario, Argentina F. Balestra (Comunicación personal, Marzo 24, 2013). Es dueña y creadora del local “Peccata Minuta” ubicado en el mítico Pasaje Pam, donde exhibe y vende accesorios de arte y diseño. En las conversaciones personales, Florencia habla sobre su desempeño como Subdirectora de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario entre el 2007 y el 2011. “La cultura es una compañía un mundo”, (2011), *Mujeres Chic*. Disponible: sitio web.

Desde muy pequeña, Florencia ya sabía cuál era su vocación, como afirma en la entrevista realizada por la página web *Mujeres Chic* “Yo dibujaba de muy pequeña y lo que ocurrió es que NUNCA dejé de hacerlo. Fui a talleres y dibujaba todo el día. El dibujo era mi gran compañía”

Su vocación la llevó a estudiar la licenciatura en Bellas Artes en la Universidad Nacional de Rosario. Su carrera comenzó con su primera exposición en 1998 y desde entonces no ha parado, no sólo como artista plástico sino también como dibujante. Ha participado en revistas como "COSMOPOLITAN" y "TRES PUNTOS", libros con la

Editorial Planeta ("Una lección de vida"), entre otros. (Comunicación personal, Marzo 24, 2013)

Florencia Balestra es considerada por Fernando G. Caniza como una de las pioneras de la producción artesanal del Rosario-Argentina, Flor empezó con un local propio “en el que expone sus accesorios en resina y aluminio, papelería y carteras, y en los últimos tiempos sumó una librería y una sala de exposiciones”. Producción artesanal con expectativas de crecimiento, (S.F) La nación. Disponible: sitio web.

2.2 El Hilito

[*El Hilito*] es un libro que es universal y cualquiera se puede sentir identificado con él. Apenas abrí el libro la primera página fue la que me atrapó porque es así: la vida es muy frágil. Y mucha gente lo busca porque dice: esta página se parece a tal y esta a tal... Ese libro te muestra de manera muy resumida cómo es la vida y los trances que hay en ella. (Katuska Suárez, comunicaciones personales, 23 de Enero 2013)

El hilito es un cuento reflexivo y personal, busca reflejar las percepciones de cada individuo ante la realidad. La Guayaba Verde lo describe de esta manera “Su original propuesta gráfica desencadena una serie de reflexiones filosóficas en torno a la realidad y las diferentes formas que esta adopta según la óptica y las vivencias de cada quien”. *El hilito en la Guayaba Verde* (2012) Disponible: sitio web.

Y el Hilito que es sobre la vida, de cómo se va desarrollando la vida. Todo lo que te pasa a través de ella en los buenos, malos momentos. Estás

arriba, estás abajo. En líneas generales es un resumen de cómo tú puedes ir caminando a través de tu vida y todo lo que te vas a ir tropezando. (Katuska Suárez, comunicaciones personales, 23 de Enero 2013)

El libro *El hilito* llega a Venezuela gracias a un viaje de la editora Katuska Suárez a la ciudad de Buenos Aires, Argentina. La editora cuenta lo que sucede en ese viaje “Casualmente me estaba encontrando con una amiga que tenía relación con el Gerente de esa editorial [de *El Hilito*] que se llama *Asunto Impreso*”. Esta editorial contiene libros que guardan un parecido respecto a la identidad de *La barca de la Luna*, lo que llamó la atención de esta editora. “Los libros que él hace son también de formato pequeño, no todo sino una línea específica de formato pequeño con temas... muchos temas filosóficos y muchísimos temas relacionados con la gente joven(...)” (comunicaciones personales, 23 de Enero 2013)

A pesar de los temas de los libros que esta editorial vende, temas profundos y filosóficos, se considera literatura infantil. Esto se debe a su facilidad de entender, al hecho de ser ilustrados. Un libro infantil no está estrictamente dirigido a niños, muchas veces los libros van dirigidos a adultos con mentes infantiles pero no ingenuas. Los libros de *La barca de la luna Ediciones* tienen demanda a pesar de la complejidad de los temas y la forma en la que se ilustran, como Suárez, K asegura en la siguiente cita

Tienen su target, porque te das cuenta en las feria las personas que van a buscar los libros cumplen más o menos con el mismo patrón. Generalmente son gente joven, bueno a veces se cuele uno que otro adulto que arrastra como a 20 adultos más



porque es comiquísimo, pero van en búsqueda directa de la editorial. (Conversaciones personales, 23 de Enero 2013)

Texto del cuento *El Hilito* de Flor Balestra:

La horizontalidad de la realidad es un hilito que tiene la fragilidad de la nada.

A veces atravesamos esa realidad a destiempo.

A veces creemos atravesarla y no es así.

A veces es una dura, muy dura realidad.

A veces la atravesamos y como no nos gusta nos escapamos por otro lado.

Algunos transitan sobre ella y nunca se dan cuenta.

Otros, sobre esa realidad, van en busca de otros.

Y se dan cuenta de que algo los separa.

Otros se la pasan discutiendo acerca de cuál es la realidad.

Algunos, muy pocos, la rozan, pero no la tocan.

Aunque la mayoría está bien inmersa en ella.

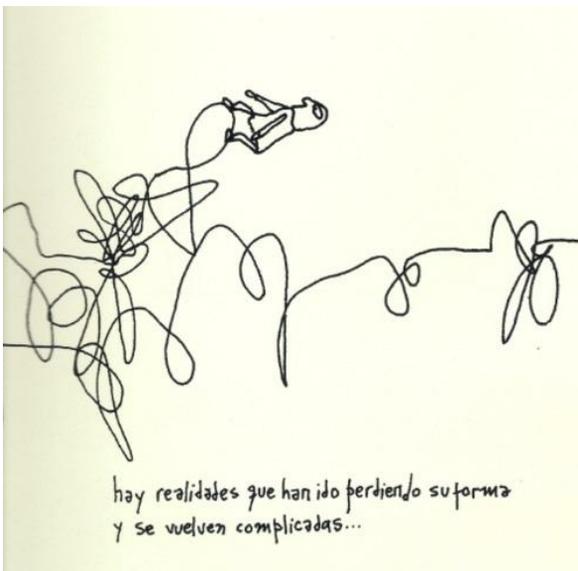
Volar... no vuela nadie. "Volar es una mentira", dice la señora
...aunque no siempre es así.

Algunos viven atados a esa realidad.

Otros la moldean a su gusto.

Otros viven al filo de la realidad

lo cual no es fácil por momentos.



Hay realidades que han ido perdiendo su forma y
se vuelven complicadas
vacías
aunque cuando recupera su forma
se la siente uniforme,
monótona,
aburrida.
Hay gente que detiene su curso
Y como la realidad siempre avanza, ellos crean
otra realidad.
Y aunque parece ser la misma
ya no lo es.
¡Eso sí!;Sólo algunos lo perciben! (2008)

2.3 La Barca de la Luna

La barca de la luna es una editorial que nace a partir de *Playco Editores*, buscando crear una línea editorial con otra visión y otras perspectivas de marca. Katuska Suárez, editora en jefe de la editorial *La barca de la luna* cuenta cómo comenzó esta editorial:

En ese momento teníamos un Gerente Editorial que fue el que me sugirió que trabajara con la línea de poesía y filosofía que era un tema que no se explotaba mucho en las otras editoriales infantiles porque era un tema un poco complicado para introducirlo. (Katuska Suárez, comunicaciones personales, Enero 23, 2013)

Para crear una identidad de la marca, deciden que el tamaño de los libros no sería un formato normal, explica Katuska “Luego también la idea era hacerlos en formatos pequeños porque era como para hacer como una identidad de la editorial”.

Esta editorial se ha presentado en diversas ferias internacionales, llamando la atención de otras editoriales. Algunas de las ferias en las que *La barca de la luna* ha participado son; la feria de Guadalajara, feria de Chile, feria de Buenos Aires, ahora participará en una feria en Nicaragua. Y fuera de Latinoamérica, han ido a la feria de Los Estados Unidos en los Ángeles. Y en Europa; Frankfurt en Alemania y Bologna en Italia.

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

3.1 Planteamiento del problema

¿Es posible realizar un cortometraje animado basado un cuento infantil Latinoamericano utilizando la técnica del stopmotion y la animación digital?

*“Supe entonces con humildad, con perplejidad,
en un arranque de mexicanidad absoluta,
que estábamos gobernados por el azar
y que en esa tormenta todos nos ahogáramos,
y supe que sólo los más astutos, no yo ciertamente,
iban a mantenerse a flote un poco más de tiempo.”*
Los detectives salvajes - Roberto Bolaño

El hombre, hoy en día, es capaz de detener el tiempo, de regresar, adelantar, de subir o bajar el volumen. No hay muro de contención para la creatividad. La imaginación es el límite para crear, el desahogo es la animación. Esta es una forma de expresión, que va tomando más fuerza e interés en el público mundial. Se puede moldear una irrealdad, inexistente, que al madurar se convierte en posibilidad gracias a la pantalla y un público.

Con este método de creación se planea realizar un cortometraje inspirado en un cuento infantil llamado *El Hilito* de Flor Balestra. El cuento posee una serie de particularidades que hicieron que fuese tomado en cuenta a la hora de escoger ese *¿qué se quiere narrar?* Una de las características más resaltantes es la ausencia de protagonista, o la presentación de la realidad de cada individuo como una constante que puede presentarse como personaje principal. El personaje, llamado *realidad*, permanece igual, sin importar quién esté dentro del juego en ese momento. Sin embargo, esa realidad es moldeada dentro de la perspectiva de cada individuo, lo que genera una hipersensibilidad al lector al buscar comprender esa visión personal. Así, como la animación puede ser moldeada para aquello que se quiere

narrar. Por esta razón, este cuento es una base fundamental para que el proyecto animado tenga coherencia y un método secuencial.

La reflexión más importante del cuento es aquella visión propia del espacio, aquello que se percibe o deja de percibir, solo se es ciego de lo que se quiere ignorar. Por lo que el fin de esta historia es generar una interrogante en el lector/espectador ¿Se es fiel a la verdad o a mí verdad?

La existencia de esta realidad en el cuento, determinado por un espacio-tiempo compartido, al que se le llamará tablero en este caso, necesita de actores/jugadores que interpreten roles diferentes durante el juego. Es por ello que se crearon cuatro personajes en la adaptación de la historia, de acuerdo a los roles sociales, que son: el niño, el gato, el equilibrista y el chelista. El muro que bloquea el camino y que cada quien tiene, se ve reflejado en los personajes, y sale a relucir el terrible obstáculo interno.

No existe una visión correcta o incorrecta sobre un hecho o razón. La manera en la que se diferencia un tema de otro es la percepción de cada individuo desde su propio punto de vista.

Es por ello que nace la interrogante, ¿Es posible realizar un cortometraje animado basado en el cuento infantil de Flor Balestra, El Hilito?

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo General

Realizar un corto animado basado en el cuento infantil “El Hilito” de Flor Balestra.

3.2.2 Objetivos específicos

- Realizar un cortometraje animado donde se exponga visión de Flor Balestra acerca de cómo los individuos perciben la realidad.
- Implementar técnicas de doble animación en la producción de un cortometraje animado.

3.3 Justificación

Hoy en día, la industria de animación ha evolucionado rápidamente a pesar de su poco reconocimiento en las sociedades. En Venezuela se consume diariamente animación, ya sea por medio de los videojuegos, medios electrónicos o comerciales, igual que en todo el mundo. Por esta razón se observa el incremento de festivales. En Latinoamérica han nacido Festivales de cine de animación que han incrementado este tipo producción. Varios ejemplos de dichos festivales se encuentran: Loop (LOOP - Festival Latinoamericano de Animación & Videojuegos Colombia), Anima (en Córdoba, Argentina), Creanimax (Guadalajara, Jalisco, México), Tecnotoon Animation Fest (en Ciudad de México, Distrito Federal), Animación a la Carta (Caracas , Venezuela), ANIMEC (Festival de Animación Quito , Ecuador) entre otros estos son los más conocidos.

Este proyecto busca incrementar la creación de cortos animados en Venezuela, innovando con nuevas técnicas, como la doble animación, convirtiéndolo en una referencia

para futuros estudiantes y productores. Se entiende con *doble animación* como; varios tipos de animación aplicados a una misma producción audiovisual.

El trabajo especial de grado también busca promover la creación y el conocimiento de cuentos infantiles, basando el corto animado en un cuento Latinoamericano.

El desarrollo del corto se ambientará en la mesa de estar de la sala de una casa, y estos dibujos irán moviéndose, haciendo parecer que van recorriendo la casa por medio de la mesa. Se busca con esto que se genere una interacción directa de lo irreal o imaginable con la realidad.

3.4 Delimitación

El objetivo principal de este proyecto ha sido la producción de un corto animado basado en la visión de la escritora Flor Balestra. Se buscó plasmar en el cortometraje las perspectivas de cada quien ante la realidad, como se refleja en el cuento *El Hilito*.

La verdadera dificultad de un proyecto como este no se presenta tanto en las disponibilidades económicas, si no en las habilidades de los encargados para llevarlo a cabo. No existe una necesidad imperativa de trabajar con un gran equipo, lo que disminuye las dificultades de encontrar los colaboradores. Pero es necesario que existan las habilidades correctas para que el proyecto culmine con éxitos.

Sin embargo, este tipo de producciones exige una gran cantidad de horas para su elaboración. Ya que generar esa sensación o ilusión de movimiento continuo requiere un perfeccionamiento en la calidad de la ilustración y puesta en escena.

Al ser este un proyecto altamente ambicioso debido a sus innovaciones respecto a la doble animación, se busca que los estudiantes de las áreas de la cinematografía, recién graduados y profesionales encuentren los incentivos suficientes para producir elementos audiovisuales de alto nivel.

CAPÍTULO IV. Una pequeña mirada

4.1 Creación de personajes

Los personajes principales son cuatro. El niño, la gata, el cellista y el equilibrista. Cada personaje es distinto, lo que le dará el toque genuino a la historia. Se trata de narrar de alguna manera las distintas perspectivas de los personajes ante la vida, en este caso, sus realidades.

El Niño tiene 5 años de edad. Proviene de una familia trabajadora y católica. Su padre es técnico superior incompleto y su madre es licenciada en arquitectura pero nunca ejerció. Sus padres siempre han sido muy sobre protectores con él durante su corta vida, pero la entrada al colegio lo ha puesto en una zona de asombro y es ahora que él tiene permitido ir experimentando el contacto con el mundo exterior. Siempre se ha caracterizado por ser un joven muy dinámico, activo y curioso pero un poco tímido respecto a la interacción con la gente nueva. Le gusta mucho reír. A veces, al estar muy aburrido, observa a quienes tiene a su alrededor, buscando predecir de alguna manera las acciones o respuestas de cada persona. Les encuentra una biografía dependiendo de su forma de caminar, de hablar, de vestir. Su pasatiempo favorito es no tener pasatiempo, le encanta recostarse en la grama, el aroma de chocolate, correr sin ningún destino en específico y al agotarse, respirar de manera agitada. Como un niño ordinario de 5 años todavía no comprende muy bien de qué va la socialización, no es como cualquier niño que busca conversar sobre temas comunes (programas televisivos, videojuegos o carritos). Prefiere mantener los juegos al mínimo de las palabras porque cree que el silencio y la actuación dicen más. La inocencia es la principal herramienta que condiciona su relación con el espacio que lo rodea, pero al mismo tiempo esa inocencia hace que no tenga miedo de participar, hasta el punto de quebrar las barreras de los otros con quienes interactúa.

La gata nace en Noviembre del 2011, su madre la abandona y se queda sola. Es una gatica asustadiza y perdida. Sin embargo, encuentra rápidamente un hogar junto a una joven que la rescata. La gata se muestra cariñosa y extrovertida ante los conocidos. Es

bastante miedosa ante los ruidos fuertes y los extraños. Le encanta la compañía, siempre y cuando se sienta segura. Caza por instinto, persigue como perro y le encanta ser perseguida. A pesar de ser una gata, el atún no es una comida que ama, lo detesta. Los animalitos que salen después de la lluvia son sus favoritos. Salta y corretea persiguiendo a cualquier animal a la vista, sin preocuparse demasiado sobre las cosas o personas sobre las que se monta para atraparlos. Le encanta jugar con las gotas de agua que salen del lavamanos y de la mata de la sala después de que esta ha sido regada. Su pasatiempo favorito es dormir, pero jugar a las escondidas funciona como descanso de las abrumadoras siestas diarias. Suele maullar de manera extrovertida cuando busca llamar la atención, también lo hace cuando quiere atraer a algún insecto, lo que suele ser bastante inconsistente. Su pelaje se eriza cuando ve algo extraño o cuando está se siente acorralada. Esta sensación es una de sus favoritas, cuando sus sentidos están al límite.

El Equilibrista es un hombre de 32 años aproximadamente. Su vida estaba atada a un bufete de abogados. Desde joven vivió solo en un apartamento pequeño sin lujos en exceso. Siempre dejaba sus ilusiones y sueños de lado gracias a la presencia de un padre estricto y disciplinario. Su pasatiempo favorito es comer cotufas en una hamaca vieja de su abuela. Su obsesión, que a veces lo domina, es querer oler las dulces fragancias de las flores. Aún estando en casas ajenas múltiples veces se le ha encontrado oliendo felizmente el florero de la sala. Colecciona metras de todos los colores, guardándolas en el último cajón de su armario, le encanta el reflejo distorsionado de sí mismo que le ofrecen las pequeñas peloticas. Le gusta mucho la yoga y busca practicar su relajación, pues no es una persona que exterioriza todo lo que siente y esta es su manera de drenar aquello que no dice. Años más tarde de la muerte de su padre logra darse cuenta que ya no necesitaba mantener esa restringida fachada. Una noche cuando un circo se acercó a la ciudad, el equilibrista fue a ver el espectáculo y quedó maravillado con de la libertad que se respiraba. Esa noche no pudo dormir y al día siguiente, después de meditarlo, se armó de valor y habló con el dueño del circo para convertirse en uno de sus equilibristas, a pesar de su miedo a las alturas, él sabía que el día que lograra dominar su miedo sabría que podría hacer todo en la vida. El dueño del circo le preguntó por qué y él contesto: necesito sentir la libertad para poder sembrarla en los demás.

El Violonchelista nace en Caracas con una familia adinerada. Desde pequeño entra en las mejores escuelas. En su niñez se presenta bastante enamorado. Sentó cabezas con su eterno compañero, el cello a temprana edad. Desde pequeño se mostró obsesivo por el orden y la pulcritud, tanto con sus objetos personales como su persona. Ningún cabello se salía de su sitio. Su pasatiempo favorito era leer el periódico escuchando a Beethoven. Tiene una fascinación por esconderse y comer arroz con coco en días lluviosos. En la universidad, estudiando Historia Universal, conoce a la mujer de su vida. Sin embargo, este amor es separado por el mar. Él decide adentrarse a las profundidades del mismo para buscarla, perdiendo así la capacidad de escuchar su propia música. Sin embargo, nunca pierde las esperanzas de reencontrarse con su esposa. El bad-timing ha sido una ley que ha rodeado circunstancialmente su vida, entendiéndolo por timing, aquella ley que nos permite conectarnos emocional y físicamente con alguien, en un punto determinado de nuestra vida. Se encuentra en un momento de la vida en el que se consigue a esa persona con la que siente que puede dar ese punto definitivo y esta se va/desaparece entonces, se pierde el sentido de la orientación, a veces hasta el punto de quedar aislado en su propio pensamiento. Suele permanecer horas sin hacer ningún movimiento. Hasta que vuelve en sí y retoma su rutina diaria para no perder el paso.

La niña (Real) es una pequeña sana y radiante de 9 años de edad. Es bastante activa y siempre anda buscando un juego al que unirse. Su mundo se complementa entre la realidad e imaginación. Cuenta con dos amigos imaginarios que cumplen el rol de la conciencia. Su madre la alienta siempre a seguir sus sueños a donde quiera que la lleven. Su padre es artista y ella se inspira siempre en sus pinturas y obras de arte. Al crecer quiere ser escultora, y esculpir personajes provenientes de su imaginación. Su pasatiempo favorito es hablar de todo lo que se le ocurra. Ninguna pregunta absurda que se pasa por su cabeza deja de ser cuestionada en voz alta.

4.2 Propuesta Visual

El cortometraje animado busca generar una sensación de irrealidad e imaginación. Un mundo creado por la mente de una pequeña niña que viaja por distintos espacios de la casa. La mesa de su sala será el portal que permitirá la interacción entre los personajes de su imaginación. Esta mesa se ambientará adecuándose a cada espacio que se quiere simular. El video clip de Oren Lavie con la canción *Her Morning Elegance* es una referencia fundamental para este cortometraje junto con su dirección de arte. Junto con una serie animada llamada *KungFu Bunny* en donde animaciones se relacionan e interactúan en un espacio real.

Lo que se plantea es reflejar una diferenciación entre cada personaje, muy marcada, en cuanto a su proveniencia económica, social, y raza. Esto para demostrar el punto principal del libro al que se está utilizando como base de la historia.

4.2.1 En principio

Las etapas

El proyecto en un principio buscaba relacionar la irrealidad, aquello que está en la mente de cada persona, con lo palpable/tangible. Esa mezcla de aquello que se siente pero no se reconoce como realidad sino que se camufla como una suerte de fantasía onírica. Partiendo de este punto, el mundo es una mezcla de imaginación y realidad; en este caso, la creatividad forma parte importante del juego ya que se convierte en un *jocker* que va intercambiando las piezas de tal forma que logra generar una confusión entre lo que es real y lo que no. Aquello que nace del pensamiento, la idea, para poder hacerse realidad debe pasar del mundo sensible al mundo inteligible y es en este punto en el que se representa, como la alegoría del mito de las cavernas: la salida del prisionero representa la salida del conocimiento/idea del mundo de las apariencias a la zona del verdadero ser. Si se vive para apreciar lo inapreciable, se comprenderá que el hombre no está hecho de lo físico, de lo

contable, sino de lo que se crea en su propia mente antes de ser exteriorizado y por lo tanto, materializado, lo que nos demuestra que el hombre vive en un estado de *eikasía*. Es por ello que el punto de vista que tiene cada individuo sobre *la vida* y el mundo que lo rodea es completamente distinto uno de otro. Lo que demuestra que cada persona es un mundo porque las experiencias personales determinan la forma en la que este le otorga significado a todo aquello que lo rodea y como dice José Bergamín: “Si yo fuera un objeto, sería objetivo; pero como soy sujeto, soy subjetivo”. Frase que reflexiona sobre el hecho de que la realidad es un cristal muy frágil y depende exclusivamente de cómo y quién lo mire.

Por otro lado, el hombre como un ser social, una de sus necesidades básicas es el socializar y socializa es a través del lenguaje lo que le permite comunicarse con los demás para no quedar aislado y de este modo compartir sus experiencias personales y al mismo tiempo como un mecanismo de aprendizaje. Esto es una premisa en la cual se apoya este proyecto. Los personajes del cortometraje animado se fundamentan en el hecho de que ser diferente e individual no impide el compartir los propios conocimientos o creaciones y aprender de ellos y de las percepciones de los otros.

Para la creación y mejora de los personajes, sus historias y la del guión, se generaron diez etapas de evolución creativa.

- En un principio, los personajes fueron simples etiquetas. Un equilibrista, una gata, un niño y/o un cellista. Sin físico, historia, color, etc. Al avanzar la etapa de creación, se fue moldeando a cada personaje. Cada individualidad, cada partícula de personalismo. Crecer es comprender lo que se es por sí mismo. Esta podría considerarse la primera etapa de creación.
- Ahora, ya en la segunda etapa, con un conocimiento interno mayor de los personajes, era posible darles una





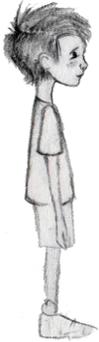
estética física. Bocetos que ayudaron a formar a los personajes. Un trazo simple, en busca de la estética de *El Hilito*. Gustavo Gonzales le otorgó el primer latido a tres de los personajes del corto; el niño, el equilibrista y el cellista.

- Luego de este primer acercamiento, se llegó a la tercera etapa. La conceptualización. Los dibujos serían en silueta, y para generar mayor individualidad entre los personajes, cada uno tendría un color que lo identificaría. En este momento, los personajes se compondrían por medio del color. El tono los completaba, sus colores identificaban sus personalidades.



- La cuarta etapa se formó principalmente por falta de conflicto. ¿Qué pasa? ¿Qué hace a esta historia interesante? Esta etapa fue altamente reveladora, pues ya con los perfiles de los personajes, algunos bocetos finales, se debía predecir algún tipo de fin. El niño fue el camino más obvio para un protagonista. El niño, un aventurero en potencia sería quien entra en la vida de los demás y se convierte en el mentor inocente e infantil de los demás personajes que conforman esta historia.
- De esta manera, se comenzó la quinta etapa. Con un guión, estética, visión, era necesario materializar el cuento. Cómo y dónde se moverán estos personajes. El *story board*. Allí se fijaron los movimientos principales de los personajes. Qué haría cada quien y cómo lo harían. También se planteó la posibilidad de hacer que estos personajes interactuaran por medio de un espacio real. Una casa y sus habitaciones. El video de referencia en el cuál este proyecto se apoyaba en esta etapa, fue un comercial llamado *The pen story* de Olympus festejando su 50 Aniversario. Un

comercial que utiliza la técnica del *stopmotion* para animar la vida de un hombre por medio de fotografías. En el caso del cortometraje animado, se buscaba sustituir las fotografías por dibujos. De esta manera, la mente, lo irreal se relacionaría con lo tangible.



- La sexta etapa comprendió una evolución en cuanto a los personajes, nuevos bocetos, nuevas caras, y una nueva visión. Cambio. Ya no serían siluetas, serían personajes reales y con mayor nitidez en su trazado, comenzaron a tener un rostro



más definido. Sus colores aparecerían al final, en la resolución de la historia. Esto, para generar en el espectador una resolución más clara del conflicto inicial.

Bárbara Guevara ilustró los rostros finales del cortometraje. Les otorgó una estética un tanto expresionista con trazado simple y plano.



- Ya con los personajes plasmados en el papel, una historia escrita, solo faltaba la música. ¿Qué música se empleará? Estos personajes no hablan, por lo que la música es fundamental. Nicolás Boada y Manuel Aurimaitre, jóvenes músicos serían los que ocuparían la séptima



etapa de creación. Sus melodías acompañarían a los personajes de la misma manera en la que cada uno se define en su espacio. Un instrumento por individuo, una melodía que identifica. La séptima etapa solo necesitaba del video para su creación.

- Octava etapa, producción de la realidad. Cambio. El recorrido por toda la casa ya no sería válido para el proyecto. Por lo que se realizó un cambio, el cortometraje sería netamente imaginativo. No es la realidad que se relaciona con la ficción, es la ficción que imagina relacionarse con la realidad. Un mundo creado por una pequeña mente, una niña que busca al protagonista de una historia y justo cuando parece

haberlo conseguido, este personaje y sus amigos cobran vida dentro de una hoja de papel tamaño carta y comienzan aquel viaje construido por varias estancias de la casa, que se representan sobre la mesa de su sala. La realidad es la imaginación construida por el mundo audiovisual.

- Novena etapa, post-producción del stopmotion base de la realidad imaginativa. En este punto, solo quedaba generar la base que permitiría construir la historia de los personajes, su camino. Unir fotos que tienen movimiento para arar el viaje de los próximos protagonistas de la historia.
- Décima y última etapa de creación. Animar. Esta etapa está compuesta por dibujos a mano, una computadora, la digitalización de los dibujos y el movimiento por medio del programa *After effects*. Un trabajo de una duración de 3 semanas intensivas, en donde los personajes dejan de ser simples conceptos y biografías planas. Son acción, respuesta y movimiento a 15 cuadros por segundo y un mundo dividido de vertientes, perspectivas y puntos de rotación. La doble animación consiste en mantener a los personajes interactuando con un espacio real que emplea la técnica del stopmotion. Su mundo son las hojas blancas, libros, lienzos, cuadros, post-it, y una pizarra. Su realidad es plana y unicolor. Así nace *La magia de la inocencia*.

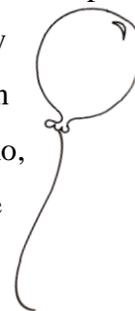
4.2.2 Los Hilos

“...Me di cuenta de que cuando yo dibujaba, ella flipaba.
Se quedaba extasiada.
Me empezó a pedir dibujos y conectamos,
de alguna manera teníamos un puente abierto de comunicación.
¿Para qué? Me es igual.
Habíamos tendido un puente.”
Miguel Gallardo

La vida es un ente abstracto del que no tenemos una certeza absoluta, cada quien le pone un nombre, le otorga una forma, incluso dependiendo del lugar del planeta en el que estemos se vive de un modo particular. Pero al final, sin importar cómo o dónde la vivas, la vida se parece en muchos casos a una línea, a veces, respunteada que por momentos se une a otras en una suerte de red orgánica que se va interconectando, multiplicando y entrelazando, que parece apacible, uniforme pero al mismo tiempo es compleja, como una obra de Gego.

La forma lineal de la estética se conservó para el proyecto, ya que estaba asociado con la estética y temática del cuento de Flor Balestra. Es por ello que se escogió un *tipo* de línea para cada personaje que representaba su personalidad y cómo a partir de esa personalidad el personaje observa su entorno:

- El niño: utiliza el hilo de su globo como recurso para ir bordeando la realidad de los otros y ayudarlos a ver más allá de su propio hilo. Tener al alcance la posibilidad de volar, sentir el peso de la gravedad y aún estar suspendido es ser libre. El niño por ser niño es un ser que no ve obstáculos. El camino es el que se consigue y no necesita ver el final para continuar su camino. Por ello el globo es un símbolo de su propia visión, de la perspectiva ante el mundo. Para el niño, no es necesario tener una superficie por la cual caminar, camina sobre aire, no necesita de la base para sostenerse pues su sostén está en lo va a conocer.



- El equilibrista: vive al borde del abismo, entre lo no real y lo real. Jugando con el riesgo de terminar completamente inmerso en su propia realidad pero buscando

permanecer

siempre

sobre la superficie, sin adentrarse demasiado en lo desconocido. El equilibrista ha hecho lo posible por mantenerse sobre la realidad, no traspasar al mundo interno y perderse para siempre. Se mantiene en lo que es relativamente seguro. Este espacio

seguro se rompe justo cuando el niño aparece. Instantáneamente le enseña que hay más que ver.

- Gata: tiene la personalidad de un *jocker* y utiliza su bola de estambre para jugar con su entorno. Es un personaje curioso y misterioso al mismo tiempo. Su curiosidad la alienta, pero sus miedos la asechan.



Por lo que está muy inmensa en su realidad y no ve más allá de lo común. El niño y el equilibrista alimentaron su curiosidad, lo que le permitió salir a la superficie y observar cosas que antes no veía.

- Cellista: un ser inmerso en su propio destino parece no inmutarse ante su entorno y

solo intenta vivir como puede dentro de él. Es un ser que conoce de placeres y del significado de la felicidad, pero el rumbo que tomó su vida lo volvió una persona estática y



quedó inmerso para siempre entre una realidad sin superficie ni masa. No más que una vida de silla. No hay caminos para transitar porque la línea dejó de moverse y se quedó para siempre en un mismo lugar. La gata, más

inocente aún que el niño, lo invita a buscar la movilidad a volver a vivir y a creer que se puede volver a la luz.

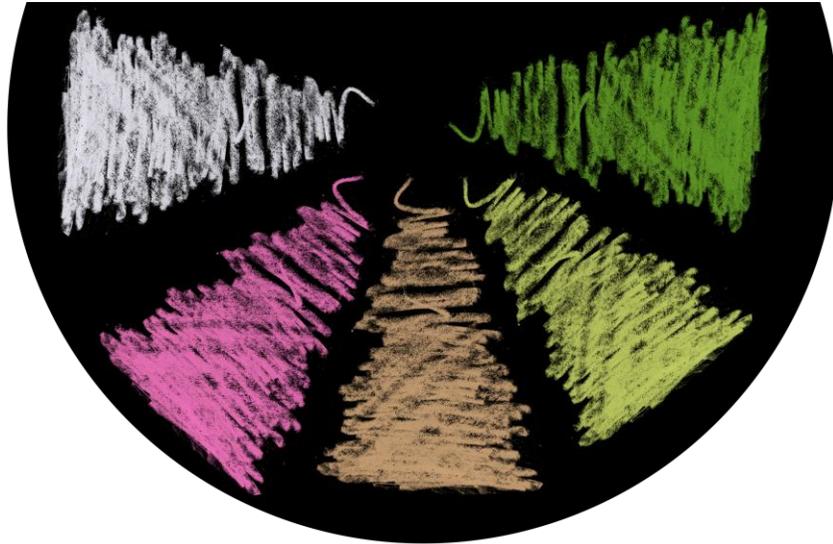
4.2.3 Propuesta de Arte

El color

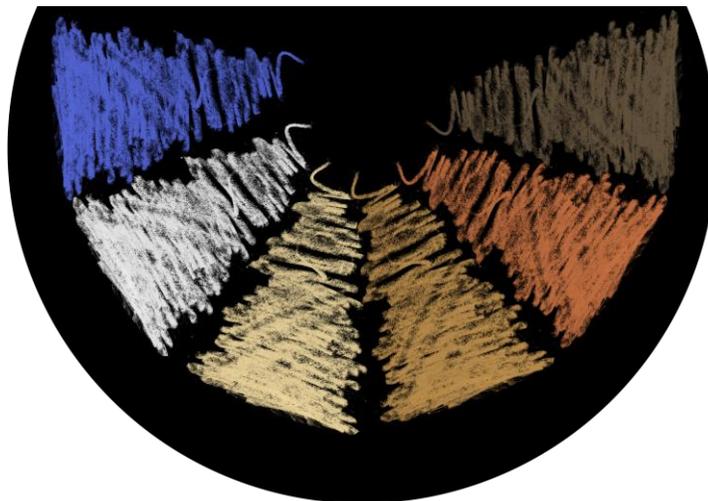
Casa

Todo el cortometraje tendrá cuatro colores principales, que se irán presentando de manera pasiva hasta el final. Estos colores representan cada uno a un personaje. Cada espacio representará a un personaje, según sus características y forma de ser se ubicarán en determinados lugares y colores.

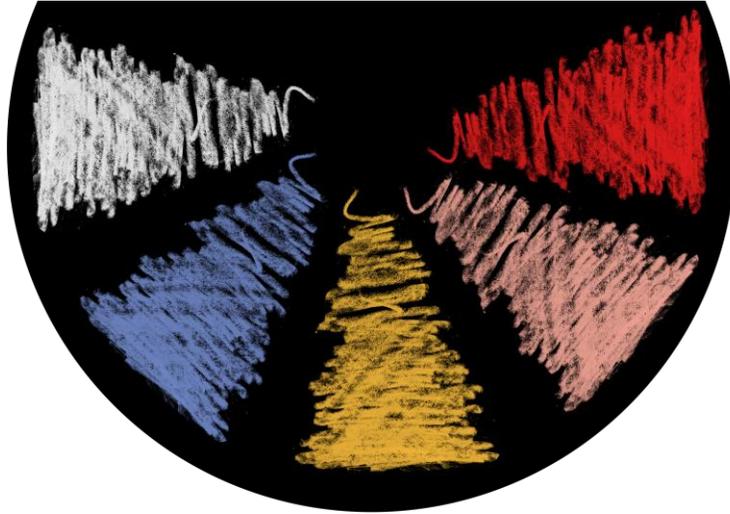
Los colores de la sala principal y la niña serán simples, livianos y coloridos, buscando generar una sensación de realidad natural. El color base de la paleta será el marrón claro, esto como una imagen alusiva a la mente humana. Un espacio imaginativo y solitario pues es un lugar nunca visitado por otra mente humana. Este será el lugar en el cual conviven los personajes y se desarrollará la historia.



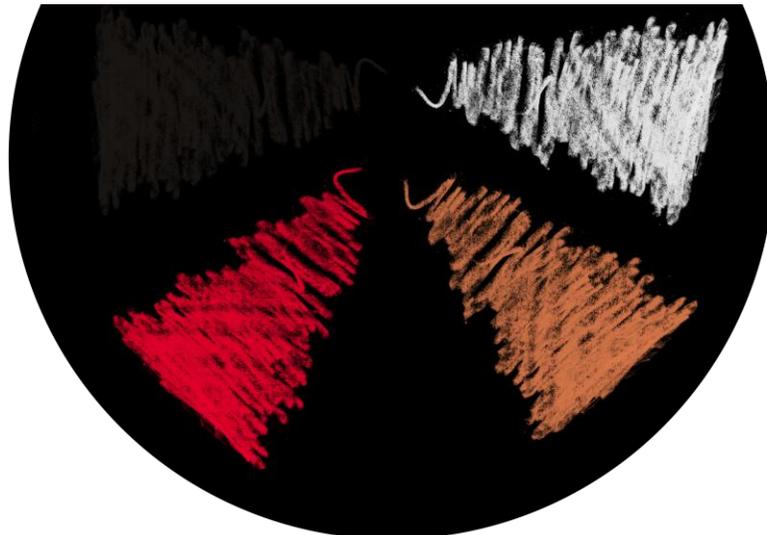
Los colores para el espacio en donde la animación cobrará vida estará compuesta por colores tierra, buscando generar una sensación hogareña, pacífica y tranquila. Los colores serán; azul, blanco, beige, tierra, ladrillo y marrón.



La primera ambientación será la habitación de un niño de 8 años de edad. Está compuesta por juguetes, libros infantiles, entre otros objetos. Los colores que se utilizan en este espacio buscan estar cerca de la niñez. Son colores llamativos y vivos, como el amarillo, rojo, azul, y blanco.

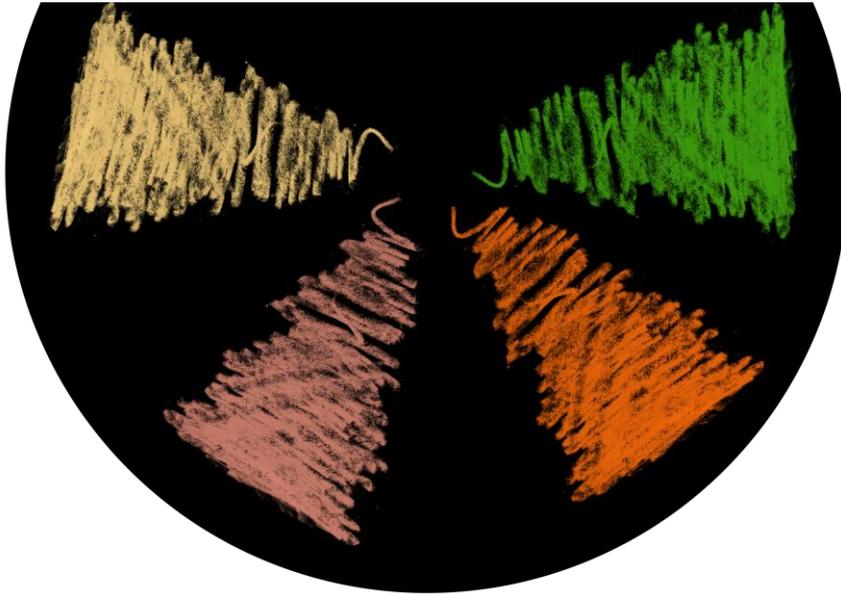


La simulación de la segunda habitación será un escritorio de estudio. Este espacio se caracteriza por tener colores simples y oscuros como el marrón, negro, beige y un toque de rojo. Es un espacio de oficina, todo resulta ordenado y simple, buscando generar un estilo de cotidianidad y trabajo.

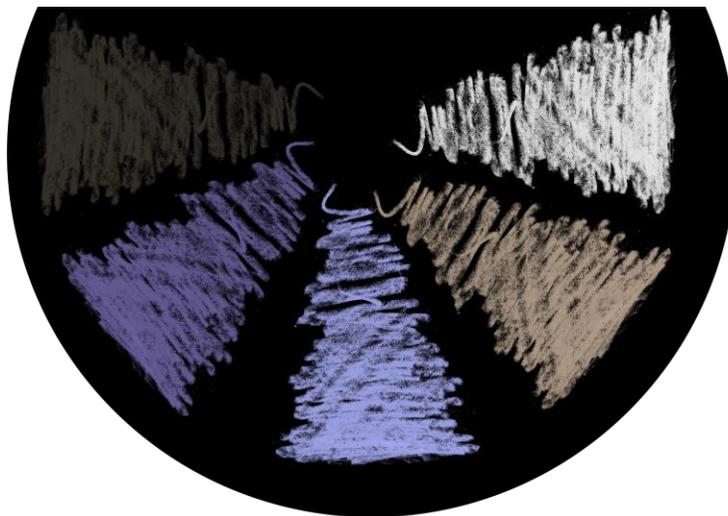


La ambientación o simulación de la sala será un espacio luminoso, y amplio. Aquí los colores predominantes serán el blanco, beige, gris, negro, verde y algunos detalles tienen colores como el rosa pálido. Con estos colores se busca generar simplicidad

minimalista en cada ambientación, y a su vez, mantener el protagonismo de los personajes animados.

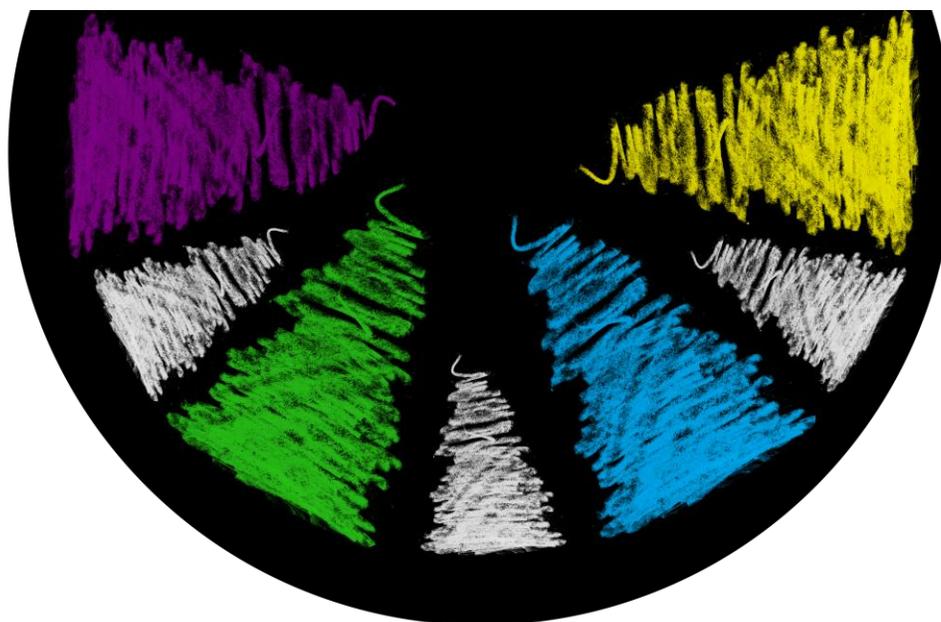


El último espacio representa al mar, serenidad y de algún a manera pasividad. Este espacio es el último en presentarse. Los colores que predominan son, el azul, blanco, gris y negro.



Personajes

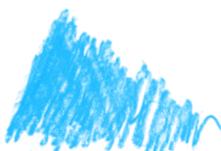
Los colores resaltantes para los cuatro personajes del cortometraje animado son el púrpura, para el cellista, el amarillo para el niño, el azul para el equilibrista y finalmente el verde para la gata. Cada color representa a los personajes en diferentes aspectos. En el cortometraje animado cada personaje se presentará en blanco y negro, a medida que vayan superando sus obstáculos internos, irán obteniendo los colores que los caracterizan. El niño será el único personaje que sí tendrá un color opaco al comienzo ya que de esta manera se presenta el crecimiento personal del protagonista durante su viaje.



- Para el cellista se utilizará el púrpura, es un color que posee la estabilidad del azul y la energía del rojo. Está altamente relacionado con la nobleza, la sabiduría, la creatividad y la magia. Además en sus tonos cálidos produce nostalgia y romanticismo. El cellista se destaca por formar parte de una familia de buena posición social y económica, por ello, este color es perfecto para él ya que se lo relaciona directamente con la nobleza.



- El amarillo identificará la personalidad del niño. Este simboliza la energía, felicidad e inteligencia. Este color está relacionado con el sol, la entrada de calor. Estimula la actividad mental. Es un color llamativo y animado, alejado de la opacidad, representa al niño ya que este es un personaje bastante activo y amigable. Este color presenta la calidez de su personalidad.



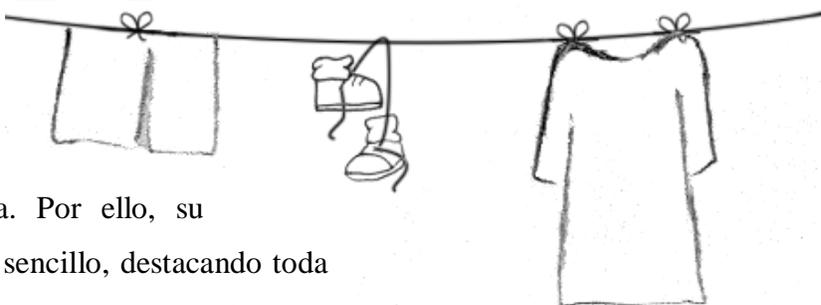
- El azul es el color del equilibrista. Este es el color del cielo y del mar, lo que está estrechamente ligado a la estabilidad y la profundidad. Representa la lealtad, la confianza, la fe, la verdad y lo eterno. El azul suele ser un color estable, se relaciona con el personaje ya que el equilibrista es calmado y busca la paz interior en todas sus actividades. Es fiel y leal a aquellos que le ofrecen su amistad.
- El verde va directamente a la gata. El verde es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. Tiene una fuerte relación con la seguridad. Este color es cambiante y evolucionario, pareciera cambiar constantemente y estar siempre en aprendizaje y crecimiento. La gata es un personaje activo y sensitivo y se relaciona con este color debido a que nunca actuará de una misma manera ante las situaciones. Aprende rápido y responde ante cualquier estímulo de manera improvisada. Observa su alrededor arrojando resultados de las acciones a tomar.



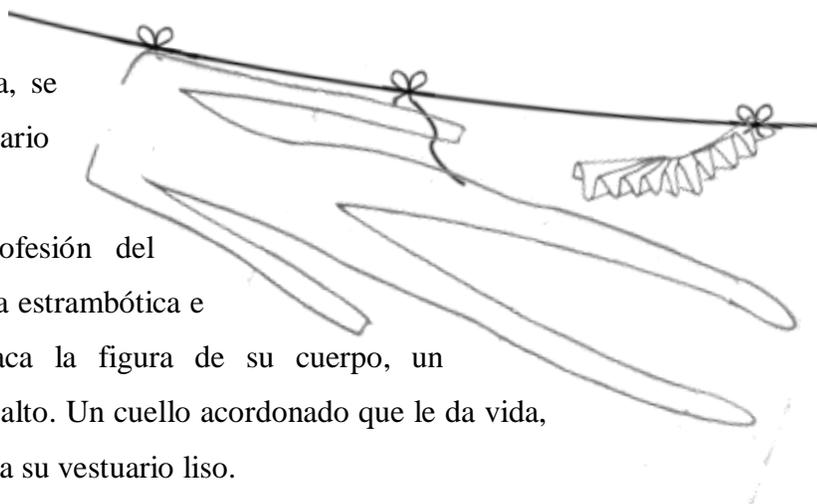
4.2.4 El vestuario

Como se mencionó anteriormente, cada personaje proviene de diferentes lugares, tienen personalidades y visiones de la vida resaltantes ante los demás. Por lo tanto, es necesario remarcar las características individuales de cada uno por medio del vestuario.

- Para el niño, se le asignó un vestuario bastante simple y cómodo. Es un niño sin dificultades económicas y que lleva una vida diaria aventurera y animada. Por ello, su vestuario es infantil y sencillo, destacando toda su personalidad. Una camisa simple, sin bordados ni dibujos. Unos shorts cómodos y holgados, y unos zapatos de goma para subir todas las montañas que explora.



- Para el equilibrista, se emplea un vestuario circense, destacando la profesión del personaje y su vida estrambótica e innovadora. Destaca la figura de su cuerpo, un hombre delgado y alto. Un cuello acordonado que le da vida, curva y movilidad a su vestuario liso.



- La gata no necesita un vestuario en especial debido a su naturaleza animal. Sin embargo, se buscó generar una sensación de limpieza y trazos simples para describir su personalidad ligera y compatibilidad con su alrededor.

- El cellista es un personaje abandonado por sí mismo, descuidado y roído por el tiempo. Por ello, su vestuario debe estar en condiciones bastante deplorables, pues ha estado viviendo por años debajo del mar. Su vida se ha desgastado considerablemente en términos de percepción propia. Él no existe por sí mismo, si no que vive solo como una condición. Esta premisa confirma el desasosiego y la desesperanza del personaje, por lo que se refleja de esta manera en su vestuario, un descuido total.
- Para la niña, el vestuario es bastante infantil y femenino. Se buscó que la misma tuviera colores pasteles. Sin muchos adornos o elementos llamativos.



4.2.5 Propuesta de Iluminación

Puntos de partida.

Se puede afrontar la iluminación de El Hilito desde diversos puntos de partida. Por un lado, la historia es una narración sobre la identificación de los personajes con la realidad desde cuatro puntos de vista distintos: el del niño, el gato, el equilibrista y el cellista. Cada una de esas perspectivas comportan estados emocionales muy característicos y la iluminación ayudó a potenciarlas o hacerlas más nítidas. Es por ello que a cada uno de los personajes se les asignaron ciertas tonalidades o efectos, etc. Todo esto en pro de poder complementar la acción dramática ya que dentro de *La magia de la inocencia*, el diálogo no existe.

Por otra parte, en la atmósfera del hilito flota la idea constante de búsqueda y hallazgo de la verdad, de ese *qué es la realidad*, tantas veces descrito con la metáforas del

hilo. Es, quizás, esta la idea fundamental para el uso de la iluminación en el montaje. La luz es utilizada como metáfora visible que ayuda a revelar eso que se está descubriendo y que hará pensar que poco a poco se está llegando a la verdad de estos personajes.

Definiendo espacios.

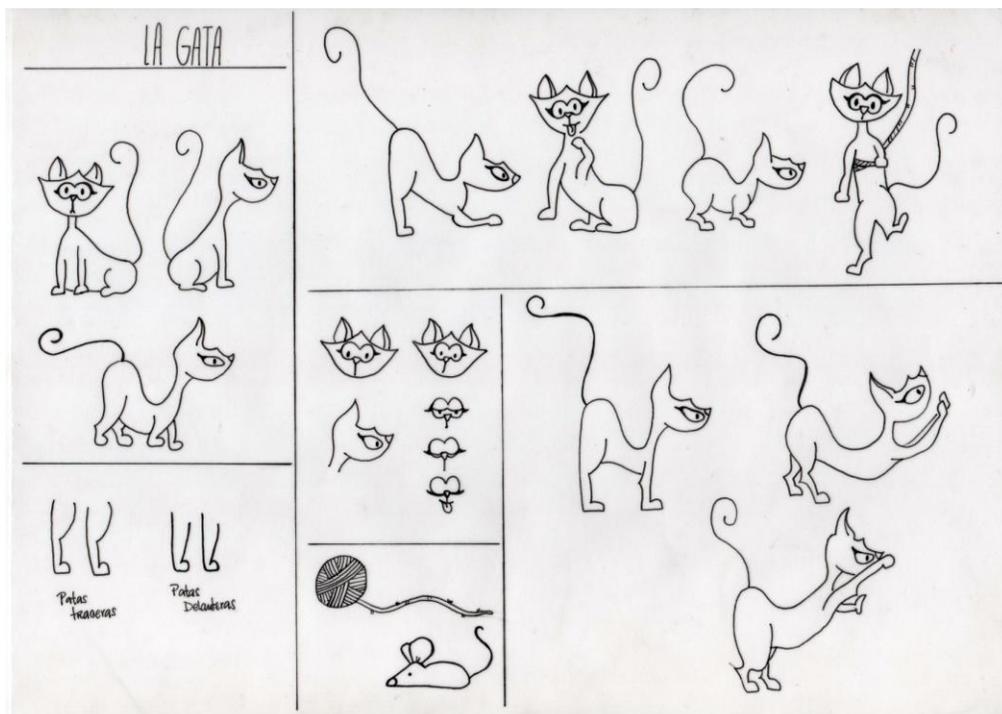
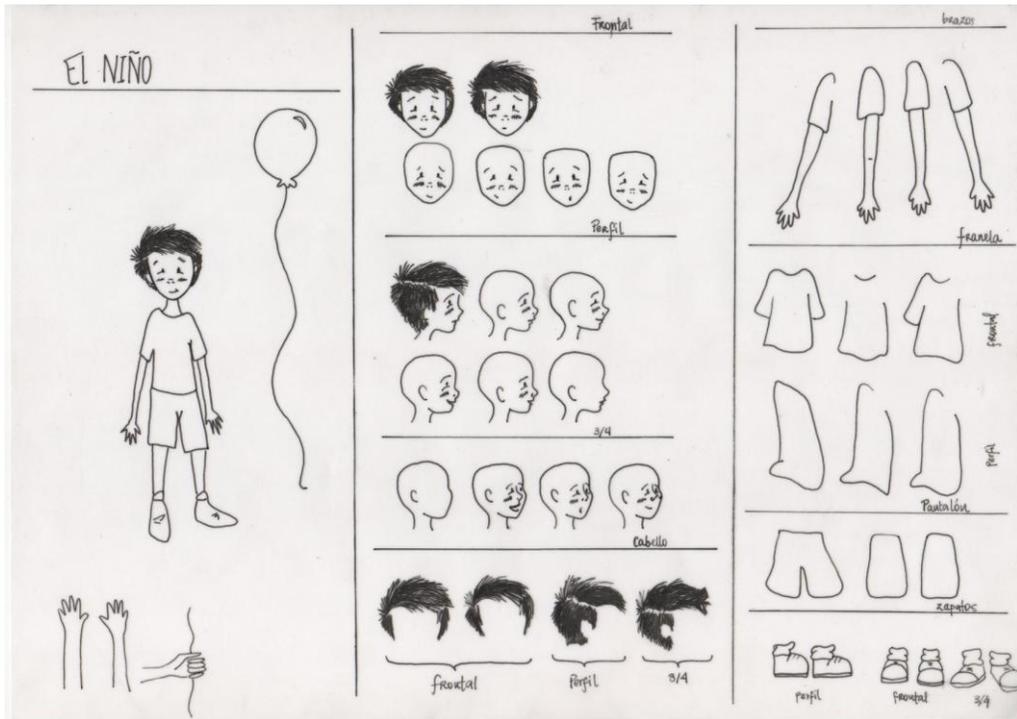
El contexto para el desarrollo de la historia es el cuarto de un niño, por lo tanto, suele ser considerado un lugar bastante luminoso, entendiendo por luminosidad no como algo físico sino metafórico, ya que la infancia, generalmente, representa un momento del ser humano donde este todavía permanece puro porque no existe malicia.

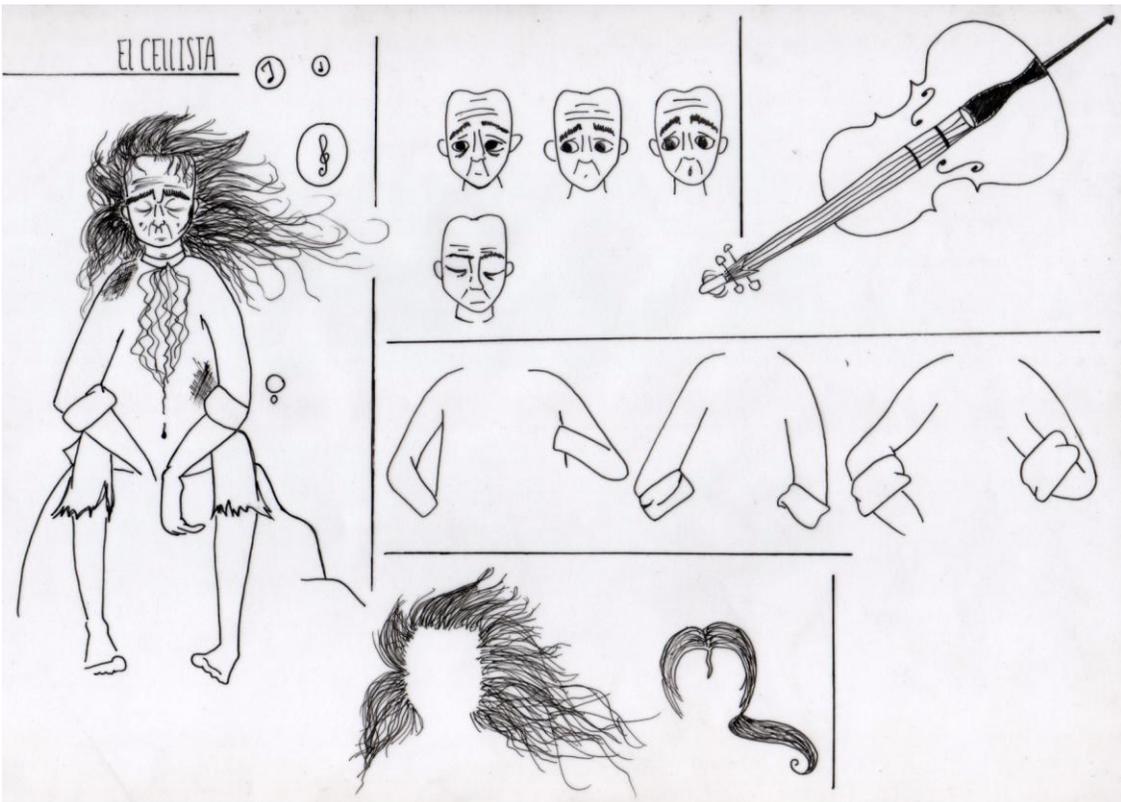
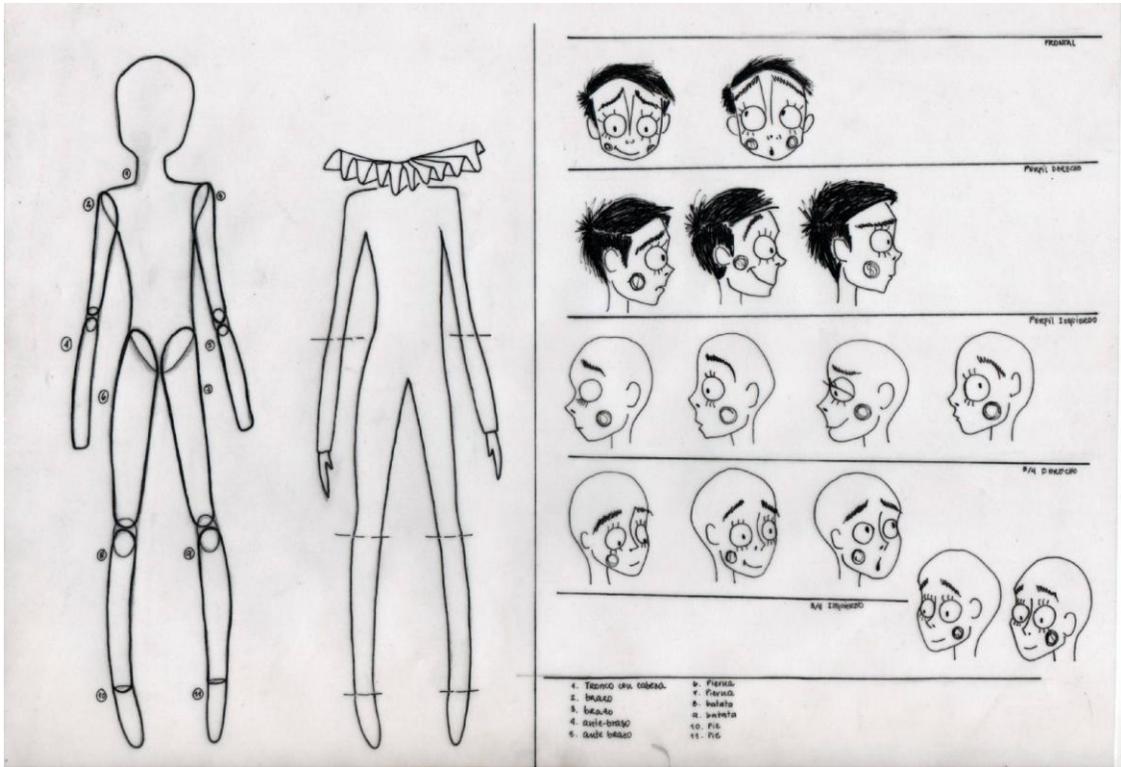
El concepto contrario a la luz que nos muestra la verdad sería la oscuridad que es esa entidad intangible que nos la oculta. El ambiente nos da con cierta facilidad la sugerencia de cómo iluminar. Ya que, como se menciona anteriormente, en este lugar la iluminación viene por añadidura. En este espacio es la luz quien lo muestra todo. Este tipo de iluminación nos induce como público a la inquietud ante la incertidumbre, porque si todo es revelado con naturalidad, entonces hay algo que no se está viendo.

Ejecución

La iluminación que se utiliza pretende imitar la luz natural pero con un tono ámbar cuando este se refiere a la imaginación o mundo interno de esa niña que aparece al principio del cortometraje, que a su vez pretende añadirle calidez al ambiente de modo que el espectador se sienta emocionalmente vinculado con la pieza. Por otro lado la iluminación del ambiente real tendrá una tonalidad que se encontrará entre los 5.500 y los 6.000 grados Kelvin, es decir, una tonalidad de la luz muy blanca casi en su estado más puro.

4.2.6 Los personajes en papel





4.3 Propuesta Sonora

El Hilito habla sobre las distintas realidades de cada quien y de cómo los individuos se encuentran en la misma realidad pero con perspectivas muy diferentes. Es un cuento que se narra desde una visión omnisciente. Por esa razón el cortometraje no posee diálogos, ya que se busca que el público observe la visión de cada personaje ante su propia realidad sin tener una influencia verbal.

El cortometraje introducirá al público en la cotidianidad de una niña de 8 años. Se busca diferenciar la realidad de la imaginación, para ello, se dividirán los espacios en tres temporalidades sonoras. 1) El primero es la vida de una niña en la sala de su casa, viviendo entre la ciudad. Se presenta este espacio con un sonido ambiente que situará al espectador en la realidad. 2) Como segunda sonoridad se presentará una música que invadirá el espacio al momento en el que se entra en la imaginación de la niña, y los objetos inanimados cobrarán vida. Esta música acompañará a los personajes en su viaje. 3) Y al final del viaje, se regresará a la realidad, sin embargo, se percibirá un cambio. Hay una mezcla entre la realidad e imaginación, esto se debe a que el público ha entrado en el mundo mágico y al conocer ya este ambiente, tiene la capacidad de darle otro sentido al mundo real. La música acompañará a la niña a continuar en su imaginación el mundo que le queda. Esto le da una sensación de fantasía, un sabor último que permitirá al observador concluir su viaje, el mismo que ha realizado en conjunto con los personajes.

Como propuesta musical se busca que la melodía esté altamente conectada con los personajes del cortometraje. Que la música mantenga el hilo conductor pero que al mismo tiempo presentara rasgos o caracteres parecidos a cada personaje. La composición sinfónica *Pedro y el lobo* de Sergéi Prokófiev es una referencia fundamental para la composición musical de este corto. Esta obra es una adaptación musical de un cuento infantil ruso. Utiliza un leitmotiv para cada personaje de la historia.

La versión musical del corto busca generar esa sensación de identidad en cada uno de los personajes y al mismo tiempo mantener un grado de simplicidad que puede llegar a ser minimalista para conservar un ambiente limpio y sereno.

La composición musical que acompaña el cortometraje animado fue compuesta por Manuel Aumaitre y Nicolás Boada.

4.4 Guión

4.4.1 Idea

Una pequeña niña en busca de inspiración para sus dibujos encuentra los que serán protagonistas de una fantástica historia entre la realidad y fantasía. Logra imaginarse en a cuatro personajes muy diferentes que se encontrarán en una mezcla de colores y realidades. Los personajes para superar sus obstáculos los personales tendrán que relacionarse entre ellos, de allí surgirán nuevas perspectivas de la realidad.

4.4.2 Sinopsis

Una pequeña niña dibuja en la mesa de su sala. Decide ir en busca de los personajes que dibujará y su mente comienza a volar en su imaginación, permitiendo que estos personajes desarrollen una pequeña historia desde diferentes realidades. El pequeño niño es el que protagonizará la historia, saldrá a un mundo real en el que se relacionará con distintos personajes. Su actitud desde el comienzo será indagar el mundo en donde se encuentra. Su vehículo será un globo naranja que lo llevará a distintos espacios de la casa a conocer a otros personajes. El primero con el que el niño interactúa será el equilibrista quien se encuentra caminando sobre la cinta de una especie de diario en un escritorio de un abogado. Este es un hombre con un fuerte miedo a las alturas, y al ver al niño se asusta y pierde el equilibrio. El niño lo invita a conocer y explorar ese mundo en el que habitan los dos pero el equilibrista no desea dejar su espacio de confort. Debido a que el equilibrista no logra retomar su postura inicial, este se ve obligado a ir con el niño en su aventura. Cambian de ambientación, en donde se encuentran con el tercer personaje, en este caso es una gata. Ella al principio no quiere salir de la comodidad de los post-it y no sabe si salir o quedarse, pero al final se da cuenta de la gentileza e inocencia del niño que decide hacer nuevos amigos y salir. Todos continúan su camino en una exploración de nuevos espacios hasta que llegan a una pecera. Allí conocen al cellista. Este es un señor bastante melancólico y triste, pero con la ayuda de los otros 3 personajes, lo sacan del oscurantismo en el que se encuentra y todos terminan con perspectivas de la realidad diferentes pero

unidas por una valiosa amistad. La niña regresa a la sala, satisfecha pues sus personajes han cobrado vida y está lista para dibujarlos.

4.4.3 Guión

1. INT CASA. SALA. DÍA

Una pequeña NIÑA sentada en el suelo, dibuja sobre la mesa de la sala. Levanta la cabeza y voltea a su alrededor en busca de algo. Se levanta y sale del cuadro. La mesa dispone de varios objetos, en el centro hay una hoja blanca en la que se ve un globo en blanco y negro. Este empieza a moverse y con él, las cosas de la mesa se alejan.

2. INT CASA. SIMULACIÓN CUARTO. DÍA

Al irse los otros objetos, entran juguetes y libros de niño. Entra a la hoja un pequeño niño. Camina hacia al globo. Mira directamente a la cámara y sonríe. Se voltea y toma la tira del globo. El niño comienza a flotar por el espacio. El niño sube y sube y los objetos del niño se van.

3. INT CASA. SIMULACIÓN ESCRITORIO-ESTUDIO. DÍA

El niño flota con su globo y la ambientación de la mesa cambia. Llega a un escritorio de abogado y se encuentra a un EQUILIBRISTA. Este está muy concentrado en no perder el equilibrio al caminar sobre una cuerda floja. El globo del niño entra poco a poco en la escena. El equilibrista se resbala por la sorpresa de encontrarse a un niño, pero logra

sujetarse de la cuerda floja. El niño le sonríe. Molesto ante la interrupción del niño, se voltea. El niño lo anima a que se tome de la cuerda. Pero entre su molestia una mano se suelta y se ve en la obligación de tomar la tira del globo para no caer al vacío. Su boca muestra una expresión de miedo y confusión.

4. INT. SIMULACIÓN CASA SALA-PARED. DÍA

El equilibrista y el niño flotan por los aires moviéndose entre los cuadros. Recorren varios cuadros hasta llegar a un corcho con fotos, papeles y post-it. En los post-it hay una GATA que los sigue con la mirada. Ellos desaparecen de la mesa y la gata los sigue con rapidez.

5. INT. CASA SALA-MESA. DÍA

La gata llega hasta los otros dos personajes. La gata los observa ansiosa y curiosa. En uno de los libros abiertos hay una pintura de Van Gogh de un florero, el equilibrista se entretiene observando y oliendo las flores. Los observa sigilosamente. El niño camina en dirección a la gata, pero ella se esconde debajo de uno de los adornos (un gato de madera) de la mesa. Su cola queda al descubierto, moviéndose. La gata asoma sus ojos, lo suficiente para ver quién se acerca, el niño le sonríe amistosamente. Ella se esconde y asoma su cabeza con sumo cuidado. El niño sonríe y toma el estambre que está en el piso. El equilibrista mira a los otros dos personajes. La gata comienza a salir de su escondite. Sale del post-it y de un salto llega a donde está el niño y el estambre. El niño se agacha y amarra a la gata al estambre y un globo sale. Comienzan a flotar por los

aires. El equilibrista los alcanza saltando desde el libro de arte. Inmediatamente, se escucha la música de un violoncelo. Los personajes topándose con unas figuras musicales. Las siguen.

6. INT. CASA. SIMULACIÓN SALA. DÍA.

Las notas salen de una pecera. Ellos descienden hasta llegar. Allí ven a un hombre de tercera edad. Toca el cello con los ojos cerrados. Este no se percata de la audiencia. La gata, el niño y el equilibrista están escuchando el concierto desde la hoja. El niño y el equilibrista permanecen inmóviles. La gata entra a la pecera y nada con dificultad. Se acerca hasta el cellista y lo observa. Se levanta sobre sus patas traseras y monta las delanteras en una de las piernas del cellista. El cellista deja de tocar y observa a la gata con atención y curiosidad. Le hace cariño en la cabeza.

7. INT. SIMULACIÓN SALA PARED. DÍA.

Todos los personajes están en un pizarrón, el cellista toca su instrumento. El niño, el equilibrista y la gata están escuchando las melodías del músico. El globo del niño comienza a subir. Dentro de un marco de madera largo hay un pentagrama. La clave de sol está formada por el estambre del gato, y los compases se dividen por las cuerdas de unos globos, el globo que estaba subiendo se coloca en el último lugar. Cada personaje aparece sobre el pentagrama.

8. INT CASA. SALA. DÍA

La Niña vuelve sonriendo. Se sienta de nuevo y continúa dibujando.

4.4.4 Guión Técnico

Escena	Plano	Angulación	Mov. Cámara	Descripción	Audio	Localización	Duración de la toma
1	PG	Frontal	Dolly	Sala de una casa, y una niña dibuja sobre una mesa.	Sonido ambiente	Sala	10''
	PMC	Picado	Cámara en mano	Sala de una casa, y una niña dibuja sobre una mesa.	Sonido ambiente	Sala	3''
	PM	Frontal	Sin movimiento de cámara	La niña se levanta de la mesa y se va.	Sonido ambiente	Sala	5''
	PG	Picado	Sin movimiento de cámara	Un globo se mueve sobre la mesa	Musicalización	Sala	12''
2	PM	Picado	Sin movimiento de cámara	Un niño aparece en el plano sonríe y toma el globo	Musicalización	Sala	13''
3	PG	Picado	Sin movimiento de cámara	El niño flota y llega hasta el escritorio de una oficina.	Musicalización	Sala	11''
	PM	Picado	Sin movimiento de cámara	Un equilibrista intenta mantener el equilibrio. El niño aparece en el encuadre. Se conocen. (Toda la escena)	Musicalización	Sala	13''
4	PG	Picado	Sin movimiento de cámara	El niño y el equilibrista flotan por una pared. Hasta que aparece la gata que los observa con detenimiento.	Musicalización	Sala	20''
	PM	Picado	Sin movimiento de cámara	La gata los observa irse desde los post-it.	Musicalización	Sala	3''
	PG	Picado	Sin movimiento	La gata persigue a los otros dos	Musicalización	Sala	16''

			de cámara	personajes utilizando post-it.			
4/5	PM	Picado	Sin Mov. De cámara	La gata llega hasta los personajes y se esconde. Conoce al niño.	Musicalización	Sala	4''
5/6	PG	Picado	Sin Mov. De cámara	La gata y el niño se hacen amigos y vuelan.	Musicalización	Sala	20''
	PMC	Picado	Sin Mov. De cámara	El cellista toca en la pecera	Musicalización	Sala	3''
	PG	Picado	Sin Mov. De cámara	Los personajes escuchan con atención al cellista.	Musicalización	Sala	5''
	PM	Picado	Sin Mov. De cámara	La gata entra a la pecera y conoce al cellista.	Musicalización	Sala	10''
7	PG	Picado	Sin Mov. De cámara	Todos los personajes están juntos en una pizarra, el cellista toca y los demás escuchan.	Musicalización	Sala	9''
	PML	Picado	Sin Mov. De cámara	Sobre un pentagrama, aparece cada personaje.	Musicalización	Sala	10''
	PG	Picado	Sin Mov. De cámara	Los objetos vuelven a su lugar como al principio.	Musicalización	Sala	6''
8	PM	Frontal	Sin Mov. De cámara	La niña vuelve a la mesa.	Musicalización	Sala	3''
	PD	Picado	Sin Mov. De cámara	La niña dibuja.	Musicalización	Sala	3''
	PD	Frontal	Sin Mov. De cámara	La niña dibuja.	Musicalización	Sala	3''
	PM- PG	Frontal	Dolly	La niña dibuja.	Musicalización	Sala	7''

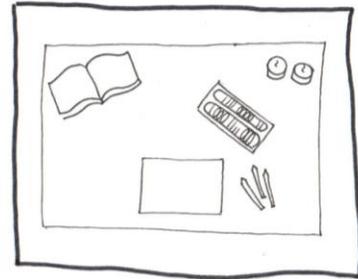
4.4.5 Storyboard



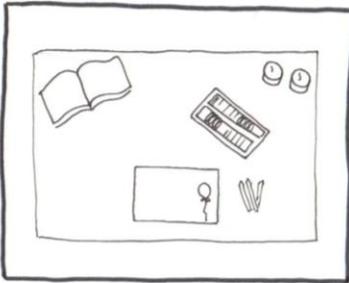
1. Aparece la niña dibujando en la mesa de la sala



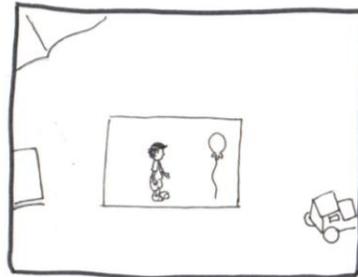
2. La niña desaparece de la escena.



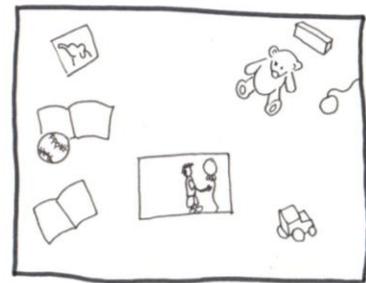
3. Los objetos comienzan a cobrar vida...



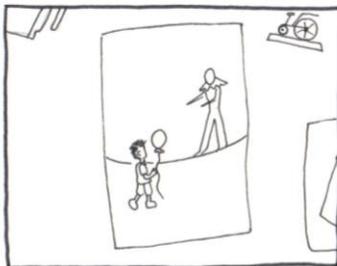
4. Aparece el globo y con él comienza la magia



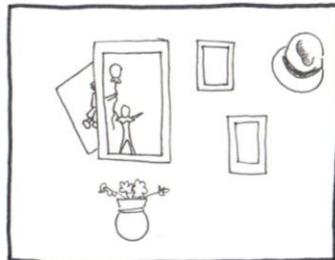
5. Entra el protagonista de la historia.



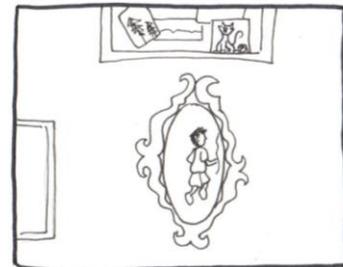
6. Comienza el viaje del niño...



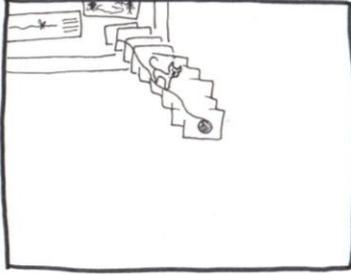
7. El niño conoce al equilibrista.



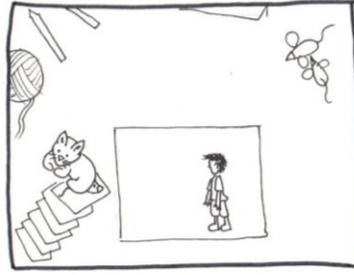
8. Comienza el viaje del equilibrista y el niño.



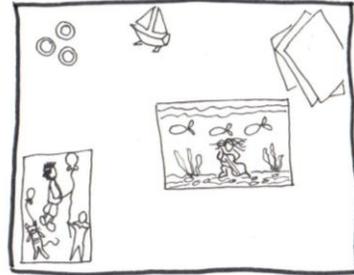
9. La gata se percata de la presencia de los otros personajes.



10. La gata comienza su recorrido en busca de los otros personajes.



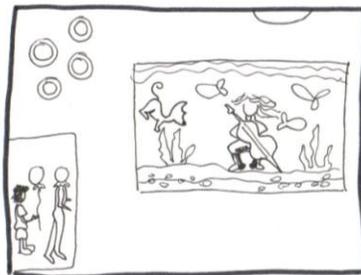
11. El niño y la gata se conocen.



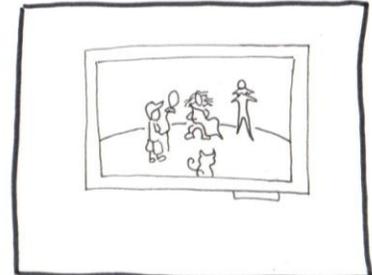
12. El niño, el equilibrista y la gata consiguen de donde proviene la música.



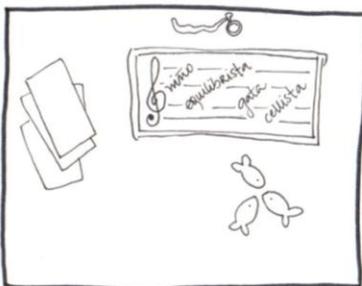
13. El cellista sigue tocando su música...



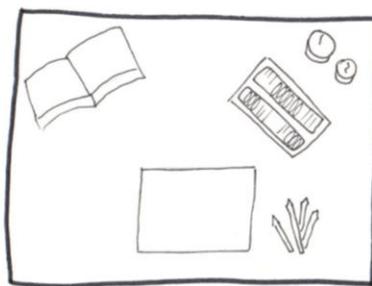
14. Todos los personajes conocen al cellista.



15. Todos los personajes se reúnen y escuchan al cellista tocar.



16. Todos los personajes aparecen en el pentagrama.



17. Las cosas vuelven a la normalidad.



18. La niña regresa a la sala...

4.5 Ficha técnica

Cargo	Persona
Guión	Laura Méndez/ Gabriella Zavarce
Dirección General	Laura Méndez
Asistente de Dirección	Gabriella Zavarce
Producción General	Laura Méndez/Gabriella Zavarce
Asistente de Producción	Estefanía Gásperi
Cámara	Marinés Carrero/Ángelo Freda/Laura Méndez
Dirección de Fotografía	Gabriella Zavarce
Asistente de Fotografía	Julio Arenas
Dirección de Arte	Laura Méndez
Asistente de Arte	Marinés Carrero/Englys Acconciagioco
Producción de Arte	Gabriella Zavarce
Composición musical	Manuel Aumaitre/Nicolás Boada
Interpretación instrumental	Manuel Aumaitre (Guitarra) /Nicolás Boada (Piano) /Mariana Méndez (Flauta) /Dariela Sanabria (Cello)
Edición/Montaje/Animación	Laura Méndez/Gabriella Zavarce
Ilustración	Laura Méndez/Gabriella Zavarce/Mariana Méndez
Bocetos originales	Bárbara Guevara

4.6 Desglose de Necesidades de Producción

Locación	Esc.	Personajes	Escenografía
Sala	1	Niña	Pequeña mesa de madera, colores, hoja blanca, adornos para la sala, un florero, un estante, un portarretrato, tres cuadros, un perchero, dos sombreros, una bufanda, dos sillas de estar, una alfombra, un pequeño jarrón con una planta, velas, un porrón grande.
Simulación de la sala al cuarto niño	2	Niño	Adornos de mesa, un libro grande, colores, crayones, una hoja blanca, dos velas grandes. Objetos de un niño: -Juguetes, unos peluches, unos colores, lápices, borra, una hoja blanca y libros infantiles.
Simulación escritorio de estudio	3	Niño y equilibrista	Escritorio de un estudio: -Un lápiz, libreta, pisa papeles, frasco de tinta y dos plumas, papeles de trabajo, talonario de facturas, martillo de juez, carpetas amarillas, tres libros y una teléfono negro.
Simulación sala pared	4	Niño, equilibrista y gata	Sala pared: -Marcos de cuadros, un adorno de pared, una perchero con dos sombreros y una bufanda, un corcho con fotos, papeles y post-it.
Simulación sala mesa	5	Niño, Equilibrista y gata	Sala mesa: -Libros de arte, post-it, pequeños adornos de mesa, un lienzo en blanco, pinceles, una paleta de pinturas, ratones de juguete, un estambre verde, adorno de mesa, colores de madera grandes.
Simulación sala	6	Niño, Equilibrista, gata y cellista	Sala estante: -Peces falsos, papel celofán, estambre azul, papel transparente, piedras pequeñas, un reloj de bolsillo, unas velas pequeñas, partituras, peces de mentira, dos adornos de tortugas, un barco y un pirata de mentira, una caja de arena.
Simulación Sala pared	7	Niño, Equilibrista, gata y cellista	Un pizarrón, un marco de un cuadro.
Sala	8	Niña	Las mismas necesidades que en la escena 1.

4.7 Plan de Rodaje

Sábado, 6 de Julio 2013

Actividad	Horario
Llegada a la locación	7:00 am - 7:30 am
Desayuno	7:30 am - 8:00 am
Montaje de Dirección de Arte	8:00 am - 8:30 am
Montaje de Dirección de fotografía	8:30 am - 9:30 am
Grabación Esc. 1, 2 y 3	9:30 am - 1:00 pm
Almuerzo	1:00 pm - 2:00 pm
Grabación escena 4, 5, 6 y 7	2:00 pm – 4:30 pm
Recoger equipos	4:30 pm - 5:00 pm
Salida de la locación	5:00 pm

Domingo, 7 de Julio 2013

Actividad	Horario
Llegada a la locación	7:00 am - 7:30 am
Desayuno	7:30 am - 8:00 am
Montaje de Dirección de Arte	8:00 am - 8:30 am
Montaje de Dirección de fotografía	8:30 am - 9:30 am
Grabación Esc. 1, 2 y 3	9:30 am - 1:00 pm
Almuerzo	1:00 pm - 2:00 pm
Grabación escena 4, 5, 6 y 7	2:00 pm – 4:30 pm
Recoger equipos	4:30 pm - 5:00 pm
Salida de la locación	5:00 pm

Sábado, 13 de Julio 2013

Actividad	Horario
Llegada a la locación	9:00 am -9:30 am
Montaje de Dirección de Arte	9:30 am - 10:00 am
Montaje de Dirección de fotografía	10:00 am - 11:00 am
Grabación Esc. 1	11:00 am - 1:00 pm
Almuerzo	1:00 pm - 2:00 pm
Grabación escena 9	2:00 pm – 3:30 pm
Recoger equipos	4:30 pm - 5:00 pm
Salida de la locación	5:00 pm

Lunes, 26 de Agosto 2013

Actividad	Horario
Ensayo del grupo de música	9:00 am – 12:00 am

Martes, 27 de Agosto 2013

Actividad	Horario
Ensayo del grupo de música	9:00 am – 12:00 am

Jueves, 29 de Agosto 2013

Actividad	Horario
Grabación de la música en estudio	9:00 pm – 12:00 m

4.8 Presupuesto

 PRODUCCIONES PIRANHAS <small>R.F. 2.298.119.2</small>			
<i>Una división de IT Computer Solutions 478, C.A.</i>			
Av. Intercomunal del Valle, Edif. San Tomé, piso 9, 094. Urb. Longaray, Zona Postal 1090, Caracas, DC. Teléfonos: 0412-6162500; 0412-8096456 y 0412-6887818			
www.proprianhas.net		contacto@propianhas.net	
PRESUPUESTO			
Fecha:		Fecha aprobación:	
Cliente: Gabriella Zavarce / Laura Méndez		Persona de contacto:	
Concepto: Cortometraje		Teléfono:	
		Estatus facturación:	
		Elaborado por: Jayro Sabino	
Descripción	Monto unitario	Unidad / días	Monto total
Equipo técnico			
- Cámara de video digital HD + accesorios	Bs 3.000,00	3 día(s)	Bs 9.000,00
- Sonido	Bs 1.000,00	1 día(s)	Bs 1.000,00
- Maleta de iluminación	Bs 1.000,00	3 día(s)	Bs 3.000,00
- Grúa	Bs 0,00	0 día(s)	Bs 0,00
- Dolly	Bs 500,00	1 día(s)	Bs 500,00
- Combo Dolly / Grúa	Bs 0,00	0 día(s)	Bs 0,00
		Subtotal	Bs 13.500,00
Honorarios profesionales			
- Director	Bs 5.500,00	3 día(s)	Bs 16.500,00
- Productor	Bs 4.500,00	3 día(s)	Bs 13.500,00
- Director de fotografía	Bs 3.500,00	3 día(s)	Bs 10.500,00
- Camarógrafo	Bs 1.500,00	3 día(s)	Bs 4.500,00
- Asistente de producción	Bs 1.000,00	3 día(s)	Bs 3.000,00
- Asistente técnico: iluminación	Bs 1.200,00	3 día(s)	Bs 3.600,00
- Operador de dolly / grúa	Bs 1.000,00	1 día(s)	Bs 1.000,00
- Sonidista	Bs 2.500,00	1 día(s)	Bs 2.500,00
- Maquillaje / Vestuario	Bs 1.500,00	1 día(s)	Bs 1.500,00
- Fotógrafo (Pauta en Caracas)	Bs 3.000,00	0 día(s)	Bs 0,00
- Fotógrafo (Pauta en el Interior)	Bs 5.000,00	0 día(s)	Bs 0,00
		Subtotal	Bs 56.600,00
Producción			
- Servicios operativos	Bs 4.000,00	1 unidad(es)	Bs 4.000,00
- Gastos de producción	Bs 3.000,00	3 día(s)	Bs 9.000,00
- Traslado aéreo	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Traslado terrestre	Bs 200,00	6 unidad(es)	Bs 1.200,00
- Catering	Bs 5.000,00	3 día(s)	Bs 15.000,00
- Hospedaje	Bs 0,00	0 día(s)	Bs 0,00
		Subtotal	Bs 29.200,00
Servicios de producción			
- Guión corporativo (1-5 minutos)	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Guión comercial o guión corporativo (mas de 5 min)	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Storyboard	Bs 500,00	8 cuadro(s)	Bs 4.000,00
- Registro CNAC	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Casting	Bs 6.600,00	3 unidad(es)	Bs 19.800,00
- Talento principal	Bs 4.000,00	1 unidad(es)	Bs 4.000,00
- Talento secundario	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Extras	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Scout de locaciones	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Alquiler de locaciones	Bs 10.000,00	1 unidad(es)	Bs 10.000,00
- Alquiler de estudio	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Utillería	Bs 5.000,00	1 unidad(es)	Bs 5.000,00
- Vestuario	Bs 3.000,00	1 unidad(es)	Bs 3.000,00
- Locutor	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Estudio de grabación de audio	Bs 900,00	5 hora(s)	Bs 4.500,00

- Música con derechos (librería)	Bs 0,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Música original (composición)	Bs 10.000,00	1	unidad(es)	Bs 10.000,00
			Subtotal	Bs 60.300,00
Postproducción				
- Visualización	Bs 1.000,00	1	hora(s)	Bs 1.000,00
- Digitalización	Bs 500,00	1	hora(s)	Bs 500,00
- Edición	Bs 300,00	48	hora(s)	Bs 14.400,00
- Animación 2D	Bs 500,00	240	hora(s)	Bs 120.000,00
- Mezcla de audio / Musicalización	Bs 600,00	3	hora(s)	Bs 1.800,00
- Subtitulaje (Inserción de caracteres)	Bs 1.500,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Render de vídeo para web o CD (D-15 min.)	Bs 500,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Escaneo y/o retoque de fotografías	Bs 300,00	0	hora(s)	Bs 0,00
			Subtotal	Bs 137.700,00
Material virgen y transferencias				
- Casete MiniDV Advanced	Bs 200,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Creación de DVD / Blu-Ray (menú y render)	Bs 300,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Creación de DVD / Blu-Ray (menú, submenús y re	Bs 500,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Copias en DVD	Bs 50,00	50	unidad(es)	Bs 2.500,00
- Copias en Blu-Ray	Bs 60,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Transferencias (a DVD)	Bs 300,00	0	hora(s)	Bs 0,00
- Transferencias (a Betacam)	Bs 500,00	0	copla(s)	Bs 0,00
- Transferencias (a Mini-DV)	Bs 400,00	0	copla(s)	Bs 0,00
			Subtotal	Bs 2.500,00
				Bs 297.300,00
			Subtotal general	Bs 297.300,00
			IVA (12%)	Bs 35.676,00
			TOTAL GENERAL	Bs 332.976,00

Jayno Sabino González Cliente
 Productor

Condiciones:

- * Este presupuesto tiene una validez de quince (30) días.
- * Una vez vencido el presupuesto, nuestras tarifas podrán cambiar sin previo aviso.
- * Para comenzar a realizar el trabajo se requerirá un adelanto del 50%.
- * Cualquier gasto adicional que no esté contemplado en este presupuesto será cobrado aparte.
- * Cada proyecto incluye dos etapas de revisión y cambios por parte del cliente.
- * Los gastos de catering, transporte y hospedaje en el interior corren por cuenta del cliente.
- * El IVA será reflejado en la Factura.

PRESUPUESTO

Fecha:	Fecha aprobación	
Cliente: Gabriella Zavarce / Laura Méndez	Persona de contacto	
Concepto: Cortometraje	Teléfono	
	Estatus facturación	
	Elaborado por:	Isaac Bencid

Descripción	Monto unitario	Unidad / días	Monto total
Equipo técnico			
- Cámara de video digital HD + accesorios	Bs 2.200,00	3 día(s)	Bs 6.600,00
- Sonido	Bs 790,00	1 día(s)	Bs 790,00
- Maleta de iluminación	Bs 1.215,00	3 día(s)	Bs 3.645,00
- Grúa	Bs 1.670,00	0 día(s)	Bs 0,00
- Dolly	Bs 1.255,00	1 día(s)	Bs 1.255,00
- Combo Dolly / Grúa	Bs 2.100,00	0 día(s)	Bs 0,00
		Subtotal	Bs 12.290,00
Honorarios profesionales			
- Director	Bs 8.800,00	3 día(s)	Bs 26.400,00
- Productor	Bs 6.600,00	3 día(s)	Bs 19.800,00
- Director de fotografía	Bs 7.700,00	3 día(s)	Bs 23.100,00
- Camarógrafo	Bs 1.925,00	3 día(s)	Bs 5.775,00
- Asistente de producción	Bs 1.650,00	3 día(s)	Bs 4.950,00
- Asistente técnico: iluminación	Bs 1.650,00	3 día(s)	Bs 4.950,00
- Operador de dolly / grúa	Bs 1.650,00	1 día(s)	Bs 1.650,00
- Sonidista	Bs 2.450,00	1 día(s)	Bs 2.450,00
- Maquillaje / Vestuario	Bs 2.700,00	1 día(s)	Bs 2.700,00
- Fotógrafo (Pauta en Caracas)	Bs 3.650,00	0 día(s)	Bs 0,00
- Fotógrafo (Pauta en el Interior)	Bs 5.000,00	0 día(s)	Bs 0,00
		Subtotal	Bs 91.775,00
Producción			
- Servicios operativos	Bs 3.600,00	1 unidad(es)	Bs 3.600,00
- Gastos de producción	Bs 2.200,00	3 día(s)	Bs 6.600,00
- Traslado aéreo	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Traslado terrestre	Bs 170,00	6 unidad(es)	Bs 1.020,00
- Catering	Bs 4.000,00	3 día(s)	Bs 12.000,00
- Hospedaje	Bs 0,00	0 día(s)	Bs 0,00
		Subtotal	Bs 23.220,00
Servicios de producción			
- Guión corporativo (1-5 minutos)	Bs 3.500,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Guión comercial o guión corporativo (más de 5 minutos)	Bs 6.500,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Storyboard	Bs 200,00	8 cuadro(s)	Bs 1.600,00
- Registro CNAC	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Casting	Bs 5.000,00	3 unidad(es)	Bs 15.000,00
- Talento principal	Bs 3.700,00	1 unidad(es)	Bs 3.700,00
- Talento secundario	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Extras	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Scout de locaciones	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00
- Alquiler de locaciones	Bs 12.000,00	1 unidad(es)	Bs 12.000,00
- Alquiler de estudio	Bs 0,00	0 unidad(es)	Bs 0,00

- Utillera	Bs 3.000,00	1	unidad(es)	Bs 3.000,00
- Vestuario	Bs 1.200,00	1	unidad(es)	Bs 1.200,00
- Locutor	Bs 0,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Estudio de grabación de audio	Bs 825,00	5	hora(s)	Bs 4.125,00
- Música con derechos (librería)	Bs 1.600,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Música original (composición)	Bs 7.000,00	1	unidad(es)	Bs 7.000,00
Subtotal				Bs 47.625,00
Postproducción				
- Visualización	Bs 345,00	1	hora(s)	Bs 345,00
- Digitalización	Bs 345,00	1	hora(s)	Bs 345,00
- Edición	Bs 525,00	48	hora(s)	Bs 25.200,00
- Animación 2D	Bs 630,00	240	hora(s)	Bs 151.200,00
- Mezcla de audio / Musicalización	Bs 385,00	3	hora(s)	Bs 1.155,00
- Subtitulaje (Inserción de caracteres)	Bs 1.275,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Render de video para web o CD (0-15 min.)	Bs 295,00		unidad(es)	Bs 0,00
- Escaneo y/o retoque de fotografías	Bs 340,00	0	hora(s)	Bs 0,00
Subtotal				Bs 178.245,00
Material virgen y transferencias				
- Casete MiniDV Advanced	Bs 330,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Creación de DVD / Blu-Ray (menú y render)	Bs 645,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Creación de DVD / Blu-Ray (menú, submenús y render)	Bs 2.110,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Copias en DVD	Bs 25,00	50	unidad(es)	Bs 1.250,00
- Copias en Blu-Ray	Bs 60,00	0	unidad(es)	Bs 0,00
- Transferencias (a DVD)	Bs 265,00	0	hora(s)	Bs 0,00
- Transferencias (a Betacam)	Bs 675,00	0	copia(s)	Bs 0,00
- Transferencias (a Mini-DV)	Bs 500,00	0	copia(s)	Bs 0,00
Subtotal				Bs 1.250,00
				Bs 353.155,00
Subtotal general				Bs 353.155,00
IVA (12%)				Bs 42.378,60
TOTAL GENERAL				Bs 395.533,60

Isaac Bencid
Director de cuentas

Cliente

Condiciones:

- * Este presupuesto tiene una validez de quince (15) días.
- * Una vez vencido el presupuesto, nuestras tarifas podrán cambiar sin previo aviso.
- * Para comenzar a realizar el trabajo se requerirá un adelanto del 50%.
- * Cualquier gasto adicional que no este contemplado en este presupuesto será cobrado aparte.
- * Cada proyecto incluye dos etapas de revisión y cambios por parte del cliente.
- * Los gastos de catering, transporte y hospedaje en el interior corren por cuenta del cliente.
- * El IVA será reflejado en la Factura.

4.9 Análisis de costos

Análisis de costos de materiales	
Papelería	Totales
Libreta	
Carpetas manila	
cartulina blanca	
Papel celofán	
Foami verde/azul	
Teipe	
Tirro	
Papel bond	241,00
Colores Prismacolor	1.200,00
Rema de papel	115,00
Pinturas al frío	
Pintura para tela	
Paleta de madera	
Lienzo	
Estambre	
Talonario de recibo	199,00
Pega Super Bonder	
Tijera escolar solita	
Post-its	
Pinturas	136,51
TOTAL	3.447,51

Análisis de costo de equipo técnico	
Equipos	Totales
Grabador	-
Micrófono	200,00
Luces ARRI 1700	160,00
Luces ARRI 1200	-
Dolly	-
Laptop	-
Discoduro externo	-
Trípode	-
Cannon 7D	-
Lentes	-
TOTAL	360,00

Análisis de costo personal técnico				
Personal				
	Cantidades	Precio/día	N° de días	Totales
Productor	1	-	3	-
Director	1	-	3	-
Asistente de dirección	1	-	3	-
Director de Fotografía	1	-	3	-
Operador de cámara	1	-	3	-
Director de Arte	1	-	3	-
Utilero	1	-	3	-
Script	1	-	3	-
Foto-fija	1	-	3	-
Editor	1	-	3	-
Musicalización	1	-	3	-
Estudio de grabación	1	900,00	1	900,00
Diseño Gráfico	1	-	3	-
Transporte		200,00	3	600,00
Catering		337,40	3	1.012,20
TOTAL				2.512,20

Resumen de Costos

Análisis de costos de materiales	3.447,51
Análisis de costo de equipo técnico	360,00
Análisis de costo personal técnico	2.512,20
TOTAL	6.319,71

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Utilizar dos técnicas de animación, como la animación digital y el stopmotion, implica la creación de un nuevo concepto de animación como lo es la doble animación; todo esto sin dejar por fuera a la ilustración a mano que vendría a ser la estética principal de la animación. Técnicas utilizadas para la creación de un producto final atractivo y original.

El uso de los colores blanco y negro al principio de la animación fue un recurso utilizado no sólo como un aporte estético sino que también sirvió para darle énfasis al clímax de la historia.

Por otro lado, la iluminación que se escogió fue una iluminación con tonos muy ámbar, muy parecidos a los tonos que tiene la luz natural en horas de la tarde cuando el sol se está escondiendo. La elección se debió a que se quería una iluminación que le permitiera al espectador sentirse de algún modo acogido por la historia que se cuenta y también para crear cierto grado de complicidad entre la audiencia y el personaje del corto.

Las dificultades que se presentan en la elaboración del proyecto fue la falta de tiempo para la creación de la animación cuadro por cuadro, por lo que se utilizó el programa *After Effects* para crear la animación con los dibujos que ya se tenían.

Es recomendable que las personas que decidan iniciar un proyecto como este deben tener a la mano una computadora que supere los 8GB de memoria RAM, ya que los programas de edición y animación son muy pesados, además de varias memorias externas donde hacer respaldo del material.

Otra de las deficiencias que hubo fue la falta de conocimientos en relación a los programas de animación digital, es por ello que se recomienda llevar un cronograma o calendario bastante estricto donde se establezcan metas reales, ya que el ensayo y error hace que el tiempo que se emplea para la animación sea el doble del que utiliza una persona que ya

sabe utilizar el programa, pero la ventaja es que en internet se encuentran los tutoriales suficientes para resolver cualquier duda.

Otro aspecto favorable fue la utilización del programa *Dragon Frame* para la realización del stopmotion ya que permite poder estar al tanto del movimiento de los objetos mientras se realizan las fotos, de modo que los movimientos no sean demasiado bruscos o haya un error de raccord.

Fuentes Consultadas

- Animation unlimited: Innovative Short Films Since 1940, (2004) Liz Faber y Helen Walter. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=o69VjZTgezC&printsec=frontcover&dq=subject:%22Animation+%28Cinematography%29%22&hl=es-419&sa=X&ei=YFHGUNnrNLSP0QG7woCwAw&ved=0CD4Q6AEwBQ#v=onepage&q&f=false>
- Andrew Chong (2008) Digital Animation
- Basics Animation Stop-motion (2010) Barry Purves. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=n-j0excbA9MC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Biographi (2009) The official Ray Harryhausen website. Disponible: <http://www.rayharryhausen.com/biography.php>
- Édgar Álvarez, (S.F) *La evolución del stop motion. Conferencia escrita.*
- El cine de animación (S.F.) Auralia [página web en línea] Disponible: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm> [17 de noviembre de 2012]
- Florencia Balestra: “la cultura es una compañía, un mundo”, (2011) Mujeres Chic, [Página web en línea] Disponible: <http://mujereschic.blogspot.com/2011/07/florencia-balestra-la-cultura-es-una.html> [4 de Noviembre2012]
- Halas, J. y Manvell, R. (1980) *La técnica de los Dibujos Animados.*
- Historia de la animación, principios de la animación, etapas de la animación (15 Enero 2008) Kailepdesign [Página web en línea] Disponible: <http://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>
- Ira Konigsber (2004) Diccionario técnico Akal de cine (2004)
- Jaume Duran (2008) *El cine de animación Norteamericano.* Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=yk_q0159JtYC&printsec=frontcover&dq=cine+animaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ei=SrL8UKXrH4vS9ASUn4HoCw&redir_esc=y [20 de Enero 2013]

- Juan pedro Gómez (2002) *El cine: Una guía de iniciación*. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=mozAKYQWkfUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> [20 de Enero 2013]
- Kit Laybourne, (1979) *The animator book*.
- *Producción artesanal con expectativas de crecimiento*, (S.F.), La Nación, [Página web en línea] Disponible: <http://www.lanacion.com.ar/628176-produccion-artesanal-con-expectativas-de-crecimiento> [13 de Enero 2013]
- Reglas del CNAC, 2012, [Página web en línea] Disponible: <http://www.cnac.gob.ve/wp-content/uploads/2012/03/RIEFCPC.pd> [4 de Noviembre 2012]
- Rodrigo Jimenez (2000) *Proceso de realización de una animación 3D de bajo costo: La casa de la abuela*. (Proyecto de grado)
- *Tecnologías de la imagen 2*, Universidad politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes [Página web en línea] Disponible: http://www.upv.es/laboluz/tecnoimag/pages/tema3_1_1.html#_ftnref1 [19 Noviembre 2012]
- The pen story (2009) Comercial Olympus. Disponible: <http://www.youtube.com/watch?v=m9Et7UQh1tg>
- *Una “Flor” de artista*, (S.F) Narcisa, [Página web en línea] Disponible: <http://www.narcisa.com/home.asp?id=2376> [3 de Noviembre 2012]
- *Vincent Counterattacks With Kungfu Bunny* (2010) Cold Hard Flash 3 [Página web en línea] <http://www.coldhardflash.com/2010/01/vincent-counterattacks-with-kungfu-bunny-3.html> [24 de Agosto 2013]

SCORE

MANUEL AUMAITRE, NICOLAS BOADA

Flute score system with tempo marking $\text{♩} = 112$ and dynamic marking *mf*. The score includes staves for Flute, Classical Guitar, Cello, and Piano.

Flute score system with dynamic marking *CRESC.*. The score includes staves for Flute, Classical Guitar, Violoncello (Vc.), and Piano.

FL. *f*

CL. GTR.

Vc.

PNO.

FL. *mf* *Rit.* ♩ = 106

CL. GTR. *A TEMPO*

Vc.

PNO.

... 3

Fl.

Cl. GTR.

Vc.

PNO.

2/4

2/4

2/4

2/4

pp

7

7

7

7

19

Fl.

Cl. GTR.

Vc.

PNO.

RIT.

A TEMPO

mp

CRESC.

25

4

FL. *f*

CL. GTR.

Vc.

PNO.

33

FL.

CL. GTR. *pp* *Rit.*

Vc.

PNO.

39

♩ = 91

...

FL.

CL. GTR.

Vc.

PNO.

A TEMPO

44 *mf*

FL.

CL. GTR.

Vc.

PNO.

47

FL.

CL. GTR.

Vc. *A TEMPO*

PNO.

mf *ACCEL.*

57

FL.

CL. GTR.

Vc. *f* *A TEMPO* *Rit.*

PNO.

62

FL. *VIVO*

CL. GTR.

Vc. *A TEMPO*

PNO.

FL. *f*

CL. GTR.

Vc.

PNO.

Fl. *mf* *ff* *mf* 9

Cl. GTR.

Vc.

PNO.

74

Fl.

Cl. GTR.

Vc.

PNO.

78

10

...

♩

Fl.

CL. GTR.

Vc.

PNO.

Entrevista a Flor Balestra

- ¿Consideras *El Hilito* como un cuento infantil?

No. Sin embargo, es un libro que abarca un amplio espectro en las edades de los lectores y también en cuanto a su educación, rango social, ocupación, procedencia, nacionalidad, etc. es bastante "universal", considero que cada uno lo interpreta "a su manera y posibilidades" pero *algo* entiende, siempre.

- ¿Cuáles fueron las facilidades y dificultades al escribir e ilustrar el cuento *El hilito*

Ninguna, fue algo que surgió espontáneamente, de la misma manera que se desarrolla la historia, sin discontinuos. Lo iba escribiendo y dibujando simultáneamente y al finalizar y releerlo, dije..."¡tengo un cuento!".

- ¿Te sientes identificada con alguno de los personajes en tu libro? ¿Con cuál y por qué?

Sí, la totalidad de la historia "sale" de mí. Estoy totalmente convencida de que hay tantas realidades como individuos en el mundo. Es hermoso poder interpretar esas sutilezas sin caer en la enfermedad mental, ¡obviamente!... que a esa realidad la podemos moldear, que podemos proponer y crear otras realidades a través de la creación, el juego y la participación. Ese dedito que detiene el avance de la realidad es, para mí, mi lápiz. Una "idea" que dibuja y propone cosas. Pero también puede ser un dedo que dice "no" o dice "sí" a lo que ocurre a mi alrededor.

- ¿Si tuvieses que escoger tu página favorita, cuál sería?

La del dedito, la de la niña a la que se le vuela la cabeza, la que vive al filo de "LA REALIDAD"; esa, que algunos creen que es idéntica para todos y sólo sirve para sumirnos en tristezas y pasividad. Ese concepto totalitario de una sola realidad no nos permite ingresar, pareciera que es de "otro" y no la mía.

- ¿Para crear cada visión de los personajes que tuviste que hacer? ¿Cómo hiciste para que las personas sintieran alguna conexión o afiliación con los personajes?

Bueno, sólo pensé en mi idea de la realidad, mi "horizonte", al que nunca llego por supuesto. Esa idea de "línea de la vida" es casi como un electrocardiograma, el ritmo del corazón. Me di cuenta de eso mucho después de haber publicado el libro y todo esto es algo absolutamente humano y nos pasa a todos. Los adultos lo interpretan de una manera y los

niños de otra, mucho más lúdica, casi como un dibujo animado sin toda la connotación que da el haber vivido o estar viviendo esas situaciones

- ¿Alguna vez, después de haber creado este cuento, pensaste que faltaba algún personaje más? ¿Alguna visión que dejas por fuera?

No, para nada. Es un absoluto y me siento muy satisfecha. Está todo dicho (dibujado, escrito).

- ¿Qué pensaste al querer escribir un cuento infantil, por qué una diseñadora decide abordar temas filosóficos por medio de la literatura?

Yo nunca quise dibujar ni escribir un cuento infantil, es más, no me propuse hacer un libro. Como les comentaba se dio de una manera fortuita. Yo leo mucho y de niña mi casa estaba tapizada de libros. Yo he sido formada por la (buena) literatura. También soy “pensante” y he hecho muchos años de psicoanálisis. Soy observadora y analítica de todo a mi alrededor, de niña también lo era.

- ¿Consideras que el hilito que se presenta en el cuento es un personaje? Y si es así, ¿por qué usar un hilo como personaje principal o "hilo" conductor del cuento?

El hilito es un personaje, claro que sí. Es casi como un hilo de un collar que enhebra todos los personajes. Es una descripción de la horizontalidad y un homenaje a la vida, de alguna manera. Tiene que ver con ese espacio circular de la superficie terrestre a que alcanza la vista del observador, pero en realidad tiene mucho más que ver con el horizonte sensible y aún con el racional. Es una temblorosa y palpitante línea casi ininterrumpida. Según el diccionario de la lengua, hay hilos de muchas clases y finalidades. En filosofía hay varias concepciones hilozoístas que tienen que ver con la sustancia y con la materia en la mitología griega, fue un hilo que le dio Ariadna el que condujo a Teseo por el laberinto para matar el minotauro. Mi hilo se “enreda” en el corazón del lector e intenta comunicarse amorosamente. Es un modo, quizás, de poesía gráfica. Es un misterio, un quehacer.

- ¿Qué significa *El Hilito* para ti? ¿Qué representa en tu vida?

El único libro publicado y una inmensa alegría por la llegada que sigue teniendo al lector. Se encuentra en su 3era edición y en cuanto a su gráfica, temática y problemática, sigue muy vigente en mi vida.

- ¿Cómo describirías a *El Hilito* en una oración?

La vida.

F. Balestra (Comunicación personal, Marzo 24, 2013)

Fecha: 23-01-2013

Hora de inicio: 11:15am

Entrevista a:

Katiuska Suarez

Editora de la Barca de la Luna

Primero queremos que nos hables un poco sobre la editorial “La Barca de la luna” de que trata más o menos tu trabajo y que línea lleva la editorial...

-Bueno, este... como te comenté hace un rato la editorial tiene más o menos 6-7 años, es que no recuerdo muy bien el tiempo. La idea fue hacer una especie de división de Playco editores que trabajara... hiciera trabajos que no tuvieran nada en común, sino que fueran totalmente diferentes para que no chocaran. En ese momento teníamos un Gerente Editorial, que es ensayista, que fue el que me sugirió que trabajara con la línea de poesía y filosofía que era un tema que no se explotaba mucho en las oras editoriales infantiles porque era un tema un poco complicado para introducirlo, etc, etc, sin embargo, si hay algunas editoriales que tienen algo de filosofía y algo de poesía. Luego también la idea era hacerlos en formatos pequeños porque era como para hacer como una identidad de la editorial; de hecho, ya tiene su propia identidad porque ya cuando la gente pregunta ¿Qué tienen de nuevo? (refiriéndose a la Barca de la Luna). Ya ellos saben que es más o menos el mismo formato.

Empezamos con estos que son bien pequeños llamados Flipbook, precisamente, porque no había nada en el mercado y porque nos pareció interesante, son unas poesías corticas y quisimos experimentar, o sea, realmente fue un experimento. Hay gente que le gusta muchísimo, hay gente que no le presta mucha atención y en las ferias, sobre todo internacionales, esos dos libros han llamado muchísimo la atención. Ha estado como en la mira y estamos en la posibilidad de negociar derechos porque nosotros como editorial, a parte, de hacer una producción para lo que es Venezuela también vendemos derechos en el mundo. Entonces vamos a varias ferias internacionales presentamos nuestra propuesta y bueno entramos en ese proceso de negociaciones, que es todo un proceso... Luego de estos formatos de estos que son así todos pequeñitos, la otra línea, que yo le comenté a Laura, son de unos temas más filosóficos como: la muerte, los sueños, las miradas... o sea, como sería la palabra exacta... es el qué tenemos detrás, ese no saber de muchas cosas, pues y la libertad.

Y el Hilito que es sobre la vida, de cómo se va desarrollando la vida. Todo lo que te pasa a través de ella en los buenos, malos momentos. Estás arriba, estás abajo. En líneas generales es un resumen de cómo tú puedes ir caminando a través de tu vida y todo lo que te vas a ir tropezando.

¿Qué ferias internacionales han visitado? Sólo como para tener una referencia...

En Latinoamérica: la feria de Guadalajara. Mmm... hemos estado indirectamente en la Feria e Chile porque están nuestros representantes allá e igualmente en la Feria de Buenos Aires, con nuestro representante chileno. En la feria de Guatemala con nuestro representante de Guatemala, ahora va a haber una feria en Nicaragua con nuestros representantes de Nicaragua y luego, fuera de lo que es Latinoamérica hemos estado en los Estados Unidos en los Angeles con nuestros representantes en los Angeles, también que nos llevan nuestros representantes... También hemos estado en Europa en Frankfurt en Alemania y Bologna en Italia.

Para comprar los derechos, ¿Cuál es el procedimiento? Específicamente con este libro, el Hilito, ¿Cómo hiciste?

Bueno, yo tuve un viaje a Buenos Aires por razones personales pero casualmente me estaba encontrando con una amiga que tenía relación con el Gerente de esa editorial que se llama Asunto impreso. Ella me llevó hasta la librería, pues yo estuve ojeando un poco, era más que todo por una cuestión de identidad. Y me di cuenta que estaban haciendo n trabajo muy similar, sin ser igual, a lo que yo estaba haciendo.

Los libros que él hace son también de formato pequeño, no todo sino una línea específica de formato pequeño con temas... muchos temas filosóficos y muchísimos temas relacionados con la gente joven. Por ejemplo: una conversación de teléfono. Hay un libro que es una conversación de teléfono y se llama "El Teléfono". Entonces bueno, más o menos tiene varias línea pero bueno yo casualmente agarré "El Hilito" y me llamó muchísimo la atención porque era más o menos algo que yo estaba buscando y que no había pensado en comprar derechos sino hacer todo producción nacional, pero después dije: creo que esto funcionaría, porque el tema es un tema universal.

Entonces, como yo le comenté a Laura, que cuando yo vi El Hilito era de un color verde oscuro de un formato más pequeño y a pesar de que me interesaba mucho, yo negocié el tamaño y el color porque no pegaba como con la idiosincrasia de Venezuela que es mucho más caribeña, de unos colores más vivos. Y ya luego como el libro es prácticamente en blanco y negro, necesitaba una portada que llamara la atención.

Luego ya viene el paso de negociar con esa persona, que no necesariamente tienen que conocerse. Yo no lo conocí, no pudimos coincidir. Tuvimos unos intercambios de correos y bueno, ya más o menos uno sabe cómo son los parámetros de las negociaciones internacionales. O sea, hay un tiraje limitado, con un tiempo limitado, con unos países limitados y llegamos a un acuerdo. Yo le mandé un contrato, el lo firmó, etc, etc, etc. En ese momento se hizo un tiraje de 3000 ejemplares para Venezuela y Colombia. E igualmente yo habría repetido o hubiese repetido, ya que

estamos a punto de finalizar contrato, una reedición si hubiese querido, por ejemplo, de una nueva portada. O sea, tú cuando vas a comprar los derechos puedes negociar muchísimas modificaciones, de hecho, no sólo puedes mantener la portada sino que la puedes cambiar previo acuerdo y... este, bueno, nada... ya iniciamos el proceso dimos el libro aquí en Caracas y el libro tiene aproximadamente como 4 años en el mercado. Al principio, no era muy conocido y ahora bueno... superconocido, lo buscan en todas partes. Aquí a veces llaman porque no esté disponible en las librerías entonces la gente viene a comprarlo de 10, 20, de 7...

Y qué tan factible es dentro del mercado de la literatura infantil abordar temas tan complicados como, es decir, esos temas filosóficos, es decir: entender la vida... ¿Tienen demanda?

Tienen su target, porque te das cuenta en las ferias las personas que van a buscar los libros cumplen más o menos con el mismo patrón. Generalmente son gente joven, bueno a veces se cuele uno que otro adulto que arrastra como a 20 adultos más porque es comiquísimo, pero van en búsqueda directa de la editorial. Ya preguntan: ¿qué tiene nuevo La Barca de la luna? Porque ya saben que se van a encontrar con un tema no igual pero con la misma línea.

En cuanto a los otros mercados, por ejemplo, en Europa: son súper... tienen una... el modo de vida como tal lo lleva mucho a este tipo de libros. Luego, en el mercado latinoamericano en donde hemos incursionado con el libro de Palabras al viento que habla sobre la muerte vendimos los derechos en Chile así que es interesante porque es otro mercado que tiene otro concepto lo que son bibliotecas escolares, pero en líneas generales hemos tenido bastante suerte con este proyecto que es la editorial de La Barca de la Luna.

¿Y qué fue lo que le llamó la atención de este cuento? ¿Qué la motivó a comprarlo?

Bueno, como te comenté al principio conocí este libro en un viaje que hice a Argentina y la verdad es que ya yo iba con la intención de buscar un libro así. Bueno, cuando uno abre un libro uno muchas veces dice: yo estoy en esta página. Además, es un libro que es universal y cualquiera se puede sentir identificado con él. Apenas abrí el libro la primera página fue la que me atrapó porque es así: la vida es muy frágil. Y mucha gente lo busca porque dice: esta página se parece a tal y esta a tal... Ese libro te muestra de manera muy resumida cómo es la vida y los trances que hay en ella.