



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

ETÉREO

Cortometraje de pixilación inspirado en las películas animadas de
Walt Disney de los años 50

Tesista:

ORTEGA NEGRIN, Melany Carolina

Tutor:

DELLA GIACOMA, Erika

Caracas, 03 de septiembre de 2015

*Dedicado a los creadores y
soñadores de la magia y la fantasía animada.*

En memoria de

Walt Disney

AGRADECIMIENTOS

Los sueños y las metas se cumplen gracias a las personas que te apoyan y te alientan. Siempre necesitas ese empujón para seguir adelante en momentos de caídas y obstáculos.

Agradezco a Dios por acompañarme en cada momento de mi vida y a la virgen de las Nieves por guiarme por el camino correcto. La fe y la esperanza se han convertido en grandes aliados para mí y por ello, agradezco que siempre estén presentes.

A mis padres, a dos grandes personas que no se pueden describir con palabras. Sin ellos no hubiese logrado mis metas, son mi apoyo y mi fuerza. Gracias por estar conmigo y por haber creído siempre en mí.

Al resto de mi familia y amistades, que siempre estuvieron desde el principio hasta el final de mi carrera. A personas que conocí en la universidad y compartí por cinco años, y a mis amigas que tomaron otro camino pero siguen cerca de mí.

Especialmente a mi amiga Adriana Parra, que a pesar de haber construido un proyecto juntas y el destino haya desviado dicha meta mutua, sigues formando parte de esto.

A profesores que son mentores y fuente de inspiración. Personas grandiosas que tuve la dicha de conocer y hacerme crecer, personas que voy a extrañar y siempre valoraré.

Agradezco también a todas las personas que me ayudaron y colaboraron con este trabajo de grado y pudieron apreciar lo que se quiso llevar a cabo. Gracias por convertir una idea a un producto concreto, que un principio fue difícil pero posible gracias a estas personas.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN.....	7
II.	MARCO TEÓRICO.....	8
1.	UN HOMBRE, UNA INDUSTRIA: WALT DISNE.....	8
1.1.	Historia y vida de Walt Disney.....	8
1.2.	¿Cómo influyó en el cine?.....	15
1.3.	Inicio de largo metraje animados.....	21
1.4.	Era dorada: los años 50.....	26
1.4.1.	Contexto histórico y social.....	27
1.4.2.	Producciones de la década.....	32
1.4.2.1.	La Cenicienta (1950).....	34
1.4.2.2.	Alicia en el país de las maravillas (1951)...	35
1.4.2.3.	Peter Pan (1953).....	36
1.4.2.4.	La Dama y el Vagabundo (1955).....	38
1.4.2.5.	La Bella Durmiente (1959).....	38
1.5.	Características de los largometrajes de ese periodo.....	40
1.5.1.	Animación de personajes humanos.....	41
1.5.2.	Objetos característicos.....	41
1.5.3.	Locaciones.....	45
1.5.4.	Música.....	47
1.6.	Relación de las producciones.....	48
1.6.1.	Personajes.....	49
1.6.2.	Estética.....	51

2.	PIXILACIÓN.....	52
2.1.	Definición.....	52
2.2.	Antecedentes.....	53
2.3.	Otras variantes de la animación.....	60
2.3.1.	Dibujos animados.....	61
2.3.2.	Técnica de plastilina.....	62
2.3.3.	Técnica de marionetas.....	63
2.3.4.	Técnica de recortes.....	64
2.4.	Pixilación en el cine o en la producción de un cortometraje.....	65
3.	CORTOMETRAJE.....	68
3.1.	Concepto.....	68
3.2.	Características.....	69
III.	MARCO METODOLÓGICO.....	73
1.	Planteamiento del problema.....	73
2.	Objetivos de la investigación.....	74
2.1.	Objetivo general.....	74
2.2.	Objetivos específicos.....	74
3.	Justificación.....	74
4.	Delimitación.....	76
5.	Descripción del proceso.....	77
6.	Etéreo.....	80
6.1.	Ficha técnica.....	80
6.2.	Idea.....	81
6.3.	Sinopsis.....	81
6.4.	Tratamiento.....	81

6.5.	Escaleta.....	84
6.6.	Perfil de los personajes.....	86
6.6.1.	Marie.....	86
6.6.2.	Peter Pan.....	89
6.7.	Guion literario.....	90
6.8.	Guion técnico.....	95
6.9.	Storyboard.....	117
6.10.	Propuesta visual.....	127
6.10.1.	Elementos u objetos.....	130
6.10.2.	Locaciones.....	134
6.10.2.1.	Escena 1.....	134
6.10.2.2.	Escena 2.....	135
6.10.2.3.	Escena 3.....	136
6.10.2.4.	Escena 4.....	137
6.10.2.5.	Escena 5.....	137
6.10.2.6.	Escena 6 y 7.....	138
6.10.2.7.	Escena 8.....	139
6.10.3.	Color e iluminación.....	140
6.11.	Propuesta sonora.....	143
6.11.1.	Musicalización.....	144
6.12.	Desglose de necesidades.....	145
6.13.	Plan de rodaje.....	153
6.14.	Presupuesto.....	155
7.	Informe.....	159
7.1.	Análisis del proceso.....	159
7.2.	Análisis de costos.....	166
IV.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	170
V.	FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA.....	174
VI.	ANEXOS.....	190

I. INTRODUCCIÓN

Walt Disney es uno de los directores de cine más reconocidos a nivel mundial, su técnica de animación y fantasía ha conquistado la imaginación de cualquier persona porque demuestra que los sueños se hacen realidad.

Su característica de cuento de hadas y un final feliz ha conllevado a miles de personas a ver ese mundo mágico, en el cual se han apegado a esta trascendencia desde 1937 hasta hoy en día, ya que aún se mantiene vigente la fantasía de Disney por ser unos de los aportes creativos en la humanidad.

¿Qué pasaría si en un mismo espacio, con un personaje, con diferentes escenas se puede ver humanizadas historias de Disney? La idea es seleccionar de las películas animadas de los 50, características de los personajes y elementos de cada una, permitiendo que el espectador reviva su mundo de fantasía en un solo lugar, en el que asociará las historias de Disney desde otra perspectiva, que es la humanizada.

La técnica de la pixilación, una variante del stop motion, es la que mejor se adecua para materializar la idea porque permitirá separar una imagen de otra, así se recreará efectos ópticos en los cuales las cosas inmóviles se moverán y elementos sorpresas pueden aparecer en la escena.

A través de esta técnica, se elaborará un cortometraje inspirado en cinco películas animadas de Walt Disney de los años 50, resaltando elementos particulares en las escenas del cortometraje.

“Si lo puedes soñar, lo puedes hacer. Siempre recuerda que todo esto empezó con un sueño y un ratón”. (Walt Disney)

II. MARCO TEÓRICO

1. UN HOMBRE, UNA INDUSTRIA: WALT DISNEY

1.1. Historia y vida de Walt Disney

Es importante conocer la vida de Disney antes de haber adquirido su fama como creador de dibujos animados. No solo dejó un legado en la historia del cine de la animación sino también demostró que los sueños se hacen realidad, ya que un simple pasatiempo como el dibujo, lo impulsó a llevarlo al público con éxitos y fracasos, hasta constituir una industria de fantasía y magia que hoy en día sigue vigente a nivel mundial.

Walter Elias Disney inició su vida a principios del siglo XX, era el cuarto hijo de una pareja y su primer acercamiento a la animación, era la elaboración de dibujos desde que era pequeño.

Mundialmente conocido como Walt, nació en 1901 en Chicago, Illinois, en el seno de una familia humilde dedicada a la agricultura. Su pasatiempo, luego de las labores en la parcela familiar, era dibujar, aunque para precisar no era tan hábil con ello como se hubiera creído. Fregoso, (2009), Universidad Anáhuac México Sur-Publicaciones, [Página web en línea]

La familia de Walt, al no tener un empleo estable deciden mudarse a *Kansas City, Missouri*, donde Walt tuvo que trabajar en conjunto a su hermano Roy como repartidores de periódicos.

Sin embargo, no dejó atrás su pasión por el dibujo y con el dinero que ganaba pudo pagarse sus estudios para especializarse en el área. "(...) Walt,

que ocasionalmente ganaba algún dinero vendiendo sus caricaturas, se matriculó en el Instituto de Arte de Kansas City, donde aprendió las primeras nociones sobre la técnica del dibujo (...). Walt Disney, (s.f.), Biografías y Vidas, [Página web en línea]

Da su primer paso como caricaturista en ese mismo instituto y publica sus dibujos en el periódico *The Village Voice*. Si bien, al querer adquirir mayores conocimientos y destrezas, vuelve a Chicago en 1917, “(...) donde tuvo la oportunidad de perfeccionar sus cualidades para el dibujo en el Instituto McKinley y más tarde en la Academia de Bellas Artes”. Fregoso, (2009), Universidad Anáhuac México Sur-Publicaciones, [Página web en línea]

Un año después, en 1918, intentó ingresar a U.S. Army (Armada de Estados Unidos), pero fue rechazado porque era muy joven. Luego se unió a la Cruz Roja como conductor de ambulancia hasta que la Primera Guerra Mundial terminó. (BIO, 2005/2014, traducción libre del autor), [Página web en línea]

De regreso conoció a *Ub Iwerks*, su futuro colaborador en sus primeras obras, quienes trabajaron juntos hasta 1930. De acuerdo a Morales (1950), el motivo de su separación fue que “Tenía cada uno de ellos demasiada personalidad para someterse a las leyes de la colaboración”. (p.420)

Más tarde abandona sus estudios y a su familia para investigar sobre la técnica de dibujos animados más allá de las caricaturas de los periódicos. Por este motivo, se dirige a *Hollywood* en los años 20 gracias a la ganancia obtenida por las ventas de cortometrajes infantiles.

Como menciona Langer (2000), en 1923 Disney se reubica en Los Ángeles y crea Disney Bros. Studio en asociación con su hermano Roy (...). (Traducción libre del autor), [Página web en línea]

Con esta compañía firman su primer contrato para distribuir la producción de una serie animada llamada *Alice Comedies*, pero “Debido a la alta competencia que tuvo desde sus comienzos, Walt Disney y su hermano debieron trabajar muy duro para lograr entrar al mercado con éxito”. Iriarte y Pérez, (2003), *Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney*, Universidad Católica Andrés Bello

La vida de Disney no solo fue impulsada por sus negocios en la animación, su vida personal cambia cuando contrajo matrimonio con *Lillian Bounds* en 1925, quien era (...) una empleada del departamento de tinta y pintura (...). (Langer, 2000/2014, traducción libre del autor), [Página web en línea]

Dos años después según explica Villegas (1973), en 1927 triunfan con su nueva caricatura Oswald, el conejo afortunado (*Oswald, The Lucky Rabbit*), que se lleva a cabo como una serie animada en *Universal Pictures*.

Pero el éxito dura poco debido que, “Con objeto de obtener mayor suma, Disney marcha a Nueva York para negociar con su distribuidor. Pero éste prescinde de él, porque en verdad le había adquirido los derechos del conejo Oswald”. (Villegas, 1973, p.235)

Este fracaso fue el inicio del logro de la industria Disney. Duran y González, (2008) explican que, esta dio un giro en el cine animado no solo por su caricatura estrella sino también por la evolución del cine mudo. Combinó a su personaje famoso, *Mickey Mouse*, con su voz dando inicio al cine sonoro, este método innovador supuso un gran éxito. [Página web en línea]

Para 1928, Mickey Mouse conocido primeramente como *Mortimer Mouse*, fue un gran éxito, por ser un personaje involucrado en cortometrajes sonoros

animados, siendo un nuevo cambio para la producción audiovisual, especialmente para el cine.

Gubern (s.f.) agrega que, este personaje carismático era el protagonista de Disney hasta los años 30 que surgieron otros animales animados, quienes eran el perro *Pluto* y el pato *Donald*, juntos entretenían al público infantil con aventuras y moralejas de manera divertida.

Walt, aparte de usar su voz para el personaje de Mickey Mouse, utilizaba música para narrar sus historias. Duran y González (2008) explican como en los cortometrajes de fábulas, de animales y plantas narradas con humor, se usa la música del compositor estadounidense *Carl Stalling* [Itálicas añadidas], para darle ritmo a los dibujos. [Página web en línea]

“La madurez de su compleja organización industrial le permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados en la historia del cine” (Gubern, s.f., p.374). En la primera película de Walt, *Blancanieves y los siete enanitos* en 1937, hubo presencia del color y de personas animadas al igual que animales.

Este largometraje surge gracias a las nuevas técnicas empleadas, las cuales permitieron la elaboración de este arduo trabajo y se obtuvo buenas ganancias. Esto “(...) es uno de los éxitos mayores del cine de todos los tiempos, lo mismo de público que de crítica. Se encuentra un nuevo rumbo para el cine, un nuevo sentido en las artes plásticas (...)”. (Villegas, 1973, p.237)

Para 1940, se estrenan dos clásicos como lo son: *Pinocho*, inspirado en una novela de literatura infantil y *Fantasía*, largometraje con la compañía del personaje estrella, *Mickey Mouse*, junto a la musicalización de Tchaikowski,

Beethoven, Dukas, Ponchielli, Stravinsky, entre otros compositores estadounidenses de música clásica. (Biblioteca Hispania, 1984)

Cabe destacar que a principios de este período, la producción se vio empañada puesto que se inició luego de la Segunda Guerra Mundial (1939) y por lo tanto algunas de las películas se vieron seriamente afectadas sobre todo el momento de ser comercializadas y promocionadas (...). Iriarte y Pérez, (2003), *Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney*, Universidad Católica Andrés Bello

A pesar de la crisis social fue una era importante para Estados Unidos con respecto al campo audiovisual en *Hollywood*. En el cine se incorporan nuevas cadenas de producciones animadas, según como explica Langer (2000) cuando la guerra llegó a su fin, se ve un mercado de cortometrajes con una sana competencia de las unidades de animación como lo son *Warner Bros* y *MGM*, grandes industrias que mantienen vigencia en la actualidad. (Traducción libre del autor), [Página web en línea]

No obstante, Disney con el logro de sus producciones permitieron recaudar suficiente financiamiento para arraigarse a la industria, con lo que “(...) construye sus estudios de Burbank, con veinte grandes edificios separados por calles que llevan los nombres de sus personajes, (...) Es la gran fábrica, la industrialización definitiva”. (Villegas, 1973, p.237)

Con esta nueva inversión se continúan los proyectos de manera más eficaz, luego del estreno de su primer largometraje nacen otros clásicos como son: *Pinocho*, *Dumbo* y *Bambi* en los años cuarenta.

Pero la era de la post guerra y tras éxitos en la industria trae consecuencias, esto se debe a la falta de pagos justos para sus empleados, dando inicio a

una huelga en 1941 paralizando a la empresa por casi un año. Dicho descontento surge primeramente por las pérdidas de las últimas películas.

Disney gastó todas las ganancias generadas por “*Snow White and the Seven Dwarfs*” en la producción de “***Pinocchio***” (1940), “***Fantasia***” (1940) y “***Bambi***” (1942), y en la construcción de su nuevo estudio. Lamentablemente, “*Pinocchio*” y “*Fantasia*” resultaron ser un fracaso de taquilla, lo que dejó a *Disney* en una delicada situación económica, al punto que los bancos comenzaron a limitar los préstamos que podían otorgarle al empresario de la animación. McClane, (2010), Cinema Universe, [Página web en línea]

Disney en un principio estaba en contra los sindicatos, pero luego reconoció el problema debido a la tensión frente a la opinión pública que podía dañar su imagen, de esta manera tuvo que enfrentar el descontento y otorgarle crédito a sus empleados.

Tal como se explica: “El 28 de julio de ese año, la huelga terminó tras formarse un acuerdo entre las partes. Desde este punto, el sindicato comenzaría a ser escuchado al interior de los estudios *Disney*, cambiando para siempre los derechos de los animadores”. McClane, (2010), Cinema Universe, [Página web en línea]

Tal como indica Google Sites (s.f.), las demandas fueron satisfechas al recibir un pago justo, según las ganancias obtenidas de las películas. Los trabajos de los empleados comenzaron a ser valorados y reconocidos con respecto en la elaboración de los proyectos a nivel técnico y artístico. A pesar de resolver el conflicto, muchos de sus empleados abandonaron la empresa y otros fueron despedidos. [Página web en línea]

La empresa retoma los proyectos debido a su paralización de varios meses. Disney se las tuvo que ingeniar para elaborar productos de calidad con poco presupuesto y estrena películas para Latinoamérica.

Entre ellas se encuentran: *Saludos, Amigos* y *Los tres caballeros*, desde los principios hasta finales de los 40 para poder subsistir, mientras se elaboran otros largometrajes de mayor destreza, que serían proyectados a partir de 1950. (Iriarte y Pérez, 2003)

Sin embargo, se indica que para finales de la década: “(...) Disney recibió una interesante propuesta de Howard Hughes: un crédito sin intereses de un millón de dólares a cambio de su ayuda en un terreno (el sector cinematográfico) que el multimillonario tejano no conocía y en el que quería invertir”. Walt Disney, (s.f.), Biografías y Vidas, [Página web en línea]

Walt accedió a la propuesta para invertir en su nuevo proyecto de un parque de atracciones y continuar la producción de películas frente a la crisis social, y como resultado obtuvo grandes ganancias, las cuales “Tales cifras se tradujeron en inmensos beneficios (...)”. Gross, (2011), Google Books, [Página web en línea]

De acuerdo al autor anterior, esto permitió abrir las puertas al comercio debido a la venta publicitaria de sus personajes animados y la entrada de millones de visitantes en *Disneyland*, gracias a su inauguración transmitida por televisión.

Esto fue un gran impulso para la empresa, por permitirle elaborar mejores proyectos y convertirlos un éxito en el cine animado, junto a su parque de diversiones más famoso del mundo.

No obstante, en la década siguiente la compañía de *Walt Disney Productions* pierde a su ícono del cine animado, Walt Disney, quien “Murió víctima de cáncer del pulmón el 15 de diciembre de 1966 a la edad de 65 años. Como monumento dejó su compañía, que se ha convertido en parte integral de la familia estadounidense”. Gross, (2011), Google Books, [Página web en línea]

Como aporte dado sobre el animador americano:

La figura de Walt Disney es deslumbrante, compleja y contradictoria, y si no se le puede considerar un genio del arte, sí que fue un hombre genial; un pionero de la animación a la que dignificó como forma de arte; un emprendedor de talento y perseverancia, consciente de sus limitaciones pero con una clarividencia visionaria para el cine y los negocios; una mente pensante en continuo movimiento (...). García, (2013), neville: magazine digital, [Página web en línea]

La empresa de Walt Disney se paralizó por un periodo debido a su muerte, pero su legado se continúa hasta hoy en día, por ser considerado el mago del cine animado. Por aportar conocimientos y nuevas técnicas en la industria cinematográfica, como un fenómeno masivo y “(...) en tanto compañía productora de obras de sentido, está en relación directa con su audiencia. Justamente, porque satisface las demandas de su público”. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

1.2. ¿Cómo influyó en el cine?

Walt Disney fue una de las influencias más importantes en la historia del cine animado del siglo XX. Su creatividad e imaginación lo llevó a realizar cambios en el espacio del entretenimiento por su fórmula perfecta entre la

originalidad y producciones ejecutadas con exactitud, llevando al público a ese mundo mágico. (Capodagli y Jackson, 2007)

En busca de un nuevo factor en la comunicación y en el campo artístico como lo es la animación, Arce (1997) hace énfasis en que: “Las formas geométricas eran mas fáciles de animar, los caracteres animados fueron reproducidos con líneas y formas simples (...). Fue Walt Disney quien impulsó este movimiento convirtiendo sus películas en grandes clásicos del cine animado”. (p.16)

De acuerdo con Biografías y Vidas (s.f.), el primer aporte hacia el cine, fue la utilización de audio (voz) puesta en escena representando a una caricatura animada como lo es, *Mickey Mouse*, en 1928. Para ese momento ya se había incorporado el sonido en la imagen, pero no en cortometrajes animados. [Página web en línea]

La voz de *Mickey* era interpretada por su propio creador, Walt Disney. Adicionalmente, quiso añadir otro aspecto dinámico para proyectar animales animados y naturaleza animada como si fuesen personas (con expresiones y diálogos), y como resultado de ese aspecto fue la música.

Como afirman Jeanne y Ford (1974), Walt fue el primero en involucrar la música en el cine animado para que sus tiras cómicas adquirieran riqueza y originalidad:

(...) cuando el cine se convirtió en sonoro y hablado, pudo expresarse a su anchas, su fantasía, lo que no deja de ser una sorprendente paradoja. (...), iba a usar nuevos medios técnicos para ampliar su fantasía, sobre todo pidiendo a la música que proporcionara a los gestos de sus personajes un ritmo que no era exactamente el de la vida. (p.79)

Esto fue a finales de la década de los 20, la música era interpretada por compositores estadounidenses y sinfonías famosas. Sus cortometrajes musicales tenían como título *Silly Symphonies* o Sinfonías tontas, algunas de ellas se encuentran: La danza macabra (*The skeleton dance*), Árboles y flores (*Flowers and trees*) convirtiéndose en el primer film a color en 1932, Los tres cerditos (*Three Little Pigs*), entre otros temas. (Villegas, 1973)

Según para 1932, la Biblioteca Hispania (1984), menciona que en ese momento:

(...) el dibujante se decide a emplear el color en sus dibujos, lo que da nuevo brillo y esmalte a la producción que, desde ahora, será relevantísima y que, a pesar de la cantidad, será siempre rica en recursos originales y geniales (...). (p.406)

Según en Historia mundial del cine (2012), para esa época, se usa una de las marcas más importantes, el *Tecnicolor*. Aunque ya se había empleado el color en cortometrajes anteriores, la marca no fue reconocida hasta los años treinta. [Página web en línea]

Tal como lo menciona la Biblioteca Hispania (1984), la técnica del color le da vida a su primer largometraje o película animada titulada *Blancanieves y los siete enanitos* estrenada en 1937, caracterizada por incluir personas animadas, musicalización y la proyección de la cámara multiplano.

Entre el éxito de *Mickey* y su voz como actividad sonora, Walt creó una de las innovaciones del cine de animación que fue la *cámara multiplano* en 1935, lo que permitió que sus caricaturas obtuvieran un aspecto tridimensional y artístico, que más tarde lo emplearía en sus largometrajes.

En su definición:

La *cámara multiplano* [Itálicas añadidas] es una cámara de imágenes en movimiento especial que se utiliza en el proceso de animación tradicional que mueve un número de piezas de arte (...) de la cámara a diferentes velocidades y a diferentes distancias de uno a otro (...). Cámara multiplano, Historia, (2012-2014), E-Centro, [Página web en línea]

Al generar diferentes acciones al dibujo, crea el efecto de profundidad y dimensión necesaria para crear la ilusión de movimiento al personaje animado.

Otra innovación en ese mismo largometraje (*Blancanieves*), fue la utilización de un celuloide más ancho para que se pudieran proyectar todos los detalles creativos para que la imagen tuviera mayor vida.

Cabe destacar que, para ese momento “la animación consistía en una laboriosa actividad en la que se dibujaba fotograma a fotograma y cada detalle animado implicaba días o semanas de trabajos para los artistas”. Ebert, (2005), Google Books, [Página web en línea]

Tanto *Disney Studio* como otras grandes productoras del cine animado mantienen la estructura básica que ha dejado el legado de Walt Disney con respecto a las historias, como por ejemplo: “(...) los monólogos largos son escasos, abundan los números musicales y los de baile, y la acción central esta subrayada por los personajes secundarios que la reflejan o reaccionan frente a ella”. Ebert, (2005), Google Books, [Página web en línea]

Es importante conocer que cada fotograma o dibujo era elaborado de manera manual, lo cual implicaba grandes gastos y mano de obra. La

compañía de Disney usó la técnica de *xerografía*, una habilidad más accesible para poder desarrollar los films cinematográficos.

(...) los Estudios Disney la aplicaron primero a los celuloideos de animación. Esto les permitió transferir bosquejos en tinta a los celuloideos muy rápidamente, ahorrando tiempo y gastos. Disney usó la *xerografía* [Itálicas añadidas] con moderación en el film de 1959 'Sleeping Beauty', luego la aplicó completamente en 1961, en '101 Dalmations'. (Vaux, s.f/2014, traducción libre del autor), [Página web en línea]

Tal como menciona Martínez-Salanova (s.f.), Walt Disney también introdujo un cambio en el cine de la animación cuando incluyó personas reales con dibujos animados. Esta primera proyección se ve dada en su primera serie de cortometrajes, *Alice in Cartoonland* ha mediado de los años 20, sobre la historia de una niña que entra al mundo de los dibujos animados. (E-Centro, s.f.), [Página web en línea]

Luego, en su tercer largometraje pero el primero como musical, fue *Fantasia* en 1940, que además de estar combinado con esta nueva modalidad, estuvo en compañía de música clásica de compositores famosos estadounidenses.

Para 1946, en su viaje por América del Sur se estrenan *Saludos Amigos* y *Los Tres Caballeros*, una animación “sobre la política de buena vecindad, con dibujos animados mezclados con actores”. (Villegas, 1973, p.237)

Según Morales (1950), esta serie de largometrajes se basan en sus protagonistas que son:

(...) muñecos a los que su creador ha infundido personalidad tan acusada, vitalidad tan desbordante, que ya para siempre figurarán en la galería de nuestro viejos conocidos; así, el pato

Donald, el elefante Dumbo, el loro Carioca, Burrito y otros todavía. (p.432)

Tal como señala Biografías y Vidas (s.f.), a partir de ese momento, Disney quiso explorar con todo tipo de filmes para variar la producción en su empresa. Más tarde realiza documentales filmados en Alaska y como resultado tuvieron poco éxito por ser poco rentables. [Página web en línea]

Los films eran temas de la vida real como las “dos series de documentales: *True-life adventures*, sobre la vida de los animales, y *Peoples and places*, sobre la vida de las gentes y lugares”. (Villegas, 1973, p.238)

Estos documentales formaron parte de su carrera comercial dejando atrás los dibujos animados, pero aun así, al no tener resultados satisfactorios, se incorpora nuevamente con los largometrajes fantásticos.

Con respecto a las nuevas fases de producción:

El interés de Disney en crear estrategias de mercado trasnacional se entronca con el momento histórico, y permite pensar en los primeros pasos del concepto de Compañía Multinacional. (...) En busca de opciones para salir de sus problemas financieros y llegar de nuevo al gran público, los hermanos Disney querían alejarse de la animación con fines gubernamentales y experimentar con nuevas películas infantiles. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

Finalmente, la última película en ser proyectada por esta modalidad bajo la supervisión de Disney fue *Mary Poppins*, interpretada por la actriz inglesa Julie Andrews, en 1964 con la compañía de personajes animados como una película musical. (Iriarte y Pérez, 2003)

El siguiente aporte es una innovación en la tecnología, tal y como señalan los autores anteriores, dos décadas después de la utilización de la cámara multiplano, Walt Disney fue el primero en emplear el *CinemaScope* en las películas animadas y la primera película en ser empleada bajo esta técnica fue en *La Dama y el Vagabundo* en el año 1955.

En su definición:

CinemaScope fue una serie lente anamórfica utilizado para el rodaje de películas de pantalla ancha desde 1953 hasta 1967 - su creación en 1953, el presidente de 20th Century-Fox, marcó el inicio del formato anamórfico moderna en tanto director de fotografía y proyección de películas. CinemaScope, (2012-2014), E-Centro, [Página web en línea]

El juego de la animación y de los personajes humanos, influyó en el cine de fantasía y tecnológico, creando en el público la aceptación de la interacción de lo no real con lo existente como si fuera cotidiano.

1.3. Inicio de largometrajes animados

Walt Disney llevaba a cabo su animación para el público infantil o familiar, realizaba desde caricaturas en periódicos, series hasta cortometrajes producidos en *Hollywood*.

Con la evolución del cine animado, audio, música y color, Disney tenía las herramientas para la realización de un proyecto más elaborado.

“Luego de trabajar con diferentes animales animados, en 1933 Disney llegó a la conclusión de que ya su equipo de trabajo estaba en capacidad de plantearse un reto más difícil: animar seres humanos que parecieran

increíbles". Iriarte y Pérez, (2003), *Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney*, Universidad Católica Andrés Bello

Su nuevo objetivo era involucrarse en el cine comercial, una producción que requiere de mucho capital para llevarse a cabo una pieza audiovisual. "Disney se ve enfrentado a su nueva grande aventura: la producción de dibujos animados de largometraje, capaces de constituir la base del programa en el cine comercial". (Villegas, 1973, p.236)

A mediado de los años 30 da inicio a su primera película, en la cual requirió gran personal para la elaboración de los dibujos tanto en la parte visual como la sonora, debido a la música y efectos especiales. Tal como afirman Capodagli y Jackson (2007), "Su voluntad de ir más allá de los conocimientos preestablecidos y asumir riesgos finalmente le reportó pingües beneficios". (p.22)

La película de *Blancanieves y los siete enanitos*, que fue estrenada en 1937, fue una transformación de la animación porque no solo se basaba en el sonido ni en el color, sino también en llevar a la gran pantalla la animación de personas.

Como resultado, fue un éxito asegurado por recibir buenas críticas por parte del público no solo por ser la primera película animada sino una de las mejores, la hizo única por su fantasía mágica de cuentos de hadas, y fue "(...) considerada como una de las piezas maestras del cine de animación (...)". Walt Disney, (s.f.), *Biografías y Vidas*, [Página web en línea]

El éxito en la taquilla fue el resultado de una tendencia artística basada en novedades y experimentos, teniendo como resultado el impulso para la creación de numerables películas.

De acuerdo con Duran y González (2008), Walt Disney se sumerge en las historias existentes y toma el cuento del escritor italiano Carlo Collodi sobre una marioneta de madera *Pinnocchio* y dos años después (1940) fue lanzada la película titulada *Pinocho*. [Página web en línea]

Según los siguientes autores mencionan que:

El filme, si bien en su momento no tuvo una gran acogida, quizás debido a haberse estrenado en pleno conflicto bélico, la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), es considerado hoy en día uno de los mejores, por no decir el mejor, de la productora. Duran y González, (2008), Google Books, [Página web en línea]

La obra se basa en la historia de una marioneta de madera que adquiere vida gracias a una estrella mágica. La visión de *Pinocho* se amplía por convertirse en un niño de verdad, pero para lograrlo debe seguir el camino de la verdad junto a su amigo *Pepe grillo*.

Aunque la película no tuvo éxito en la taquilla igual fue ejemplar de los estudios de Disney. De esta manera, lo mismo ocurre con el estreno de *Fantasía* en ese mismo año (1940), un producto combinado con dibujos animados, imágenes reales y la compañía de música clásica propia de Estados Unidos (EEUU).

“*Fantasía* no fue la «obra total» que Walt Disney había imaginado y deseado. Estos fracasos comerciales abrieron una importante brecha económica en la empresa, paliada poco después por los éxitos consecutivos de *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942)”. Walt Disney, (s.f.), Biografías y Vidas, [Página web en línea]

A pesar de la crisis de la Segunda Guerra Mundial nace otro clásico de Disney, como es *Dumbo* en 1941. Una historia de un pequeño elefante con

grandes orejas inspirado en la obra de Helen Aberson y Harold Pearl. La película se basa en el valor de la amistad y ver el lado positivo a las cosas; al ganar credibilidad por parte del público, obtuvo un Óscar por su banda sonora. (Iriarte y Pérez, 2003)

Un año después del estreno de *Dumbo* (1942), llega el quinto largometraje, *Bambi*. Este fue otro caso en que Walt toma “el cuento del escritor de origen húngaro Félix Saltan, un relato sobre un pequeño siervo de un bosque a cuya madre matan a unos cazadores”. Duran y González, (2008), Google Books, [Página web en línea]

Esta historia es una de las más realistas de Disney, involucrando el drama y parte de la comedia animada, marcando un nuevo giro en el género. Se basa en un pequeño siervo que debe continuar su vida sin su madre, de manera independiente, hasta crecer y aprender a través de las experiencias.

En ambas películas, se invirtió poco debido a la crisis y en realidad estas tenían el fin de obtener ganancias para poder recuperar a la empresa *Disney Studio*.

Finalmente para la década de los 40 se continua la producción de largometrajes para poder subsistir a la industria y seguir el legado, en los más destacados fueron: “(...) *Saludos, Amigos* (1943), seguido de *Los tres caballeros* (1945), realizado en una fórmula mixta discutida, en la que los dibujos animados se alternan con fotogramas de figuras humanas reales”. (Biblioteca Hispania, 1984, p.406)

Entre otras series de films con motivos musicales sin éxito, eran películas “(...) de una mediocridad y un sentimentalismo lamentables” (Villegas, 1973,

p.238). Pero el objetivo fue cumplido, suficiente ganancias para producir películas de gran labor estético.

Luego de experimentar con diferentes producciones, renacen nuevamente las historias con finales felices animados. El resultado de las nuevas películas surge en la década de los 50, que aunque la crisis estaba presente, el legado de Disney se continuaba para atraer a su audiencia y establecer la marca.

Tal como indica la Biblioteca Hispania (1984):

A la narración de cuentos vuelve Disney acudiendo a los clásicos del cuento fantástico con *La Cenicienta* (1950), de Perrault, seguido de *Alicia en el país de las maravillas* (1951), de la obra Lewis Carroll, y de *Peter Pan* (1953), de James Barrie, obras acogidas con el mismo fervor por el público infantil (...) aún apreciando la siempre impresionante riqueza de imaginación y de inventiva, (...) Mejor acogida hizo la crítica a *La dama y el vagabundo* (1955), sobre las aventuras de una amable cachorrillo. (p. 406-407)

Y la última película de ese segmento se encuentra *La Bella Durmiente* que se estrena en 1959, fue el cierre para la década sobre una historia de amor y fantasía, en la cual se estaba dando inicio un nuevo avance en la tecnología para dejar atrás el trabajo manual. (Vaux, s.f./2014, traducción libre del autor), [Página web en línea]

Además, esta película: “Fue el último cuento de hadas llevado a la gran pantalla bajo la tutela del propio Walt Disney”. Iriarte y Pérez, (2003), Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney, Universidad Católica Andrés Bello

De acuerdo a Gross (2011), a partir de ese momento las producciones comenzaron a ser criticadas por el público porque según las obras estaban perdiendo riqueza de contenido desde la perspectiva estética, hasta 1964 que Walt supervisó cada detalle de *Mary Poppins* asegurando el imperio de la industria. [Página web en línea]

1.4. *Era dorada: los años 50*

A medida que crecía la industria, se requería mayor esfuerzo para mantener los mismos cimientos de la magia Disney. “Cuando de su bulliciosa mente nacía una idea, no descansaba hasta transformarla en un producto, servicio o proceso concreto, (...) El objetivo final era conseguir un buen espectáculo”. (Capodagli y Jackson, 2007, p.24)

Con el dinero obtenido de los últimos largometrajes que no fueron tan bien recibidos por el público, fue suficiente para llevar a cabo un proyecto destacado de Walt Disney. Esta fue la construcción de un parque temático conocido como *Disneyland*, fundado en los años 50, en Anaheim, California.

Este parque, con una extensión de 120 hectáreas, costó 17 millones de dólares, y (...) su calle principal por donde transitaban cientos de actores disfrazados de personajes, recreaba a la perfección la calle mayor de Marceline, el pueblo donde vivió su infancia Disney (...). Walt Disney, (s.f.), Biografías y Vidas, [Página web en línea]

Hoy en día se mantiene vigente las atracciones del parque temático y cada vez se invierte más, involucrando personajes y escenarios de películas nuevas que continúan el legado de *Walt Disney World*. De acuerdo a Villegas (1973), Disney “Ha ido desde la creación imaginativa y fantástica hasta el

espectáculo concreto, real, sin creación posible, pero extraordinario como diversión comercial”. (p.239)

Los años cincuenta se anteceden de una época difícil para la empresa, pero el esfuerzo y alta competencia que había en *Hollywood* permitió continuar con el trabajo cinematográfico animado.

Fue la mencionada Era Dorada lo que impulsó hacia el éxito, con las nuevas invenciones de la tecnología y dejar atrás la crisis de la Segunda Guerra Mundial, hizo que el público se conectara con las producciones de Disney junto a su parque de atracciones más famoso del mundo.

Una prueba de su gran éxito fue que en 1971, a pesar que el padre de Mickey ya había fallecido, se inauguró en Florida (...) Disneyworld. (...). Este periodo fue muy productivo para Walt Disney Producciones, porque se estableció definitivamente como una de las empresas más exitosas en la industria del cine. Iriarte y Pérez, (2003), *Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney*, Universidad Católica Andrés Bello.

1.4.1. Contexto histórico y social

La década de los 50 se caracteriza por la época de la postguerra (Segunda Guerra Mundial), en que las naciones estaban recuperando la calidad de vida y tratando de encontrar estabilidad política, económica y social. Europa fue la más afectada y dependía para ese entonces de los bienes traídos desde Norteamérica mientras esta se reconstruía. (U.S. History, 2008/2014, traducción libre del autor), [Página web en línea]

Sin embargo:

A pesar de estos hechos terribles, el país del norte, dado que salió victorioso y fue el que menos cuota de muertes tuvo, seguía su camino para hacerse del poder mundial. En relación con esto, se fortalecieron las industrias norteamericanas y su expansión fue inminente. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

A raíz de esa circunstancia, el dirigente político George Marshall, quien era para ese momento el secretario de Estado de los Estados Unidos, anuncia en 1948 el *Programa Marshall*.

Este plan consistía en:

(...) suministrar ayuda económica masiva a los países europeos destruidos por la guerra, incluyendo en la oferta a los regímenes comunistas. El rechazo por parte de la Unión Soviética impidió que dicha ayuda llegara a los países del Este y provocó la ruptura de los partidos comunistas occidentales con sus aliados nacionales, en el contexto de la guerra fría que por entonces comenzaba a enfrentar a las superpotencias. George Marshall, (s.f.), Biografías y Vidas, [Página web en línea]

La operación de ayuda fue rechazada de inmediato por parte de la Unión Soviética (URSS), y como consecuencia: “reaccionó en septiembre de 1947 creando la Kominform (Oficina de Información de los Partidos Comunistas y Obreros). Este organismo tenía como finalidad coordinar y armonizar las políticas de los partidos comunistas europeos”. Ocaña, (2003), Historia del siglo XX: La Guerra Fría, [Página web en línea]

De acuerdo como se indica en la Reseña de la Historia de los Estados Unidos (2007), debido al descontento dado por el *Plan Marshall* se dio inicio

a la Guerra Fría (1947), que surge adicionalmente a partir de las tensiones existentes entre la Unión Soviética y los Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial. [Página web en línea]

No obstante, según indica Collado (s.f.), no fue una guerra que se dio directamente solo fue dada por asuntos políticos e ideologías distintas. Los conflictos se llevaron a cabo a través de varios países y algunos produjeron enfrentamientos, en los cuales los más destacados fueron: El Bloqueo de Berlín (1948-49), La Guerra de Corea (1950-1953), La Crisis del Canal Suez (1956), entre otras crisis y guerras que se llevaron a cabo a mediados y finales del siglo XX. [Página web en línea]

A pesar de las crisis, Estados Unidos goza de bienestar económico por convertirse en una potencia mundial luego de la Segunda Guerra Mundial. Su crecimiento económico se vio reflejado en distintas áreas, tal como se señala en la Reseña de la Historia de los Estados Unidos (2007), fueron: el aumento de bienes y servicios del producto nacional bruto (PNB), aperturas de empresas y corporaciones de venta de comida y automóviles, alta tasa de crecimiento demográfico y en su mayoría profesionales, grandes centros comerciales y nuevas autopistas. [Página web en línea]

Por otra parte, dentro de los cambios en la sociedad surge un nuevo aporte en los medios de comunicación que es, la televisión a color. Cabe destacar que, este medio televisivo nace primeramente en los años 20, con señales en blanco y negro, y era accedido por poca parte de la población.

Su uso extendido explota en los años 50 debido a su paralización en décadas atrás por la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). A diferencia de la radio, “La televisión se limitaría a la cobertura de la actualidad: de esta

manera se tornó más periodísticas y ágil que su competencia radial". Sohr, (1998), Google Books, [Página web en línea]

Tal como indica el autor anterior, la televisión se convierte en un medio masivo informativo y de entretenimiento, en la cual su mayor consumo fue producido en los Estados Unidos para la década de los 50.

Según como se señala en Terra.com (2001), para ese momento ya existía una de las cadenas de televisión más importantes del país norteamericano, que es la NBC (National Broadcasting Company) que nace en los años 40. Pero su mayor alcance lo obtiene para 1951, que es cuando se convierte en la cadena número uno de la nación. [Página web en línea]

La NBC fue pionera en introducir una cobertura de red de costa a costa del país y por tanto de cubrir con sus reporteros lo que sucedía en casi todo el territorio. En 1952 inauguró las emisiones matutinas y fue asimismo la primera en convertirse en una red a colores. Toussaint, (1998), Google Books, [Página web en línea]

La televisión al convertirse en el fenómeno mundial de los medios de comunicación, Disney aprovecha esta oportunidad en utilizar este medio para poder recuperar financiamiento.

De acuerdo con Toussaint (1998), el pionero de la animación se integra con una de las grandes cadenas de televisión de los Estados Unidos, que es la ABC (American Broadcasting Company). Ambas compañías se prestaron ayuda mutua para surgir en el campo del entretenimiento. [Página web en línea]

Para sobrevivir a la competencia de la CBS y la NBC, la ABC desarrolló relaciones con la industria cinematográfica. (...). Sin

embargo, el primer vínculo y el más importante de la ABC con la industria fílmica se dio con Disney. La compañía de dibujos animados estaba buscando quien aportara dinero para la construcción de su primer parque de diversiones. Con ese objetivo en la mira se alió con ABC. Ésta compró acciones para edificar Disneylandia. (...) Disney firmó un contrato exclusivo por siete años para que la ABC produjera una serie semanal para televisión. Toussaint, (1998), Google Books, [Página web en línea]

Una de las producciones fue la transmisión del: “(...) primer programa de Mickey Mouse Club. Cabe decir que la incursión de Disney en la pantalla chica no significó dejar a un lado la producción cinematográfica”. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

Para 1954 se estrenan otras series en las cuales “Los contenidos de estas emisiones fueron fragmentos de *Operación Submarina*, *Alicia en el País de las Maravillas*, *La Isla de las Focas*, entre otros proyectos ya realizados por los Estudios”. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

Un año después, Disney utiliza dicho medio para transmitir la inauguración del parque temático Disneyland en 1955, ubicado en California.

Cuando la tierra de la fantasía abrió sus puertas el 17 de julio de 1955, con un completo cubrimiento de la televisión en directo, fue una sensación inmediata. (...) Disneylandia fue el complejo de entretenimiento más grande de los Estados Unidos, ofreciéndoles a los norteamericanos la primera experiencia de un parque temático. Gross, (2011), Google Books, [Página web en línea]

Según Solano (2008), estas inversiones permitieron recuperar dinero para la empresa *Walt Disney Productions*. La televisión fue una fuente de ingreso debido a las transmisiones de las producciones de series animadas y por dar a conocer en vivo la inauguración del parque de diversiones. Además, fue una década importante para Disney por los éxitos de sus largometrajes animados que recibieron premios de la Academia. [Página web en línea]

Sin embargo, para 1958 estalla la Guerra de Vietnam:

(...) Estados Unidos sigue empeñado en su propósito anticomunista, y el bloque regido por la Unión Soviética se enfrenta a esta posición. La sociedad estadounidense se ve abocada de nuevo al desmembramiento y el padecimiento por el propósito intransigente de su Estado. Por otra parte, esta guerra tiene la distinción de ser la primera transmitida en directo por televisión, y fue la primera vez que se utilizaron armas químicas. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

A pesar de las circunstancias, esto no fue impedimento para Disney porque no solo continúa la producción en la gran pantalla, sino también se involucra con el proceso del *marketing* durante los años siguientes. Dicho proceso permitió el aumento de ingresos, la mitad “provenían de las películas animadas, una tercera parte de Disneylandia, el 5 por ciento de la televisión y el resto de licencias de comercialización”. Gross, (2011), Google Books, [Página web en línea]

1.4.2. Producciones de la década

En el periodo de los años cincuenta se asegura el éxito en el cine animado, con historias inspiradas en literaturas infantiles que se llevaron a cabo con

poco presupuesto, pero con grandes cuentos fantásticos para cautivar a la audiencia.

La temática de Disney se mantiene que: “Es la comunicación del hombre con los animales, el tótem, el animismo de la naturaleza donde, tras de cada cosa y suceso, hay un espíritu amigo o adversario que los produce y los anima”. (Villegas, 1973, p.239)

Para mediados de la década comenzaron a surgir competencias por parte de otra compañía estadounidense. *Warner Bros. Animation*, lanza a la pantalla una serie de dibujos animados el cual encabezaba *Looney Tunes*, proyectando historias de animales como “dibujos planos, sin perspectiva, (...)”, los temas dejan de ser cuentos infantiles (...). (Villegas, 1973, p.240)

Al ser caricaturas vacías, es decir, sin ninguna dirección no opacó las producciones de Disney que al contrario de *Looney Tunes*, adquieren características de fantasía y magia que colorea el mundo de la imaginación de cualquier persona, por ello, *Walt Disney Productions* continúa la persecución en proyectos cinematográficos.

A diferencia de las otras productoras animadas, la genialidad de Disney es en base en las alteraciones de las historias y la introducción de elementos que la convierten en obras originales. Su labor es sobre nuevas producciones y nuevos hallazgos mágicos entre el dibujo, el color y brindar culto a la música. (Morales, 1950)

“Por otra parte, una de las razones fundamentales por las cuales Disney ha mantenido su vigencia dentro del público es el interés que ha tenido en la promoción e innovación tecnológica”. Solano, (2008), Hacia la comprensión

del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

1.4.2.1. La Cenicienta (1950)

Es el primer largometraje conocido de la década, protagonizado por la segunda princesa de Disney, que es *La Cenicienta (Cinderella)*. La película es inspirada en una historia de fantasía escrita por Charles Perrault, dirigida por Wilfred Yackson, Clyde Geronimi y Hamilton Lusk, quienes trabajaron para dicho estudio durante este periodo y parte del siguiente. (Iriarte y Pérez, 2003)

La obra es adaptada para la audiencia infantil, ya que la historia original incluye elementos más crudos y reales basados en el siglo XVII. Los personajes entre la obra original y la versión de Disney, varían entre: los vestuarios, nombres y actos, también hay cambios en algunas escenas para adaptarlas a un cuento de hadas en formato de película animada.

A pesar de estos detalles el relato se conserva igual, que es la historia de una doncella que queda huérfana en manos de su madrastra y dos hermanastras. Comparte el sueño de conocer al príncipe y sus deseos son concedidos por una hada madrina, pero debe cumplir unas normas para conservar la magia hasta dejar la evidencia de la famosa zapatilla de cristal, lo que permite un final feliz. Disney, (Productor). (1950). *La Cenicienta*, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

De acuerdo a Iriarte y Pérez, (2003) “El público adoró el filme, lo que hizo de esta producción una de las que más ganancias recaudó durante ese año,

convirtiéndola para la época en el estreno más exitoso luego de *Bambi*". (p.20)

Según filmaffinity (s.f.), como resultado obtuvo tres nominaciones al Óscar por Mejor Banda Sonora y en 1951 ganó el premio como Mejor Película Musical, en el Festival de Berlín. [Página web en línea]

1.4.2.2. Alicia en el país de las maravillas (1951)

El personaje no es nuevo para el productor estadounidense, debido que ya se había trabajado con Alicia en la serie de cortometrajes animados en 1923 *Alice Comedies*. (Duran y González, 2008), [Página web en línea]

En esta oportunidad nace un largometraje llamado *Alicia en el país de las maravillas* inspirado en la obra de Lewis Carroll, pero esta película se diferencia de las demás producciones de Disney, por ser considerada compleja para los niños como público principal. (Iriarte y Pérez, 2003)

Esto se debe a la personalidad de la protagonista por ser feminista. "En la obra original de Carroll y en la interpretación de Disney, Alicia puede parecer un tanto áspera [según en una revisión histórica], con frecuencia la sociedad ridiculiza a las mujeres fuertes, interpretando sus acciones enérgicas como agresivas y transgresoras". Brian, (s.f.), Google Books, [Página web en línea]

Con respecto a la temática en la obra original, "(...) incluye un hermoso jardín, un océano, y un bosque. Aunque los personajes inusuales y acontecimientos inesperados del País de Las Maravillas a veces dejan perpleja a Alicia, a menudo se complace en su entorno". El País de las Maravillas, (s.f.), Disney Wiki, [Página web en línea]

Según como indica el autor anterior, Disney agrega más personajes y cambia uno que otro escenario para adecuarlo a la fantasía animada y ejecutar mayor curiosidad entre los mismos.

Brian (s.f.) manifiesta que, esta historia muestra una protagonista madura e independiente, la cual se enfrenta a un mundo donde tiene que sufrir cambios para poder encajar. Ella misma se pone a prueba hasta obtener sabiduría, prestigio y poder a través del aprendizaje de los obstáculos y lo desconocido. [Página web en línea]

1.4.2.3. *Peter Pan (1953)*

Walt Disney presenta una historia de un niño que no quería crecer, donde vivía en *El país de Nunca Jamás*. En este caso, invita al público a mantener su juventud entre aventuras y anécdotas, la cual fue la segunda película producida por la compañía en el periodo de la posguerra. (Solano, 2008), [Página web en línea]

Se conoce que esta obra nace primeramente en una obra de teatro bajo el escritor escoses, *James Matthew Barrie*, el cual sus personajes “fueron adoptados como héroes por muchas generaciones de niños de todo el mundo, conocedores de sus aventuras a través de todo tipo de traducciones y adaptaciones”. James Matthew Barrie, (s.f.), *Biografías y Vidas*, [Página web en línea]

Una de esas adaptaciones fue realizada por Walt Disney en 1953, aunque se había planificado antes para realizar su producción que comenzó en 1949 hasta su estreno en el 53. (Iriarte y Pérez, 2003)

Peter Pan es famoso gracias a esta película, en la que se dio a conocer su historia única de cuentos de hadas, integrada por distintos personajes que viven en dos mundos opuestos.

Dentro del contexto histórico:

La realización de *Peter Pan*, si se entiende al protagonista como un ser que se niega a aceptar las responsabilidades de un adulto, tiene mucho que ver con la situación histórica de su lanzamiento. Puede verse en la obra una crítica a la actitud infantil que asumieron algunos militares alemanes, implicados en el Holocausto, que, en los tribunales de Nuremberg, se negaron a asumir sus actos (tal como lo haría el pequeño personaje de Disney). Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

Peter Pan representa la figura de un niño que vive sin sus padres y en cambio vive con sus amigos, que siguen los pasos de todo lo que él hace. Como cualquier niño su objetivo es la diversión y la ambición, sin tener responsabilidades pero en este caso no crece, manteniendo la eterna juventud.

Sin embargo, este largometraje recibe críticas, es apreciado por la rica imaginación pero las figuras humanas “aparecen desvaídas y frías”. (Biblioteca Hispania, 1984, p.407)

Esto se debe porque Disney toma la producción como un apoyo hacia el capitalismo dirigido al público estadounidense con el fin de oponerse al comunismo presentado en ese momento en la Unión Soviética, la visión se ve reflejada en los personajes sobre dichas ideologías. (Solano, 2008), [Página web en línea]

1.4.2.4. *La Dama y el Vagabundo* (1955)

El productor integra nuevamente una historia romántica, pero en este caso protagonizada por dos perros, basado en el “reflejo de la vida ciudadana de los hombres pero con un encanto muy particular”. (Biblioteca Hispania, 1984, p.407)

Se basa en la novela de *Ward Greene*, que a diferencia de las demás películas, la protagonista que es una cachorra de raza que incluye a su familia a un perro de clase baja como su pareja, un nuevo cambio en la mujer en la industria Disney. (Gimeno, 2011), [Página web en línea]

Fue la primera película animada realizada en *Cinemascope*, que es la utilización de imágenes ampliadas. Según Iriarte y Pérez, (2003) fue una labor rigurosa porque: “La realización tomó mas tiempo debido a que se tuvo que planear cada detalle para poder llenar la pantalla entera, debido al nuevo formato”. (p.22)

Según filmaffinity (s.f.), en ese mismo año obtuvo un premio por la Mejor Producción Extranjera en los Premios David di Donatello y fue nominada a Mejor Película de animación por BAFTA. [Página web en línea]

1.4.2.5. *La Bella Durmiente* (1959)

Aurora encabeza la última princesa de este periodo. Disney vuelve a la historia de cuento de hadas sobre el príncipe y la princesa de la época Medieval, que se conocen en un bosque lleno de naturaleza encantadora y animales simpáticos, que representan las amistades de la princesa Aurora.

Tal como indica Fernández (s.f.), la historia es inspirada en un cuento infantil por el autor francés Charles Perrault, que es conocida a nivel universal, ya que hay otras versiones realizadas por autores de distintos países. [Página web en línea]

Las versiones más importantes fueron realizadas por tres autores, quienes eran: “(...) la de Basile, compuesta a comienzos del siglo XVII, la de Perrault, de finales del mismo siglo, y la de los hermanos Grimm, cuya primera versión apareció publicada en 1812”. Fernández, (s.f.). Google Books, [Página web en línea]

Como aclaran Iriarte y Pérez (2003), se conoce que *La Bella Durmiente* fue la última película producida por el pionero de la animación mágica y una de las más costosas por marcar el fin de la etapa de los dibujos hechos a mano que luego se sustituye por la técnica *Xeroxed*, y que además se “utilizó por primera vez el 70 mm y el sonido estereofónico”. Duran y González, (2008), Google Books, [Página web en línea]

Esta cinta permite mayor campo visual y mejor resolución en la imagen, por ello, se puede apreciar con claridad los elementos que componen en esta película sin perder detalles.

Según Fernández (s.f.), a diferencia de la obra original, Disney realizó algunos ajustes pero sin alterar la narración de la obra literaria. Uno de los aspectos fue la reducción de números de hadas, solo incluye tres, con cualidades que destacan sus personalidades distintas. [Página web en línea]

Otro aspecto fue sobre la caracterización del padre de la princesa y el padre del príncipe por tener temperamentos similares, por orgullo a la realeza. Y por último el príncipe *Felipe* debe luchar contra *Maléfica* quien se transforma

en un dragón, debido que en la literatura solo describe que el príncipe debe atravesar la selva de espinas omitiendo la disputa.

El largometraje estuvo compuesto por “Ciento treinta mil imágenes a color pintadas con la mayor delicadeza (...)”. Stephan, (2001) Google Books, [Página web en línea]. Sin embargo, no tuvo éxito en la taquilla lo cual produjo un fracaso financiero hasta mostrar ser una obra de alta calidad dentro de unas décadas en adelante. (Iriarte y Pérez, 2003)

1.5. Características de los largometrajes de ese periodo

La década de los años 50 fue el segundo ciclo de las películas animadas de *Walt Disney Productions*. Se enfatiza el tema sobre la inspiración obtenida en grandes literaturas de autores a nivel mundial, en que algunas de esas obras salen a la luz a través de la proyección audiovisual realizada por Disney.

Las películas requirieron un largo plazo de tiempo para su elaboración y pensarse cómo proyectarlas hacia al público sin ser tediosas. (Morales, 1950)

Entre voces de los personajes interpretadas por artistas, la realeza como inspiración sobre los vestidos de las princesas y objetos emblemáticos (zapatilla de cristal, polvo de hadas, el reloj del conejo blanco, etc.), permiten que estas películas formen parte de la Era Dorada en el cine animado y que aun trasciendan en el tiempo.

Disney es el genio de las películas animadas y es un personaje como ejemplo a seguir, por mostrar en la pantalla una gran riqueza de medios

artísticos y por separar los parámetros de la realidad para introducir lo fantástico. (Morales, 1950)

1.5.1. Animación de personajes humanos

De acuerdo a las películas que comprenden este periodo, la mayoría son protagonizados por personajes humanos animados, en excepción, *La Dama y el Vagabundo* que son presentados por perros.

No obstante, los protagonistas humanos tienen la compañía y amistad con animales animados con características de personas, que además “(...) ofrecen un mensaje positivo, de optimista esperanza y ricos en enseñanzas éticas y vicarias”. Nobile, (2007), Google Books, [Página web en línea]

La animación de personajes humanos permite que las historias adquieran mayor valor por ser una representación de la realidad y que el público se conecte con ellos a través del reflejo de sus acciones unido con la magia.

1.5.2. Objetos característicos

Las películas están conformadas por personajes iconos de Walt Disney, pero también incluyen elementos que son fáciles de distinguir y permite identificarlas, ya que, “cada una de las películas tiene momentos que el público recuerda con gran emotividad”. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

El primer caso, es la película que encabeza el periodo de 1950, *La Cenicienta*. Se destaca primeramente por la transformación de objetos y

animales a personas a través de la magia de un hada madrina. La calabaza mágica es trasformada en un carruaje blanco, para llevar a la princesa al baile.

Luego, se encuentra el vestuario emblemático de Cenicienta, que es un gran vestido de gala de color azul, guantes largos y la famosa *zapatilla de cristal* que es el objeto que permite que el príncipe encuentre a la doncella desconocida. Disney, (Productor). (1950). La Cenicienta, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

A diferencia de la obra original de Perrault, el vestido de Cenicienta fue un vestido que ella había hecho, pero la hada madrina lo modificó con telas de oro y plata, y con aplicaciones de pedrería. (Perrault, s.f.), [Página web en línea]

La siguiente película no es una princesa de Disney, pero sí un personaje independiente como lo es *Alicia en el país de las maravillas*. Esta obra goza de gran variedad de recursos con respecto a sus objetos característicos, estos se dividen por escenas pero unos se destacan más que otros por tener mayor tiempo proyectado en la pantalla, interacción con la protagonista y por enmarcar la historia.

El objeto característico o personaje antagonista lo asume el *conejo blanco* (incluyendo su reloj), quien es el indicio de la película sobre su persecución por Alicia. Y el elemento destacado de la protagonista es una pócima para cambiar de tamaño junto a la nota “bébeme”.

El mundo de las maravillas está integrado por una serie de personajes con diferentes personalidades, que en sí, conforman dicho mundo que se

caracteriza por la contradicción. Disney, (Productor). (1951). Alicia en el país de las maravillas, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

En cada escena se presenta una acción distinta y se conoce que, “(...) es la película animada de Disney que contiene más personajes, pero la gran mayoría sólo aparece unos instantes o segundos”. Iriarte y Pérez, (2003), Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney, Universidad Católica Andrés Bello

La siguiente película es la tercera del periodo, *Peter Pan*. La historia se proyecta en la ciudad de Londres y en el *País de Nunca Jamás* donde ocurre la magia realizada por hadas.

Los elementos que componen la obra es el *polvo de hada*, que es la fórmula que permite volar, proveniente de *Campanita o Campanilla*. También se integra por el vestuario de los personajes que viven en el lugar antes de partir al *nunca jamás*, pijamas de cuerpo entero y vestidos largos de colores pálidos, sombrero de copa y paraguas negro.

Los niños del *País de Nunca Jamás* se diferencian por usar disfraces y elementos provenientes de animales. Y por último, otro objeto a destacar es el barco del *Capitán Garfio*, que representa el territorio del villano de la película. Disney, (Productor). (1953). Peter Pan, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

En el caso de *La dama y el vagabundo*, carecen de objetos emblemáticos porque el público lo identifica mejor por sus escenas. No obstante, se encuentra el collar de *Dama (Reina)*, que resalta como mascota de familia, es de color azul y con una placa dorada.

La escena que enmarca la historia es cuando la pareja canina se encuentran en un callejón cenando *espagueti con albóndigas*, presentado en un barril de madera, cubierto por un mantel de cuadros blancos y rayas rojas, y encima una vela al estilo italiano junto con panes como decoración. Disney, (Productor). (1955). La Dama y el Vagabundo, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

El último proyecto estrenado en 1959, *La bella durmiente*, también hace énfasis en los vestuarios de los personajes y especialmente en las acciones. La acción principal se realiza al final de la película que es el *beso* de amor verdadero, para romper el hechizo realizado por *Maléfica*. Disney, (Productor). (1959). La Bella Durmiente, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

Los objetos característicos ejecutados en las películas de los clásicos de Walt Disney hacen énfasis a que: “(...) se puede explicar como el encadenamiento humano en el lenguaje simbólico. Los signos hacen presencia en el hombre cuando se da unidad nominal, dado que las cosas toman realidad cuando se las nombra”. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

Disney se caracteriza por emplear el lenguaje simbólico proyectado en los personajes y su contexto en las películas. Emplea esta técnica con el fin de marcar una tendencia universal, como lo es el cine y el comercio estadounidense lo que ha convertido en “(...) la empresa de comunicación de masas por excelencia del sector infantil”. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

1.5.3. Locaciones

Las proyecciones fílmicas se apegan a las locaciones de las historias literarias como fuente de inspiración, cambiando un poco la estética para adecuarse a la animación.

De acuerdo con ABC.es (2013), entre algunas de las locaciones o escenarios se tomaron como ejemplo las maravillas del mundo o edificaciones de ciertos países que iban de acuerdo con la temática según la película. [Página web en línea]

En el caso de *La Cenicienta*, las acciones emblemáticas se desarrollan en El Palacio Real, que “Es un gran palacio, hogar del Rey, el Príncipe y el Gran Duque. Ahí se celebra el baile del Príncipe”. El Palacio, (s.f.), Disney Wiki, [Página web en línea]

La película de *Alicia* se desarrolla en un mundo fantástico, donde se mezclan diferentes escenarios, entre ellos: la madriguera del conejo, el salón y océano de lágrimas, la fiesta de té con el Sombrerero Loco, un bosque compuesto por flores con vida, el laberinto de la Reina de Corazones, entre otros personajes que integran al bosque. Disney, (Productor). (1951). *Alicia en el país de las maravillas*, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

Las edificaciones en la película de *Peter Pan* forman parte de la ciudad inglesa, Londres. La historia se divide en dos escenarios, que son el mundo real: “(...) Inglaterra, en donde vive la Familia Darling. Cuando Peter Pan les enseña a Wendy y a sus hermanos a volar, vuelvan por la ciudad por encima de los tejados”. Londres, (s.f.), Disney Wiki, [Página web en línea]

Y la edificación que tuvo manipulación por los personajes fue: La torre del Big Ben, ya que los otros monumentos de dicho país solo fueron visualizados, más no tuvieron acciones en el mismo. Disney, (Productor). (1953). Peter Pan, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

Por último, tal como se indica en Disney Wiki (s.f.), se encuentra el *País de Nunca Jamás* que es una isla de fantasía compuesto por: La Laguna de las Sirenas, El Árbol del Ahorcado, La Bahía del Caníbal, El Campamento Indio, La Roca Calavera y el Barco de Garfio. [Página web en línea]

La siguiente locación a mencionar es sobre *La dama y el vagabundo*. La historia se desarrolla en una ciudad del siglo XIX, donde las calles son de piedras y los vehículos son carretas haladas por caballos.

A pesar de ser inspirado de esa época, se incluyen escenarios conocidos como la división de los vecindarios de las diferentes clases sociales, ya que la película se basa en las razas opuestas de los protagonistas. Otras locaciones son: una estación de tren, zoológico, una perrera, callejones y parques. Disney, (Productor). (1955). La Dama y el Vagabundo, [CD DVD]. California: The Walt Disney Company

Según ABC.es (2013), el castillo de *La Bella Durmiente* fue inspirado en el castillo *Neuschwanstein*, en Alemania, construido en el siglo XIX. Se deriva de la arquitectura alemana, "(...) que parece surgir de un cuento de hadas, rodeada de bosques, lagos y montañas que aumentan su aire de ensueño (...)". Preckler, (2003), Google Books, [Página web en línea]

De acuerdo con Disney Wiki (s.f.), la película se desarrolla en El Castillo del Rey Stéfano, La Montaña Prohibida La Cabaña del Leñador y El Bosque.

Son locaciones de la época Medieval, donde se desarrolla la historia de reyes frente a la magia negra. [Página web en línea]

Los escenarios son el complemento de las películas Disney, debido que, el público relaciona los personajes dentro de su contexto, sin dejar atrás de la fantasía y la magia.

1.5.1. Música

Las películas de Disney se caracterizan por la utilización de la música para acompañar a los personajes en sus acciones y por ser un género emblemático en sus animaciones.

La evolución de la música en la animación:

(...) fue hasta la llegada del cine sonoro que la animación, como género cinematográfico, logró posicionarse dentro de la industria, gracias al infinito número de posibilidades que el sonido podía brindarle, pues por su naturaleza misma carecía de esta propiedad auditiva. Walt Disney fue quien sacó mejor provecho de esto; (...). Olaya, (2009), *MÚSICA PARA CINE. Composición y Producción de la Música Original para el Cortometraje Animado “El Mercader de Sueños”*, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

La música debe seguir una estructura, primero: “el compositor debe escribir las canciones con base en el guión y luego ser aprobadas por el director para su posterior grabación. Una vez terminada, los animadores trabajan sobre la canción sincronizando los movimientos y el canto de los personajes”. Olaya, (2009), *MÚSICA PARA CINE. Composición y Producción de la Música*

Original para el Cortometraje Animado “El Mercader de Sueños”, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

De esta manera, hay armonía entre ambos elementos porque se sigue un orden cronológico, lo que permite que la estructura narrativa de la película involucre al público a través de las emociones reflejadas por los personajes.

Tal como lo explica Pérez, (1959), la música es un sonido abstracto por transmitir una serie de sentimientos con el fin de crear un ambiente dramático como apoyo al relato.

Según en DoblajeDisney.com (s.f.), con respecto a las voces y las canciones de las películas fueron dobladas en diferentes idiomas para hacerlo accesible para todo el público. La versión en español fue realizada en México en el mismo año en que fueron estrenadas las películas en su versión original. [Página web en línea]

1.6. Relación de las producciones

La relación principal de las películas es que se derivan de la misma década, que es en 1950. Tal como señala Ebert (2005), al ser la segunda década de los estrenos de los largometrajes animados, Walt se dirige más allá de personalidades definidas debido que las historias deben tener mayor contenido fílmico. [Página web en línea]

Dado que el periodo pasado fue un momento crítico para la empresa por los problemas financieros generados por la gran inversión de capital en las películas, como resultado, los siguientes largometrajes se realizaron con

poco presupuesto para obtener ganancias. (Solano, 2008), [Página web en línea]

Tal como indica el autor mencionado anteriormente, las producciones de este ciclo se caracterizan por retomar de nuevo la animación como elemento fundamental, con el fin de conseguir éxito en la compañía.

1.6.1. Personajes

De acuerdo con Gimeno (2011), los personajes de la Era Dorada forman parte de los clásicos de Walt Disney y que desde los años 30 se logra nuevamente grandes éxitos en la taquilla debido al carisma de cada personaje, y al desarrollo en su relato. [Página web en línea]

En la primera y última película de la década están protagonizadas por las princesas de Disney, *Cenicienta* y *Aurora*. Ambos personajes contienen la misma temática que es: “casarse con un príncipe y vivir felices”. Gimeno, (2011), SensaCine, [Página web en línea]

De acuerdo con el autor anterior, en el caso de *Cenicienta*, en un principio no estaba segura con respecto a su futuro, hasta que su destino cambia por la *zapatilla de cristal* que asegura el amor con el príncipe.

En cambio *Aurora* se ve sometida a un matrimonio desde su nacimiento y está desacuerdo, pero acepta cuando conoce que el príncipe es la misma persona de quien se había enamorado.

“Las películas *Peter Pan* y *Alicia en el País de las Maravillas* fueron realizadas en el período de la posguerra, justo al inicio de la Guerra Fría”.

Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

Estos personajes muestran una personalidad definida por ser independientes. *Alicia* al contrario del prototipo de mujer Disney, “solo contaba con su ingenio y su astucia para navegar con éxito en el País de las Maravillas sin perder la cabeza”. Brian, (s.f.), Google Books, [Página web en línea]

De acuerdo con el autor anterior, *Alicia* se enfrenta a varios personajes de alto mando en ese lugar de fantasía, enfrentándose con madurez poniéndose a prueba así misma.

Esta relación se asemeja con *Peter Pan*, pero a diferencia de que él solo quiere ser independiente sin asumir responsabilidades. Tal como indica Solano (2008), este personaje adquiere una actitud infantil en la se ve alterada por la figura de la mujer para darle a conocer lesiones de vida. [Página web en línea]

El personaje fue inspirado en la situación histórica de ese momento en representar a Peter Pan como Alemania: “una potencia destructora que no asumió la responsabilidad de sus actos en el Holocausto”. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

Por último, según Gimeno (2011), los protagonistas de *La dama y el vagabundo* se basan en un carácter sobre el afecto a la rebeldía. La vida de *Reina* cambia por la llegada de un bebé en la familia y por este motivo cambia su comportamiento. En ese momento, se ve influenciada al conocer

un perro callejero, que al principio evade sus sentimientos hacia él hasta que finalmente lo incluye en la familia. [Página web en línea]

1.6.2. Estética

La estética de Walt Disney se caracteriza por su “técnica refinadísima, un estilo rotundo y gracioso, elegantísimo aunque tal vez amanerado, el cuidado perfeccionista de los detalles, el sabio fundido de imagen y sonido (...), la inagotable y siempre renovada creatividad”. Nobile, (2007), Google Books, [Página web en línea]

Esta innovación se debe a la integración de las personas con la naturaleza y reflejar sentimientos que son vulnerables para la audiencia. También porque proyecta una manera distinta de ver la realidad, agregando valor social y humano a través de la animación.

Según como indica Pérez (1959), la estética se basa en la inspiración que tenga el director de cine con el fin de lograr una obra de arte que se establezca como una marca, es decir, reflejar la expresividad de dicha cabecilla artística.

En la gran pantalla se refleja una poesía, ya que, “Disney, en tanto productor, es un agente que, por lo general, toma una idea (la trama de los cuentos tradicionales infantiles) y la hace una nueva realidad artística, es decir, le otorga un valor estético a sus películas”. Solano, (2008), Hacia la comprensión del imperio mediático Disney, Pontificia Universidad Javeriana, [Página web en línea]

El propósito de su temática no es solo proyectar lo bonito sino transmitir sensación en todos los sentidos y otorgarle significados de distintos puntos de vista a sus películas, haciendo énfasis a un tema en específico mezclando lo real con lo imaginario.

2. PIXILACIÓN

2.1. Definición

La pixilación nace de la técnica del stop motion como fuente para adquirir vida a la animación, pero este término es empleado para elementos reales siendo menos laborioso y fácil de ejecutar.

“Se denomina pixilación a una variante del stop-motion, en la que se animan personas u objetos cotidianos. Para ello se fotografía repetidas veces desplazando ligeramente el objeto”. Martínez-Salanova, (s.f.), El cine de animación, [Página web en línea]

Tal como señala Konigsberg (s.f.), el actor se convierte en una especie de marioneta al ser colocado en diferentes posturas y movimientos para filmar fotograma por fotograma hasta lograr una secuencia. [Página web en línea]

Cabe destacar que, esta técnica forma parte del cine experimental con respecto a la parte estética, en que “la mayoría de las veces está más ligado a efectos plásticos y rítmicos del montaje, que basan su integración en la coherencia en que crea la asociación de colores, formas y sonidos en sucesión”. Duran y González, (2008), Google Books, [Página web en línea]

El propósito de la pixilación es crear el montaje de una historia, en que el autor o director es libre para experimentar y transmitirle al público algo dinámico. Todo se basa en la imaginación y en la creatividad para lograr un buen producto en base de dicha técnica.

2.2. *Antecedentes*

La pixilación viene dada desde los orígenes de la animación, con sus primeros inventos para el cine, con el fin de crear efectos especiales. Las primeras animaciones fueron proyectadas a principios del siglo XX con “(...) una cámara ligeramente modificada que fotografiaba únicamente una imagen por vuelta de manivela, procedimiento que se conoce precisamente con este nombre, 'vuelta de manivela'”. Duran y González, (2008), Google Books, [Página web en línea]

Tal como indican los autores anteriores, se fue innovando con nuevos aparatos cinematográficos para mejorar la función del efecto de animación, que es una imagen separada por otra, es decir, stop motion.

El procedimiento “vuelta de manivela” lo utiliza en esa misma época (principios del siglo XX) Stuart Blackton, quien optó el movimiento de imágenes en su producción *El Hotel Embrujado*. Los objetos proyectados “(...) se le habían impreso desplazamientos sucesivos en el intervalo de las tomas gracias a las vistas *imagen por imagen*”. Sadoul, (1972), Google Books, [Página web en línea]

De acuerdo con el autor anterior, *Blackton* continúa esta técnica en varios cortometrajes, dando inicio al cine de la animación por la proyección de la dimensión de los objetos debido a su ilusión de movimiento. Esta destreza

más tarde la adquirieron nuevos precursores del cine, que fueron innovando y adaptando nuevas modalidades que acompañara dicha técnica de fotografía.

En su primera técnica es conocida como *stop motion substitution* en que:

(...) no hay realmente filmación imagen por imagen, la grabación de la cámara se detiene justo en el momento en que va a haber un cambio en el dibujo, este cambio se produce en un solo frame que es el primero con el que la cámara reanuda la grabación hasta detenerse ante una nueva sustitución. Martínez de Pisón, (s.f.), Universidad Politecnica de Valencia: Tecnologías de la imagen 2, [Página web en línea]

Esta nueva invención del cine se ejecuta para proyectar imágenes reales como si fuesen fantásticas y se reflejó en diferentes cortometrajes. Se presenta la sucesión de distintas imágenes proyectadas en segundos, cada una por separado, pero en base de una secuencia.

Estas imágenes se diferencian de las reales por su número de fotogramas en el tiempo, es decir, “Mientras en el cine de imagen real se analiza y descompone un movimiento real (24 imágenes por segundo), en el cine de animación se construye un movimiento inexistente en la realidad (desde 24 hasta 8 imágenes por segundo)”. Martínez-Salanova, (s.f.), El cine de animación, [Página web en línea]

No obstante, para lograr esta técnica se debe tomar en cuenta que: “el movimiento sólo podrá verse natural o verdaderamente cercano a la realidad si se respeta cada cuadro tomado y no se salta ningún movimiento en el personaje, objeto y/o entorno (...)”. Nucete, (2012), Producción de cortometraje en stop motion con la técnica de pixilación basado en la estética

de los años 50 y las Pin-Up, Universidad Católica Andrés Bello, [Página web en línea]

Para 1908 el caricaturista Emile Cohl, continua el legado del cine animado y realiza cortometrajes con esta técnica de fotograma por fotograma, y luego estrena una producción conocida como “(...) *Fantasmagorie* (...)”, film que tiene el valor de abrir la animación al campo del grafismo y que se considera la primera película de dibujos animados y el primer personaje al cual se le consagraría más de un filme”. Martínez-Salanova, (s.f.), El cine de animación, [Página web en línea]

Tal como indica el autor anterior, la invención de la técnica del stop motion también se ve reflejada en una de las películas de *Segundo de Chomón*, quien fue uno de los precursores más importantes del cine mudo, esto se debe por la innovación de nuevas técnicas en la animación y por incluir efectos especiales en el cine fantástico.

Dentro del contexto histórico, *Segundo de Chomón* fue un español:

(...) profesional del cine en sus primeras décadas de existencia. Fue una mente muy avanzada para su época y artífice de numerosos procedimientos cinematográficos (...), y se le reconoce como uno de los padres del género fantástico y del cine de animación, devolviéndole al lugar que le corresponde y situándolo a la altura de los grandes genios coetáneos, como Georges Méliès. (...) donde pudo colaborar con grandes cineastas y contribuir en las primeras superproducciones de la historia del cine. Vargas-Machuca, (s.f.), Revista de cine e historia: Metakinema, [Página web en línea]

Chomón crea avances técnicos y mejoras con respecto a las modalidades en el cine. Algunos de ellos se encuentran obsoletos pero otros fueron una

evolución para el séptimo arte. Sus películas se basan en los trucos visuales para generar lo fantástico e imágenes en movimiento.

Una de sus producciones más reconocidas se estrena en 1908, titulada *El Hotel Eléctrico*, que fue “Considerada una de las primeras películas con la técnica del Stop-motion (...)”. *El hotel eléctrico* (C), (s.f.). Filmaffinity, [Página web en línea]

De acuerdo con Urrero (2010), la película francesa se basa en la comedia y fantasía. Trata sobre la historia de una pareja que llegan a un hotel que funciona con energía eléctrica, con ausencia de lo humano. Los efectos del stop motion se ve reflejado en las maquinarias, como objetos con vida propia bajo la supervisión de un controlador y estas se encargan de los huéspedes. [Página web en línea]

Sus aportes se ven reflejados en la fotografía, en la iluminación y efectos visuales para crear nuevos enfoques en la imagen, para captar nuevamente la atención del público, quienes estaban acostumbrados a una imagen estática sin cambios de escenas ni efectos especiales.

Luego de la utilización de elementos reales como objetos y personas, en 1912 se aplica otra variable del stop motion que es la utilización de insectos muertos y muñecos por el ruso, Starevitch. (Sadoul, 1972), [Página web en línea]

Ladislav Starevitch [Itálicas añadidas] fue el pionero de la animación de marionetas, su ejecución en el cine viene dado en exponer sus estudios científicos de insectos, quienes fueron los protagonistas de algunas de sus obras.

Aparte de sus modelos peculiares, tiene otras inspiraciones y géneros definidos:

Muchos de sus relatos se inspiran en cuentos y fábulas tradicionales, pero los más celebrados los realizó sobre historias propias. Su talento para el ritmo narrativo, su inventiva técnica y la vida que desprenden sus pícaros personajes hacen de cada película una obra maestra donde el humor absurdo de tradición gogoliana se suma a la poesía y a la sátira política. Metamorfosis: La visión fantástica de Starewitch, (s.f.), mncn, [Página web en línea]

Algunas de sus obras fueron: La cigale et la fourmi (1927), Fétiche mascotte (1933), Le Roman de Renard (1941) y Fleur de fougère (1949), las cuales han tenido influencia en el cine actual en algunos directores del cine, debido por sus características exageradas sin miedo a experimentar algo nuevo. (CCCB: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, s.f.), [Página web en línea]

Para 1918 se emplea la técnica de *claymotion*, que es la utilización de personajes moldeados con plastilina u otro material flexible. Los hermanos *Max* y *Dave Fleischer* fueron los fundadores de dicha variable por la producción de su película llamada "(...) 'fuera del tintero', aquí se modelaba un personaje cuya nariz cobraba vida mágicamente" (...). G. Hernández, M. Hernández, Romero y Sandoval, (s.f.), Google Docs, [Página web en línea]

Los hermanos Fleischer quienes eran animadores, más tarde realizan numerables series de dibujos animados de humanos, en que algunos de sus protagonistas fueron reconocidos a nivel mundial y para 1958 fue que continuaron nuevamente el *claymotion* del payaso koko ("Fuera del tintero") en la pantalla chica. (E-Centro, s.f.), [Página web en línea]

En los años 20 se destaca la variable más utilizada del stop motion, que es la animación con dibujos animados. Esta técnica fue empleada por los mejores animadores de EEUU, entre algunas caricaturas se encuentran: “(...) Pat Sullivan (...), con su Gato Félix, (...) The Crazy Cat, de Ben Harrison y Manny Gould, La Rana Flip de Ub Iwerks, Osvaldo el Conejo Feliz (...), de Walt Disney; y finalmente y sobre todo el Ratón Mickey (...)”. Sadoul, (1972), Google Books, [Página web en línea]

Los dibujos animados fueron una invención para el cine por incorporar elementos que permitieron la evolución de dicho medio, ya sea a través de nuevos aparatos que facilitan el dibujo, como el empleo del color y la banda sonora (diálogos, música, ruidos, etc.), y en el ámbito publicitario de las caricaturas como marcas internacionales.

A mediados del siglo XX nace otra variable del stop motion, que es la *pixilación*. Según Martínez-Salanova (s.f.), esta modalidad surge en 1951 por Norman McLaren, uno de los mayores precursores en el cine, por emplear diversas técnicas en la animación, especialmente el método de la pixilación. [Página web en línea]

Nacido en Escocia, *McLaren* estudió Diseño de Interiores en la escuela de artes de Glasgow. Sin embargo, su gran afición por el cine lo llevó a residir en Canadá como parte del National Film Board of Canada, donde fundó rápidamente el departamento de animación. Su infatigable búsqueda del movimiento en todo aquello que pudiera ser sujeto a grabarse le permitió experimentar en este recién explorado campo de expresión. Castillo, (2014), CLTRA CLCTVA, [Página web en línea], [Itálicas añadidas]

De acuerdo con el autor anterior, esta destreza se basa en la creación de escenas con personas con el fin de “generar una cualidad de movimiento muy especial que permite la exploración de escenas imposibles, acciones surreales y la inclusión de todo un imaginario onírico y experimental en la creación fílmica”. [Página web en línea]

Los films realizados por McLaren con esta técnica fueron:

'Around is around' y 'Now is the time'. Su sentido del movimiento lo hizo aplicar la animación a todo lo que le fuera posible, utilizó como personaje a una silla en 'A chairy tale' y a seres humanos animados, en su célebre técnica que llamó Pixillation, en 'Neighbours' (ganadora del Oscar en animación) y en 'Canon', así como realizó películas completas raspando y pintando sobre el celuloide como 'Blinkity Blank', y 'Caprice en couleurs'. Martínez-Salanova, (s.f.), Norman McLaren: la experimentación en el cine de animación, [Página web en línea]

Otro animador que utilizó la técnica de la pixilación fue el estadounidense Mike Jittlov, con su cortometraje llamado *El mago de la velocidad y el tiempo* en 1979. De esta misma producción más tarde hizo una película manteniendo el título original. (E-Centro, s.f.), [Página web en línea]

La película es presentada por el propio productor y trata sobre:

Mike Jittlov (...), más conocido como 'el Mago' entre los creadores de efectos especiales, intenta por todos los medios darse a conocer entre los más famosos productores de Hollywood. Con ayuda de su ingenio y de un par de amigos, consigue crear su trabajo más espectacular. Pero por razones desconocidas para él, los productores sabotean el proyecto. En su intento por descubrir el por qué del sabotaje, Mike y sus amigos se verán inmersos en una increíble aventura que, literalmente, 'no es de este mundo'. El mago de la velocidad y el tiempo, (s.f.), filmaffinity, [Página web en línea]

Jittlov continuó en el cine de la animación basado en los efectos especiales de algunas películas de otras compañías. Sin embargo, no tuvo ningún éxito relevante desde su participación de cortos de Disney con la técnica del stop motion y su única película producida por él mismo.

Tras las mejoras y nuevas técnicas en la animación, hoy en día se han realizado varias películas producidas por grandes directores de cine, en que se ha utilizado el stop motion como principal destreza para historias de mayor elaboración.

Entre algunas películas animadas en sus distintas variables se encuentran:

Pesadilla antes de Navidad (Tim Burton's The Nightmare Before Christmas, 1993) de **Henry Selick**, está basada en un poema de **Tim Burton**, que había trabajado con Disney. Fue producida por él mismo, está realizada con muñecos de látex y tiene todos los elementos característicos del cine de Burton. (...). Más tarde hizo, en 2005 y con el mismo sistema, *La novia cadáver, Tim Burton's Corpse Bride*. (...) es de influencias góticas, llenas de romance y fantasía. En ocasiones relatan las vivencias de personajes lisiados, fenómenos, seres excluidos de la sociedad o personajes populares que no se logran sentir en concordia con su estatus social. Martínez-Salanova, (s.f.), El cine de animación, [Página web en línea]

2.3. Otras variantes de la animación

El stop motion se divide en diferentes clasificaciones, lo cual solo cambia es el material utilizado debido que la técnica a emplear es la misma, que es la separación de fotograma por fotograma.

De acuerdo con Purves, (2010), a pesar de las diferentes técnicas de animación, lo que importa es el proceso por ser el resultado final de la producción. (Traducción libre del autor)

Entre las variantes más importantes se encuentran: dibujos animados, técnica de plastilina, técnica de marionetas y técnica de recortes, por ser las más utilizadas en el cine y/o en la televisión.

2.3.1. Dibujos animados

La técnica se basa en proyectar libremente personajes que no son reales, pero se caracteriza por su movimiento y creatividad en la producción.

Se conoce que: “La animación es una simulación de movimiento producida mediante imágenes que se crearon una por una; al proyectarse sucesivamente estas imágenes (...) se produce una ilusión de movimiento, pero el movimiento realizado no existió en la realidad”. Ricupero, (2007), Google Books, [Página web en línea]

Los dibujos animados requerían una gran ejecución por ser elaborados de manera manual, uno por uno, hasta la innovación de nuevas técnicas para agilizar el trabajo y no fuese tedioso.

Del dibujo de fotograma por fotograma, pasó a “láminas transparentes sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo. Más tarde, la técnica se agilizó mediante los dibujos realizados en computador, pues existen programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios”. Martínez-Salanova, (s.f.), El cine de animación, [Página web en línea]

La animación la hace única por su expresión artística en que solo se basa en la imaginación de sus creadores. No obstante, tal como señala Hidalgo-Fritzing (s.f.), se requiere mucho tiempo y dinero para su elaboración, ya que detrás de la animación se encuentra un equipo de artistas que dibujan y estudian las características de los personajes animados tanto animales como personas. [Página web en línea]

2.3.2. Técnica de plastilina

Esta variable permite manipular los elementos a una forma determinada según la historia y el personaje. Dicho material (arcilla o plastilina) se adhiere a un alambre para que la figura se mantenga estable y sea fácil de manejar.

“(…) esta técnica es también conocida con la denominación inglesa *claymation* [Itálicas añadidas], la animación realizada con material flexible puede hacerse al estilo libre. Un ejemplo es cuando las figuras se van transformando durante el progreso de animación”. ¿Qué es Stop Motion?, (s.f.) Red Gráfica Latinoamérica, [Página web en línea]

Con respecto a este proceso, “consiste en capturar fotografías, con una cámara conectada al ordenador, a medida que se va cambiando ligeramente la forma de los objetos gracias a su maleabilidad”. Nucete, (2012), Producción de cortometraje en stop motion con la técnica de pixilación basado en la estética de los años 50 y las Pin-Up, Universidad Católica Andrés Bello, [Página web en línea]

Se debe tomar en cuenta otros parámetros que acompañan a las figuras, es decir, también: “Se presta especial atención a la construcción del decorado,

su iluminación tiene que ser consistente, así como la ubicación de los objetos, y preferiblemente debe encontrarse en un cuarto apacible”. Ruiz, (s.f.), Programa Educación Artística, Cultura y Ciudadanía, [Página web en línea]

2.3.3. Técnica de marionetas

La técnica de la animación con marionetas viene dado por el ruso *Ladislav Starewitch*, quien experimentó esta técnica primeramente con insectos disecados. Su primera producción con esta variable se estrena en 1912, *La venganza del camarógrafo*, que es protagonizada por una familia de escarabajos y otros insectos que son manipulados como marionetas. (rtve, 2014), [Página web en línea]

En su definición: “Los muñecos o marionetas permiten el uso de más técnicas de cámara, pero el reducido tamaño de las figuras y de los escenarios restringe la posición y el movimiento de la misma”. Konigsberg, (s.f.), Google Books, [Página web en línea]

De acuerdo con el autor anterior, existe otro término para esta técnica, que es: *puppetoons*, animación con muñecos de diferentes materiales con forma de marioneta. La técnica no solo se presenta con marionetas sino también con la mezcla de actores reales convirtiéndose en una variante del cine fantástico.

Al igual que la técnica de plastilina:

En la animación (...) con marionetas, el esqueleto interno cumple una labor fundamental en el movimiento de los

personajes como sostenedor de la postura de las marionetas (gesto del cuerpo) e interfase entre esta y su entorno (ubicación en el espacio). Para entender la importancia de esta estructura, es necesario conocer como se relaciona con las distintas etapas del proceso de producción de una animación stop motion, comenzando por la construcción misma de la marioneta hasta llegar al proceso de animación o animar. Fábrega, (2004), Sistema de construcción de esqueletos para la suspensión espacial de marionetas, aplicado a una obra de animación stop motion, Universidad de Chile, [Página web en línea]

Las marionetas a diferencia de los demás materiales, reflejan características espontáneas por aportar expresiones faciales y gestos corporales como las personas. Además, incorporan sentimientos como drama, tensión y humor, las cuales producen efectos psicológicos debido a sus acciones generando una conexión con la audiencia. (Purves, 2010)

2.3.4. Técnica de recortes

Su material se basa en figuras recortadas con cualquier tipo de papel que sea manejable y posible de emplear para su ejecución cuadro a cuadro.

Más conocido en inglés como *cutout animation* [Itálicas añadidas], es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje. Ricupero, (2007), Google Books, [Página web en línea]

Según Gondar (2008), esta técnica es sencilla de aplicar ya que el mismo animador es quien mueve las piezas para generar un movimiento en cada

toma, pero existen algunas dificultades que restringen las posturas de las figuras y por ello, se debe pensar claramente lo que se quiere llevar a cabo. [Página web en línea]

Al igual que las demás variables, esta modalidad tiene sus métodos para la presentación de su escenario, por ejemplo: “(...) los fondos pueden ser contruidos a partir de recortes de cartulina, fotografías y otros materiales. Los personajes se colocan sobre éstos y se registra con una cámara cada uno de los cuadros que componen los movimientos de los mismos”. Corsi, (2012), Filburt: Un cortometraje animado en 2D basado en el estilo de ilustración *Brandywine*, Universidad Católica Andrés Bello, [Página web en línea]

“Cuando se desea experimentar en mayor medida, la técnica resulta aún más atractiva; usando diferentes texturas, relieves y movimientos causa mayor impacto visual”. Nucete, (2012), Producción de cortometraje en stop motion con la técnica de pixilación basado en la estética de los años 50 y las Pin-Up, Universidad Católica Andrés Bello, [Página web en línea]

Este aspecto artístico visual es un elemento característico de cada autor, empleado en los materiales y en los movimientos de los mismos para lograr la animación de recortes de forma creativa.

2.4. Pixilación en el cine o en la producción de un cortometraje

La técnica de la *pixilación* actualmente solo se ha empleado en producciones pequeñas como cortometrajes, publicidades televisivas, entre otros proyectos

audiovisuales. Aunque desde su origen en 1908 por *Segundo de Chomón*, se realizaron varios proyectos para ir perfeccionando dicha técnica.

Se considera que su primera proyección en el cine fue en 1952 por *Norman McLaren* con su película *Neighbours* (*Vecinos*). El film obtuvo un Óscar en ese mismo año por Mejor Documental, convirtiéndose “(...) en uno de los cortos más famosos del repertorio cinematográfico canadiense”. Valencia, (2014), RCI: Radio Canada International, [Página web en línea]

En un principio, *McLaren* inicia con los dibujos como producto de la animación, los cuales eran dibujados sobre el celuloide, en el que mezclaba sus producciones abstractas con la música como elemento rítmico.

El surgimiento de la obra *Vecinos* proviene de presentar dos mundos reflejados a través de dos personas, inspirada en la guerra entre China y Corea por ser Canadá enemiga de los chinos. (RCI: Radio Canada International, 2014), [Página web en línea]

Entre otras palabras: “El filme presenta una visión sombría del ser humano, cuyos ímpetus agresivos son más fuertes que cualquier valor ético”. Cáceres, (2004), Terras, [Página web en línea]

Para los años 70 nace un estudio de animación llamado *Aardman Animations*. Esta empresa del Reino Unido, se encarga de la ejecución de películas, series, publicidades y otras innovaciones de la animación. (Aardman.com, s.f.), [Página web en línea]

Tal como señala el autor anterior, sus producciones se caracterizan por utilizar técnicas de la animación en sus distintas variables, aplicando nuevas

destrezas como voces y personajes reales, dirigido principalmente a jóvenes y adultos debido a su contenido de humor.

Con respecto a la variante de la pixilación se realizaron una serie de producciones importantes como:

(...) el vídeo para Peter Gabriel Sledgehammer y la serie de cortometrajes para la cadena de televisión BBC titulados *Angry Kid* [Itálicas añadidas] (protagonizados, estos últimos, por un actor real que lleva una máscara; La postura del actor y la expresión de la máscara fueron ligeramente alteradas en cada fotograma). El video musical de la canción *Us de Regina Spektor* [Itálicas añadidas] está realizado, en ciertos fragmentos, de esta manera. El video musical a partir de técnicas de stop motion es el creado por Oren Lavie para su canción *Her Morning Elegance* [Itálicas añadidas]. Otro ejemplo de vídeo musical con la técnica, es el creado para el sencillo *Ya no Jalaba* [Itálicas añadidas] del grupo musical mexicano Panda. Con la técnica de stop motion también está animado Domo-kun, la mascota de la cadena de televisión NHK de Japón. Stop Motion en la Publicidad, (s.f.), Google Sites, [Página web en línea]

Aardman Animations ha sido una de las mayores compañías que ha mantenido las técnicas del stop motion y la pixilación actualmente. Esto se debe por involucrar al público con sus historias convincentes, lo cual ha permitido que la empresa sea reconocida a nivel mundial.

Su trabajo premiado produce una marca única de cine independiente junto con el trabajo de difusión y publicidad, obteniendo diez nominaciones al Óscar y ganando cuatro de ellos. (Aardman, s.f./2014, traducción libre del autor), [Página web en línea]

3. CORTOMETRAJE

3.1. Concepto

El cortometraje tiene como definición que: “es una producción audiovisual que no dura más allá de treinta minutos, su duración tradicional se ubica entre los ocho y los treinta minutos”. Definición de Cortometraje (corto), (s.f.), Definición ABC, [Página web en línea]

Este producto audiovisual es el inicio de muchos principiantes del cine, debido a su costo y que su ejecución en la producción, resulta más simple que un largometraje.

Otros aspectos de los cortometrajes es que:

Los géneros de los cortometrajes abarcan los mismos tipos que los de las producciones de mayor duración, pero debido a su costo menor se suelen usar para tratar temas menos comerciales o en los que el autor tiene una total libertad creativa. Cortometraje, (s.f.), Lexicoon, [Página web en línea]

“Los cortos pueden incorporar muchas clases distintas de cine (narrativo, experimental, de acción en vivo, de animación, documental, de *mas media*, etc.), por lo que la mejor manera de definirlo es por el tiempo de duración”. Adelman, (2004), Google Books, [Página web en línea]

Lo que varía en un cortometraje es su género, historia y duración, solo se debe proyectar adecuadamente una idea, con el fin de que sea transmitida la visión del director a la audiencia para cumplir con sus objetivos.

En la estructura narrativa de un cortometraje, los: “(...) personajes, manejo del tiempo y el espacio suelen presentarse también con sencillez;

predominan en el guión, en general, los diálogos breves y sencillos, lo que lo convierte en un recurso ideal para el trabajo concreto con determinadas estructuras lingüísticas”. Vivas, (2009), Redele: revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera, [Página web en línea]

De acuerdo con el autor anterior, el éxito de un corto es capturar la atención del público a través de la historia, ya que se basa de mostrar un clímax en poco tiempo, es decir, una producción resumida en minutos.

El cortometraje plantea un recorrido para que el espectador experimente distintas reacciones, es decir:

El corto es un problema. Pretende enganchar las capacidades intelectuales de quien lo vea. Tú le planteas un problema a tu espectador y le das una serie de pistas. Después, le vas empujando hacia la salida. Ahora, le tapias la puerta. Luego, le engañas. Y, al final, le das una solución que lo agite y le descoloque. Pero, a la vez, que le deje comprometido (...). De Rueda Salguero, (2010), Google Books, [Página web en línea]

3.2. Características

Para la realización de un cortometraje se deben cumplir unas series de características que componen el producto audiovisual. Su producción consta de tres etapas importantes como lo son: la preproducción, producción y postproducción.

Para lograr la ejecución de un corto se comienza con la preproducción, que consiste en preparar: “(...) todo lo necesario para cumplir satisfactoriamente la fase posterior, la del rodaje. De modo que cuanto mejor se haya preparado el equipo para todo lo previsto (...) más fluido y provechoso será el rodaje”. Fernández y Barco, (2009), Google Books, [Página web en línea]

La preproducción es la etapa fundamental porque se planifica, se produce y se busca todo lo necesario para la producción. En esta fase inicia la formación del equipo técnico y artístico, y que además, se resuelven los problemas para que no haya retrasos en el rodaje.

Según Nucete (2012), la preproducción está conformada por: la idea, sinopsis, escaleta, guion literario, guion técnico, desglose, marcado de desglose, gira de locaciones, lista de planos, presupuesto, casting, *storyboard* y el plan de rodaje. [Página web en línea]

Estas técnicas son los medios necesarios para llevar a cabo la producción de manera ordenada y eficaz. Se comienza desde lo más simple como lo es la idea, hasta lo complejo que involucra los planes y organización de la producción.

Una vez que se haya preparado y finalizado esta fase se puede iniciar con el rodaje que es: la producción. Esta consiste en incorporar “(...) todos los componentes de los diversos equipos que intervienen en la realización del producto (...). Durante el rodaje o grabación se produce la máxima influencia de equipos y personas y se manejan el mayor número de recursos técnicos y humanos”. Martínez y Fernández (2010), Google Books, [Página web en línea]

De acuerdo con los autores anteriores, la producción se basa en poner en práctica lo de la fase anterior (preproducción), y se debe cumplir lo planteado para no cometer errores y evitar poner en riesgo el producto. Esta etapa es la más importante debido a que se asegura la producción para luego llevarse a cabo el montaje.

Finalmente, cuando se haya terminado de grabar, “Con el material obtenido en el rodaje, en la fase de postproducción se monta la imagen de la película, se sonoriza y se hacen los efectos”. Fernández y Barco, (2009), Google Books, [Página web en línea]

Para esta etapa solo se requiere el personal de producción, dirección y edición, por ser las cabecillas más importantes del proyecto audiovisual y conocen lo que se quiere transmitir en la pantalla para capturar la atención del público.

Entre otras características que señala Adelman (2004), la estructura de un corto es:

- Tener una idea de lo que se quiere llevar a cabo en la producción.
- Escribir un guion de poca duración, el cual se pueden romper los esquemas narrativos.
- Realizar un *storyboard* para visualizar mejor la historia.
- Conseguir los medios y asegurarlos: equipo técnico y creativo.
- Contar con los lugares donde se va a grabar.
- Producción: montaje y acción.
- Precaución con la actuación y el sonido.
- Posproducción: la edición, que se basa en la selección de las mejores tomas.
- Finalmente, la promoción del corto con el fin de conseguir financiamiento y aportes futuros en la industria cinematográfica.

Adelman (2004), hace énfasis en los puntos más importantes para poder llevar a cabo un cortometraje con éxito. Se basa en seguir las instrucciones que son las bases planteadas para la producción audiovisual y los consejos

dados por el autor, que no solo indica la ejecución de un producto sino además, pensado en lograr proyectos futuros. [Página web en línea]

En el caso de Rueda Salguero (2010), para la realización de un cortometraje se debe realizar una estructura en tres pasos:

1. Plantear un final climático: original y verosímil, de acuerdo al esquema narrativo que se le haya presentado al espectador.
2. Mostrarle pistas a la audiencia para dar un final revelador. Se debe pensar claramente lo que se va a mostrar sin revelar mucha información.
3. Contar la historia sin perder el hilo narrativo, es decir, que se proyecte el clímax necesario con el fin de mantener ubicado al espectador.

Según el autor anterior, esta estructura se basa específicamente en la historia, con el fin de que la audiencia se conecte con el producto audiovisual. Para lograr este aspecto se debe proyectar adecuadamente la idea planteada, en que el clímax es la base del éxito y un final que despierte las reacciones y emociones deseadas. [Página web en línea]

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

¿Es posible realizar un cortometraje con la técnica de pixilación inspirado en las películas animadas de Walt Disney de los años 50?

La pixilación es una variante del stop-motion, en que su técnica utiliza como base personas y objetos reales. Por ello, la realización de un cortometraje junto a esta destreza y los largometrajes de Walt Disney permiten visualizar los elementos fantásticos o mágicos que ambos contenidos presentan.

¿Por qué usar específicamente la variable pixilación? Dicha técnica permite dar un sentido real al cortometraje y que el espectador se sienta identificado con el personaje principal para dar una visión distinta de los largometrajes.

Las películas de Disney se caracterizan por ser animadas y por resaltar el legado de las literaturas infantiles desde otro punto de vista, por consiguiente, se elabora una nueva historia que enlaza la trayectoria de la gran pantalla del periodo de los 50 con la técnica de la pixilación. Las películas a utilizar simbolizan el esfuerzo de Walt Disney en la animación, las cuales se han convertido en unos clásicos de la industria.

Es importante destacar la diferencia de las épocas entre las películas animadas a utilizar y la ejecución del proyecto basado en la actualidad. Su fin es unir la realidad con la fantasía, es decir, un escape de la vida diaria o de la rutina a un mundo peculiar en que los objetos y las escenas tienen vida propia, quienes actuarán como elementos interactivos y dinámicos con la protagonista.

Lo fundamental para producir el cortometraje es la organización y la dedicación. Se debe tomar en cuenta la producción, tanto los equipos técnicos como el equipo personal para lograr fundir la variante con la historia, y tener un plan de financiación que se adapte a las necesidades del cortometraje.

2. Objetivos de la investigación

2.1. Objetivo general

Realizar un cortometraje con la técnica de pixilación inspirado en las películas animadas de Walt Disney de los años 50.

2.1. Objetivos específicos

1. Conocer las producciones de Walt Disney Pictures de los años 50.
2. Establecer los elementos y locaciones característicos de cada una de las historias de Disney a utilizar de los años 50.
3. Definir la variante de la pixilación, como una de las técnicas del stop motion.

3. Justificación

Este cortometraje tiene como finalidad hacer una recreación visual de las películas animadas de Walt Disney de los años 50, para que el espectador vuelva a sentir la emoción que tuvo la primera vez cuando vio alguno de estos largometrajes.

El proyecto busca resaltar en un ambiente, los elementos y escenas más representativas extraídos de las historias comprendidas del periodo de los 50, que caracterizan la pluma creativa del director de animación más famoso a nivel mundial, Walt Disney.

Las películas serán la base de inspiración para dar inicio a una nueva historia, junto a una persona que representa a cada uno de los personajes principales de las películas seleccionadas.

La propuesta busca comunicar la historia sólo con imágenes y música para precisamente resaltar el legado a la infancia, debido que Disney es universal y por ello, no se necesitará de un lenguaje oral porque se identifica rápidamente de manera visual y sonora (musicalización).

Combinar la técnica de la pixilación con Disney será el método para desarrollar un estilo que aún está en desarrollo, lo que es innovador en el campo; al ser fotogramas continuos permitirá a la audiencia gozar de la magia al aparecer y mover elementos que en la vida real son estáticos.

Cabe resaltar que la recreación será humanizada con el fin de proyectar otra visión de Disney donde lo imaginario cruza la línea de la realidad, lo que garantiza la originalidad por ser un proyecto inspirado en el cine de la animación.

Es posible llevar a cabo este cortometraje porque es una producción audiovisual que permite representar la idea del director y solo se requiere un plan de desarrollo para cumplir el objetivo.

Este producto estará disponible solo en un CD DVD, lo que permite ser perdurable en el tiempo y manejar correctamente la distribución del producto.

Se tendrá el privilegio de disfrutar de las películas humanizadas bajo la premisa que utilizó Walt Disney en sus parques *“Donde los sueños se hacen realidad”*.

Además está basado en las artes audiovisuales, ya que resalta lo estético y los elementos característicos de Walt Disney, un director que ha permanecido en la historia del cine de animación por su participación en el mundo de la comunicación y del entretenimiento.

El reto de llevar a cabo un cortometraje en stop-motion con la técnica de la pixilación es muy ambicioso, y puede ser logrado por una persona, ya que existen antecedentes de proyectos de grados que utilizaron esta técnica y se lograron resultados satisfactorios de manera individual.

Entre algunos de ellos se encuentran: Nanut, Blush y Cleo, todos realizados por una persona junto al conocimiento y asesoramiento de equipos.

4. Delimitación del problema

Este proyecto abarca el periodo académico en octubre de 2014 hasta agosto de 2015 aproximadamente. La producción se lleva a cabo en la ciudad de Caracas y en el estado Guárico, por ofrecer los espacios deseados para las grabaciones.

El trabajo consiste en la realización de un cortometraje en stop motion con la técnica de la pixilación inspirado en las películas animadas de Walt Disney de los años 50.

La historia se comprende en diferentes escenas compartidas en un mismo escenario, protagonizadas por una persona junto a los elementos característicos de cada una de las películas de Disney de los años 50.

El alcance de esta investigación está dirigido al público meta comprendido entre 16 a 30 años. Este target puede comprender y apreciar el cortometraje ya que, enmarca la técnica y el cine animado de Disney en un periodo determinado.

5. Descripción del proceso

El proyecto nace en base de una idea, en una fuente de inspiración y una técnica para poder llevar a cabo la ejecución del producto. Se debe realizar un estudio y análisis previo de ambas modalidades para conocer cómo se puede elaborar.

El cortometraje al estar inspirado en las películas de Disney en la década de los 50, que en total son cinco películas, estas se representan cada una con su respectiva escena y objeto emblemático.

Para proyectar la magia y la fantasía de acuerdo al legado de Disney se utiliza la técnica de la pixilación, una variante del stop motion que es una secuencia de fotografías protagonizado por personas. Dicha técnica permite poder recrear la ilusión de aparición y acción de los objetos como si fuese por arte de magia.

Se elabora un guion para dar a conocer la historia, saber su orden y de esta manera dar inicio a la producción. Para facilitar el proceso, la historia es protagonizada por una sola persona llamada Marie, quien pasa del mundo real a un mundo paralelo.

Para continuar la temática del cine animado, hay ausencia de voces ya que la historia es contada por música instrumental, acompañada por sonidos y melodías que complementan las acciones de Marie y los objetos.

El siguiente paso es la búsqueda de locaciones que se adapten a las escenas. Según la historia ocurre adentro y afuera de una casa “mágica”, que es lo referente a la fantasía y el mundo real es proyectado en un parque, que en este caso es la Hacienda La Trinidad.

Al tener las locaciones comienza el trabajo más creativo, que es la planificación y búsqueda de la escenografía y de la utilería de cada una de las escenas. Esta etapa hay que realizarla bajo un tiempo determinado, para lograr obtener todo lo requerido según la lista de necesidades o desgloses y facilitar la producción al momento de la toma de fotografías.

Una vez obtenido y completado la etapa de la pre producción, se da inicio a la producción que consiste en: el traslado a las locaciones, montaje del set, asesorar a la protagonista (vestuario y maquillaje) y por último, la prueba de luces, el cual es un punto importante para adaptar la temperatura que se quiere lograr.

Con respecto a la temperatura, se usan filtros para obtener tanto luz fría como cálida, dependiendo del ambiente y la escena. La iluminación es un aspecto que requiere tiempo, para los espacios abiertos la luz principal es la luz natural y en algunos casos se utiliza una luz de relleno para evitar sombras o para iluminar ciertas áreas junto al uso de un rebotador para guiar la luz hacia una dirección determinada.

Los espacios cerrados se requieren la prueba de luces, que son la luz principal, de relleno y de fondo. Dicha iluminación básica es elemental

cuadrarla con tiempo para iluminar correctamente el espacio y a la persona (Marie), y se adecue al espacio de la historia.

La producción va de la mano con el guion técnico, ya que en este formato especifica los planos, tomas y movimientos de cámara que se van a realizar, de esta manera se asegura el desarrollo de la grabación y sea fluida. No obstante, existen las posibilidades de que haya cambios en el guion técnico por no tener el resultado que se quiso desde un principio y se toma decisiones al momento.

Al ser un cortometraje en base de la técnica de la pixilación, se requiere mantener una buena relación e interacción con la(s) persona(s) que actúan. Se recomienda realizar ensayos antes de la grabación, esto permitirá que se realicen las acciones de acuerdo a la historia.

Generalmente para esta técnica se utilizan 24 fotos por segundo para generar el movimiento y el ojo humano pueda recibir la información. Sin embargo, la protagonista al ser una persona real, algunas tomas constan de menos fotos por ser acciones rápidas y fluidas.

En el aspecto técnico, se utiliza una cámara Nikon lente 18-55mm para poder jugar con el zoom, sin tener que mover la cámara. Un instrumento útil para este tipo de trabajo es el trípode, ya que permite fijar la cámara y evitar movimientos que puedan dañar una toma completa.

La última etapa del cortometraje es la post producción, esta consiste en la recolección del material bruto. Es recomendable organizar las tomas separadas cada una por carpetas para facilitar el trabajo, luego se seleccionan las mejores fotos y se editan (en caso de que lo requieran). En este caso, se utiliza para la edición de fotos los programas *Lightroom* y

Photoshop. Para la visualización de las fotografías de manera continua, que es la pixilación se utiliza *Adobe Premiere*, programa aplicado también para la edición del video que conforma la primera y última escena del cortometraje.

Finalmente, se complementa la historia con la música, la cual es una de las piezas centrales debido que no hay voces ni diálogos. La música es original, elaborada especialmente para este trabajo por estar inspirada en las películas junto a melodías y efectos de sonido que sustentan las acciones y emociones del personaje principal y los elementos u objetos de la historia.

6. Etéreo

6.1. Ficha técnica

Título	Etéreo
Duración	12 minutos
Guion original	Melany Ortega
Dirección	Melany Ortega
Producción	Melany Ortega
Asist. de Producción	Carmen Negrin
Asist. de Producción	Carlos A. Ortega
Dirección de fotografía	Melany Ortega
Dirección de arte	Melany Ortega
Asist. de Dirección	Nakarith Rojas
Maquillaje artístico	Simón Ruiz Chang
Edición y montaje	Claudia Cretarolo
Asist. Edición y montaje	Melany Ortega
Música original	René Rivera
Colorización	Melany Ortega y Claudia Cretarolo
Retoque fotográfico	Melany Ortega
Grafismos de créditos	Claudia Cretarolo
Talento actoral	
Marie	Marianyela Rodríguez
Peter Pan	Carlos M. Ortega

6.2. *Idea*

Una chica se encuentra sentada en un parque leyendo un libro, pero su atención es captada por un par de objetos que la guían a un mundo peculiar.

6.3. *Sinopsis*

Marie disfruta de su día libre, pero su realidad cambia cuando unos tacones aparecen mágicamente frente a sus ojos. Los tacones la guían a una casa poco común. Ella los sigue y se encuentra con una mesa puesta que la invita a jugar a la hora del té.

Sin saber lo que ocurre apenas es el principio de una aventura y se deja llevar por los elementos que adquieren vida propia al interactuar con ella. La chica es transportada dentro de la casa y descubre otros escenarios, Marie descubre otros objetos misteriosos que la invitan a la diversión, hasta que la fantasía la ataca al volver al mundo real.

6.4. *Tratamiento*

Marie está disfrutando de su tiempo libre en un enorme parque, sentada en un banco leyendo un libro en las afueras de la ciudad. No obstante, su día cambia cuando observa unos tacones que aparecen frente de ella, extrañada por la situación, mira a su alrededor a ver si era alguien los había dejado, pero no encontró a nadie.

Decide levantarse y dejar un libro a un lado del banco para tomar el par de tacones, con el fin de buscar a la persona que los había dejado allí. Pero

ocurre algo mágico, los tacones comienzan a moverse solos y ella se sorprende.

Los tacones la invitan que los sigan y estos la guían a una casa peculiar, con un jardín que se destaca por un árbol topado de tacones y vegetación a su alrededor.

Marie queda perpleja por el lugar, su atención se dirige al árbol y se acerca para ver los tacones, y es invitada para probarse algunos de ellos.

Luego, algunos tacones comienzan a bajar del árbol y salir de los arbustos para formar un camino que la dirigen al porche de la casa. Al llegar al lugar intenta abrir una puerta minuciosamente, pero al no tener resultados se asoma por las ventanas a ver qué hay adentro de la casa, pero no logra observar nada.

Marie se siente confundida del por qué los tacones la guiaron a una casa vacía, pero cuando se da la vuelta, aparecen una mesa, tres sillas y varios implementos que complementan el lugar. Una de las sillas comienza a moverse para invitarla a tomar asiento. Marie accede y comienzan a aparecer varias botellas y copas de distintas formas y colores.

Una de las botellas con diseños característicos le sirve una bebida peculiar y al beberla le da sueño, ella comienza a bostezar y se queda dormida sobre la mesa.

Marie se despierta y se encuentra acostada en una habitación totalmente blanca. Percibe la presencia de alguien cuando le tocan los pies y la asusta. Marie trata de despertarse para asimilar lo que ocurre.

Observa la silueta de una sombra de un hombre pequeño que aparece y desaparece. Marie se levanta del suelo y comienzan a aparecer paraguas de colores flotantes a su alrededor y un paraguas negro, que es el que interactúa específicamente con ella. Marie admira a los objetos por tener vida propia y flotar en el aire.

De repente, la sombra aparece nuevamente y comienza a hacerle bromas a Marie hasta que la silueta del pequeño hombre se agranda y la asusta, logrando desaparecer a todos los paraguas flotantes y hacer huir a Marie del lugar.

Marie corre hacia un cuarto que al parecer es de una niña. Se monta sobre la cama y se cubre el rostro con una almohada. Cuando pierde el miedo, se retira la almohada y observa el cuarto, ve enormes telas iluminadas que empiezan desde el techo y caen alrededor de la cama hasta llegar al suelo. Marie se tranquiliza.

En ese momento, una caja blanca con un lazo rosa, aparece mágicamente sobre la cama, justo frente de Marie. En un principio, ella duda un poco, pero igual decide abrirla y ve que es un hermoso collar que enseguida llama su atención y se lo coloca.

Al colocarse el collar, empieza a hacer magia en el cabello de Marie, teniendo diferentes formas y colores una tras otra. Se toca el cabello y al sentirlo distinto se asusta, y otro de los efectos de la magia es que le salen enormes orejas peludas y su cara se transforma en una perra Cocker Spaniel e inmediatamente se quita el collar para detener el efecto.

Al quitárselo se transporta a una salida de la casa, que la conecta hacia otro jardín. Camina entre la oscuridad de una caseta para dirigirse hacia la salida y continuar su trayecto.

Todo comienza a aclararse y camina hasta llegar a un muro cubierto de enredaderas. En el muro nacen unas ramas donde brotan rosas de color rosa y azul. Marie queda fascinada por ver este aceleramiento del crecimiento en las flores y decide tomar una rosa, pero al tocar el tallo se pincha el dedo con una espina.

Marie sufre una pequeña herida y se besa el dedo para curarse, dejando caer la rosa al suelo. La rosa rebosa en el suelo junto al banco del parque donde Marie termina de leer su libro, recoge su bolso y guarda el libro. Antes de irse agarra la rosa, la huele, sonríe y se retira del parque.

6.5. *Escaleta*

1. EXT. Parque – Día.

MARIE se encuentra sentada en un banco de un parque leyendo un libro y su atención es captada por un par de tacones llamativos. Ella decide tomarlos, pero los tacones adquieren vida propia y comienzan a caminar. Marie los persigue.

2. EXT. Jardín de la casa – Día.

Marie es guiada por los tacones hasta el jardín de una casa donde se encuentra un árbol topado de tacones. Ella sorprendida toma algunos pares, se los prueba y luego estos mismos la dirigen a la entrada de la casa.

3. EXT. Porche de la casa – Día.

Marie llega al porche de la casa que se encuentra vacía. Confundida del por qué los tacones la guiaron a una casa abandonada aparece de repente una mesa y tres sillas que la invitan a tomar asiento. Aparecen varias botellas y copas, y una de las copas se llena y ella al tomarla se queda dormida.

4. INT. Habitación blanca – Noche.

Marie despierta en un cuarto completamente blanco. Al abrir los ojos, aparecen paraguas a su alrededor y también una sombra de un pequeño hombre. La sombra le hace bromas pesadas hasta hacerla huir del lugar.

5. INT. Habitación infantil – Día.

Marie llega corriendo a una habitación infantil y se sube a la cama, y se cubre el rostro con una almohada. Al perder un poco el miedo, se quita la almohada y aparece mágicamente una caja de regalo frente de ella.

La abre cuidadosamente y observa que es un collar, y se lo coloca. El mismo le produce ciertos cambios en su cabello y se lo quita para detener el efecto.

6. EXT. Caseta de transición – Día.

Marie se transporta hacia otro jardín a través de una caseta oscura. Todo comienza a aclararse a medida que va caminando hasta llegar a un jardín.

7. EXT. Jardín – Día.

Marie llega a un jardín con un muro cubierto de enredaderas y comienza aparecer unas ramas con rosas. Ella decide tomar una rosa pero se pincha el dedo y deja caer la rosa al suelo.

8. EXT. Parque – Día.

La rosa se encuentra tirada en el suelo al lado del banco donde Marie se encuentra terminando de leer su libro, toma la rosa y se retira del lugar.

6.6. Perfil de los personajes

6.6.1. Marie

El estilo y la paleta de colores también se adaptan a la protagonista. Marie es protagonizada por Marianyela Rodríguez, quien es la figura principal de su propia historia, es una chica que pertenece y forma parte del siglo actual.

Es una estudiante universitaria que conserva un estilo femenino y se dedica a la lectura en su tiempo libre. Su look *vintage* y moderno representa a la figura de una chica esbelta que sigue tendencias, sin dejar atrás su personalidad intelectual.

Su imagen fue inspirada en la actriz canadiense Rachel McAdams, la cual se destaca por su actuación en varias películas de época. En *About Time* su look representa una personalidad conservadora y dulce, tanto en su maquillaje, peinado y vestuario.



Referencia de la actriz Rachel McAdams

El estilo de Marie no cambia en el transcurso de la historia, debido que solo es parte de su imaginación en que lo único que cambia son las escenas y los objetos que interactúan con ella.

Se toma como referencia de su vestuario según la estética utilizada, una camisa manga larga de cuadros de tonos azules y grises. Seguidamente, de una falda corta acampanada tono azul claro-blanco corta y como accesorio o complemento del vestuario una cartera de cuero color marrón.



Referencia del vestuario (camisa y falda)



Referencia de cartera de cuero

El peinado y maquillaje de Marie también sigue la estética. De acuerdo al *look* utilizado y para agregarle un toque moderno, se optó por el cabello suelto con una trenza en la parte superior de la cabeza que cae a un lado del rostro.



Referencia de la trenza

Su maquillaje se basa en polvo suelto para quitar el brillo y emparejar el tono de la piel, junto a ojos delineados con el famoso *cat eye*, de forma moderada. Rubor para iluminar su rostro y por último, los labios de color naranja para darle vida a su estilo.



Referencia del delineado y color de labios

6.6.2. *Peter Pan*

El personaje representa la figura de un adolescente eterno, inspirado en la película de Peter Pan, un niño explorador que se rehúsa a crecer y ser un adulto. Es el único personaje que aparece en la historia como papel secundario, tiene su aparición solamente en la escena 4, que es la habitación blanca donde aparece la sombra de Peter.

A pesar de que el personaje solo será visible a través de su sombra proyectada en una tela blanca, debe cumplir con el vestuario adaptado a la película para tener una mejor visión de quién se trata y tenga conexión con la historia.

El vestuario a utilizar es el característico sombrero del personaje, que es una especie de gorro de duende con una pluma roja sobre la cabeza. Una camisa de mangas cortas con picos y larga hasta más debajo de las caderas con picos en la parte inferior adaptada al cuerpo, junto a un cinturón. Una bermuda para enmarcar mejor el cuerpo y se vea proyectado en la sombra. Y por último, unos botines para complementar el vestuario de duendecillo.



Referencia del vestuario de Peter Pan

6.7. *Guion literario*

ETÉREO

Por:

Melany Ortega

ESC. 1 -PARQUE- EXT/DÍA

MARIE, una chica de 24 años, se encuentra sentada en un banco de un parque leyendo un libro, disfrutando de su tiempo libre fuera de la ciudad.

Sentada con las piernas cruzadas y hojeando el libro, lo baja por un momento al ver a un lado de ella un par de tacones llamativos.

Ella mira a su alrededor y no hay nadie. Coloca el libro a un lado del banco y se levanta para ir a agarrarlos, pero estos al caminar tienen vida. Sorprendida, los sigue.

CORTE A

ESC. 2 -JARDÍN DE LA CASA- EXT/DÍA

Marie es guiada por los tacones hasta el jardín de una casa. La casa es de dos pisos y tiene un jardín pequeño, con un gran árbol, con las ramas iluminadas y topado de tacones, y junto al árbol hay pequeños arbustos que lo acompañan.

Ella sorprendida, se acerca para apreciarlos y luego se sienta sobre un tronco, y comienzan aparecer mágicamente tacones en sus pies.

Marie se prueba uno tras otro. De repente, algunos de los tacones comienzan a bajar del árbol y salirse de los

arbustos para formar un camino que la guían al porche de la casa.

CORTE A

ESC. 3 -PORCHE DE LA CASA- EXT/DÍA

Marie se dirige al porche de la casa, comienza a mirar a su alrededor y no hay nada.

Un poco confundida observa que la puerta está cerrada y se asoma por la ventaja para ver qué hay adentro de la casa, pero no observa nada.

Cuando se da la vuelta, aparece una mesa redonda y tres sillas. Una de las sillas se mueve y Marie se sienta. Sobre la mesa comienzan a aparecer varias botellas y copas de distintas formas y colores, que empiezan a moverse solos.

Una de las botellas le sirve una bebida brillante en una copa, Marie decide probarla y al terminar coloca nuevamente la copa sobre la mesa.

En seguida le da sueño, Marie bosteza y se queda dormida sobre la mesa.

CORTE A

ESC. 4 -CUARTO BLANCO- INT/DÍA

Marie se despierta acostada en el piso dentro de una habitación de la casa. El cuarto es totalmente blanco e iluminado. Marie mira sus pies al ver una sombra. Se

despierta y ve una sombra de un pequeño hombre sobre la pared.

Marie se pone de pie y aparecen varios paraguas de colores flotantes alrededor de ella y un paraguas negro. Marie juega con la sombra, hasta que la sombra empieza a aparecer y desaparecer hasta que la silueta se agranda y la asusta. Los paraguas flotantes desaparecen y Marie huye del lugar.

CORTE A

ESC. 5 -HABITACIÓN INFANTIL- INT/DÍA

Marie llega corriendo, se sube a la cama y se cubre el rostro con una almohada. Baja poco a poco la almohada y observa que la cama está techada por telas y luces.

Aparece una caja blanca con un lazo rosa sobre la cama. La caja se acerca a Marie y ella la abre.

Al abrirla saca un collar, ella sonríe y se lo coloca, su cabello comienza a cambiar en diferentes formas y colores.

Marie toca su cabello y al sentirlo diferente se asusta, y se quita el collar.

CORTE A

NEGRO

ESC. 6 -CASETA DE TRANSICIÓN- EXT/DÍA

Marie aparece dentro una caseta oscura, pero al llegar hacia a la puerta de la salida, todo se aclara y ella sigue el camino hasta llegar a un jardín.

CORTE A

ESC. 7 -JARDÍN- EXT/DÍA

Marie llega a otro jardín, con un muro cubierto de enredaderas donde comienzan a florecer unas rosas de color rosa y azul.

Ella se sorprende y decide tomar una de las rosas de la enredadera, pero al agarrarla se pincha el dedo con una espina y besa su dedo.

Al pincharse deja caer la rosa al suelo.

CORTE A

ESC. 8 -PARQUE- EXT/DÍA

La rosa se encuentra tirada en el suelo al lado del banco donde Marie se encuentra terminando de leer su libro y al culminar ve la rosa, sonríe, y la agarra.

Inhala el olor de la rosa y se retira del lugar.

CORTE A

6.8. Guion técnico

ESCENA	PLANO	IMAGEN	SONIDO	PARLAMENTOS	TIEMPO
			AUDIO		
1. Parque.	P.1	Plano general. Paneo del parque.	Sonido de ambiente.		8 segundos
	P.2	Plano americano de MARIE hojeando el libro.	Sonido de ambiente.		6 segundos
	P.3	Plano corto. Rostro de MARIE leyendo y voltea a ver algo.	Sonido de ambiente.		3 segundos
	P.4	Subjetiva. MARIE con el libro en sus manos lo baja y se enfocan los tacones.	Sonido de ambiente.		3 segundos
	P.5	Plano medio. MARIE se sorprende y voltea para ambos lados, trata de seguir leyendo, pero voltea a ver de nuevo los tacones.	Sonido de ambiente.		5 segundos
	P.6	Plano detalle de los tacones enfocados (desde el suelo) y Marie	Sonido de ambiente.		2 segundos

		desenfocada en la parte de atrás.			
	P.7	Plano general. MARIE cierra el libro, lo coloca a un lado de banco y se levanta.	Sonido de ambiente.		3 segundos
	P.8	Plano detalle de los pies de MARIE al frente de los tacones.	Sonido de ambiente.		3 segundos
	P.9	Ángulo normal. Plano detalle de los pies de MARIE al frente de los tacones y comienzan a moverse solos cuando ella intenta agarrarlos.	Música instrumental.		2 segundos
	P.10	Plano medio. MARIE se sorprende y coloca las manos en su boca.	Música instrumental.		3 segundos
	P.11	Cenital. Tacones caminando por si solos sobre el césped.	Música instrumental.		4 segundos
2. Casa con jardín y árbol topado de tacones.	P.12	Plano detalle. Cenital - Subjetiva. El tacón izquierdo se mueve para darle una señal a MARIE.	Música instrumental.		2 segundos

	P.13	Plano medio. MARIE sube la mirada y un poco confundida, observa una casa.	Música instrumental.		7 segundos
	P.14	Plano general - Tilt down de la casa.	Música instrumental.		7 segundos
	P.15	Plano detalle. Cenital - Subjetiva. Tacones sobre la grama, el tacón derecho se mueve para darle una señal a MARIE.	Música instrumental.		2 segundos
	P.16	Plano medio. MARIE voltea hacia su derecha (donde está el árbol), se sorprende y sonríe.	Música instrumental.		5 segundos
	P.17	Plano detalle. Los tacones caminan hasta llegar a un tronco entre unos arbustos, que está junto al árbol.	Música instrumental.		9 segundos
	P.18	Plano general – Paneo del árbol y arbustos.	Música instrumental.		5 segundos

	P.19	Plano americano. MARIE parada frente al árbol.	Música instrumental.		4 segundos
	P.20	Plano detalle. Tacón caminando por una rama del árbol.	Música instrumental.		2 segundos
	P.21	Plano detalle. Cesta de madera floreciendo y brotando tacones.	Música instrumental.		--
	P.22	Plano detalle. Manos de MARIE tocando algunos tacones.	Música instrumental.		--
	P.23	Plano detalle. Un tronco que se acerca a MARIE.	Música instrumental.		3 segundos
	P.24	Plano entero. MARIE se sienta sobre el tronco, se acomoda la falda y mira hacia su alrededor.	Música instrumental.		4 segundos
	P.25	Plano detalle de los pies de MARIE, desaparecen sus zapatos.	Música instrumental.		1 segundo
	P. 26	Plano corto. MARIE se sorprende.	Música		4 segundos

			instrumental.		
	P.27	Plano detalle de los pies de MARIE. Cambian los tacones por si solos. (se mueven los pies)	Música instrumental.		12 segundos
	P.28	Plano entero. MARIE sube uno de sus pies para ver los tacones y sonríe.	Música instrumental.		3 segundos
	P.29	Plano detalle. Tacones saliendo de los arbustos.	Música instrumental.		4 segundos
	P.30	Contrapicado. Los tacones forman una fila, uno por uno, hasta crear un camino hacia la casa.	Música instrumental.		2 segundos
	P.31	Plano entero. MARIE se levanta del tronco para dirigirse hacia el camino formado por los tacones.	Música instrumental.		2 segundos
	P.32	Plano entero. MARIE observa sus pies y les señala al árbol que tiene unos tacones puestos y estos desaparecen.	Música instrumental.		3 segundos

	P.33	Plano entero. MARIE se dirige hacia a la casa.	Música instrumental.		3 segundos
	P.34	Plano detalle - Diagonal. Pies de MARIE caminando por el camino formado por los tacones.	Música instrumental.		5 segundos
3. Porche de la casa.	P.35	Plano medio. MARIE observa hacia su alrededor.	Música instrumental.		4 segundos
	P.36	Plano general. Casa en abandono.	Música instrumental.		4 segundos
	P.37	Plano detalle. Objetos abandonados (plantas secas, musgos, sucio en las ventanas y hojas en el suelo).	Música instrumental.		7 segundos
	P.38	Plano americano. MARIE se acerca a la puerta y se asoma por la cerradura.	Música instrumental.		2 segundos
	P.39	Plano detalle. MARIE asomada por la cerradura de la puerta.	Música instrumental.		4 segundos

	P.40	Plano medio. MARIE intenta abrir la puerta.	Música instrumental.		2 segundos
	P.41	Plano detalle. Mano de MARIE tratando de abrir la manilla.	Música instrumental.		2 segundos
	P.42	Plano medio. MARIE hace una expresión de duda por no poder lograr abrir la puerta.	Música instrumental.		3 segundos
	P.43	Plano medio. MARIE se asoma por las ventanas para tratar de ver qué hay adentro de la casa.	Música instrumental.		5 segundos
	P.44	Primer plano. Encuadre irreal. Mirada de MARIE viendo a todos lados.	Música instrumental.		5 segundos
	P.45	Plano general. MARIE voltea hacia el área del jardín y se sorprende cuando ve hacia su al frente porque aparece una mesa.	Música instrumental.		6 segundos

	P.46	Plano detalle. Aparecen dos sillas, una de lado derecho y otra al lado izquierdo. Se mueven hasta posicionarse en la mesa.	Música instrumental.		5 segundos
	P.47	Plano detalle. Aparece una tercera silla e invita a MARIE a tomar asiento.	Música instrumental.		10 segundos
	P.48	Plano medio. MARIE se sienta en la silla y esta la arrima hacia adentro de la mesa.	Música instrumental.		2 segundos
	P.49	Contrapicado. MARIE está oliendo unas flores y aparece un estante viejo en una esquina del porche de la casa.	Música instrumental.		19 segundos
	P.50	Plano detalle. Aparecen flotando arriba de MARIE pequeños envases con flores de margaritas.	Música instrumental.		8 segundos
	P.51	Plano detalle. Sobre la mesa el florero comienza a moverse y luego aparecen botellas y copas de	Música instrumental.		4 segundos

		distintas formas y diseños.			
	P.52	Plano medio. MARIE se alegra.	Música instrumental.		3 segundos
	P.53	Plano detalle. El florero, las botellas y las copas comienzan a bailar sobre la mesa.	Música instrumental.		--
	P.54	Plano detalle. Una de las copas se acerca hacia a MARIE y se llena mágicamente con una bebida particular.	Música instrumental.		13 segundos
	P.55	Plano medio. MARIE decide agarrar la copa.	Música instrumental.		4 segundos
	P.56	Plano corto. MARIE observa de forma confusa la copa de un lado a otro y se toma la bebida.	Música instrumental.		3 segundos
	P.57	Plano medio. MARIE regresa la copa a su lugar y enseguida bosteza.	Música instrumental.		6 segundos

	P.58	Plano detalle. Todos los objetos que están sobre la mesa se mueven y MARIE se recuesta.	Música instrumental.		6 segundos
	P.59	Plano corto. Rostro de MARIE, cierra los ojos hasta quedarse dormida sobre la mesa.	Música instrumental.		4 segundos
4. Cuarto Blanco.	P.60	Plano corto. Rostro de MARIE intentando despertar.	Música instrumental.		6 segundos
	P.61	Plano corto. Sombra de PETER PAN.	Música instrumental.		7 segundos
	P.62	Plano detalle. Manos de PETER PAN intentando de agarrarle los pies a MARIE.	Música instrumental.		7 segundos
	P.63	Plano corto. MARIE se asusta y se estruja los ojos para ver mejor.	Música instrumental.		4 segundos
	P.64	Plano entero. Silueta de la sombra de PETER PAN aparece y	Música instrumental.		9 segundos

		desaparece.			
	P.65	Plano americano. MARIE se pone de pie para ver la sombra, pero desaparece.	Música instrumental.		6 segundos
	P.66	Plano medio. MARIE pone cara de duda por no entender lo que ocurre.	Música instrumental.		4 segundos
	P.67	Plano general. Comienzan a aparecer paraguas flotantes alrededor de MARIE.	Música instrumental.		19 segundos
	P.68	Plano corto. MARIE se sorprende.	Música instrumental.		2 segundos
	P.69	Plano entero. Un paraguas negro se acerca a MARIE.	Música instrumental.		1 segundo
	P.70	Plano detalle. Mano de MARIE sujetando el paraguas.	Música instrumental.		2 segundos
	P.71	Plano entero. MARIE jugando con	Música		5 segundos

		los paraguas.	instrumental.		
	P.72	Plano americano. MARIE dándole vueltas al paraguas negro.	Música instrumental.		7 segundos
	P.73	Plano entero. Aparece por completo la silueta de PETER PAN e imita a MARIE.	Música instrumental.		6 segundos
	P.74	Plano medio. PETER PAN le hace muecas a MARIE.	Música instrumental.		4 segundos
	P.75	Plano medio. MARIE observa la sombra y lo ignora.	Música instrumental.		2 segundos
	P.76	Plano entero. MARIE gira nuevamente y la sombra de PETER PAN desaparece.	Música instrumental.		--
	P.77	Plano medio. MARIE se ríe de PETER.	Música instrumental.		--
	P.78	Plano general. MARIE continúa	Música		4 segundos

		jugando y caminando entre los paraguas.	instrumental.		
	P.79	Plano general. Aparece nuevamente la sombra de PETER, pero esta vez, en su gran magnitud.	Música instrumental.		6 segundos
	P.80	Plano medio. MARIE se asombra por la gran sombra.	Música instrumental.		--
	P.81	Plano detalle. Los paraguas se asustan y se comienzan a cerrar.	Música instrumental.		4 segundos
	P.82	Plano general. PETER PAN asustando al resto de los paraguas.	Música instrumental.		3 segundos
	P. 83	Plano detalle. Los paraguas se asustan y se comienzan a cerrar.	Música instrumental.		2 segundos
	P.84	Plano general. PETER PAN se burla y los paraguas comienzan a desaparecer.	Música instrumental.		11 segundos

	P.85	Plano entero. MARIE se acerca hacia la sombra.	Música instrumental.		4 segundos
	P.86	Plano detalle. El paragua negro sujetado por MARIE desaparece.	Música instrumental.		6 segundos
	P. 87	Plano medio. MARIE se asusta por la desaparición del paraguas negro.	Música instrumental.		2 segundos
	P.88	Plano detalle. Pies de MARIE, ella sale corriendo de la habitación.	Música instrumental.		6 segundos
5. Cuarto infantil.	P.89	Plano medio. MARIE abre la puerta y entra a la habitación asustada.	Música instrumental.		11 segundos
	P.90	Plano detalle. Pies de MARIE, ella camina hasta llegar a una cama.	Música instrumental.		4 segundos
	P.91	Plano general. MARIE entrando poco a poco al cuadro y se sienta sobre la cama.	Música instrumental.		8 segundos
	P.92	Plano general. MARIE se acomoda	Música		8 segundos

		y abraza a una de las almohadas.	instrumental.		
	P.93	Plano detalle. Objetos de la mesa comienzan a moverse: flores, lámpara y velas.	Música instrumental.		9 segundos
	P.94	Plano detalle. Tetera y tazas de porcelana bailan.	Música instrumental.		13 segundos
	P.95	Plano detalle. En un estante comienzan a moverse los objetos y llamar la atención de MARIE.	Música instrumental.		19 segundos
	P.96	Plano medio. MARIE se retira la almohada y observa lo que ocurre a su alrededor.	Música instrumental.		8 segundos
	P.97	Plano detalle. Marcos de cuadros aparece en la pared.	Música instrumental.		6 segundos
	P.98	Plano general. MARIE sentada sobre la cama, las almohadas y los cojines se mueven.	Música instrumental.		8 segundos

	P.99	Subjetiva. Aparece una caja de regalo frente de MARIE.	Música instrumental.		3 segundos
	P.100	Plano medio. MARIE se asusta y se cubre con las telas iluminadas.	Música instrumental.		5 segundos
	P.101	Plano detalle. La caja de regalo se acerca a MARIE, insistiendo.	Música instrumental.		3 segundos
	P.102	Plano medio. MARIE sale de su escondite y decide agarrar la caja.	Música instrumental.		8 segundos
	P.103	Plano detalle. Manos de MARIE abriendo la caja de regalo y saca un collar.	Música instrumental.		10 segundos
	P.104	Plano corto. MARIE se sorprende y hace una expresión (Wow).	Música instrumental.		2 segundos
	P.105	Plano detalle. MARIE se coloca el collar en su cuello.	Música instrumental.		5 segundos

	P.106	Plano medio. MARIE lo observa y lo toca mientras ella sonríe.	Música instrumental.		2 segundos
	P.107	Plano corto. MARIE se siente extraña y se toca la cabeza.	Música instrumental.		5 segundos
	P.108	Plano corto. El cabello de MARIE comienza a cambiar de distintos colores.	Música instrumental.		40 segundos
	P.109	Plano corto. MARIE se asusta y decide quitarse el collar.	Música instrumental.		2 segundos
	P.110	Plano corto. MARIE con el collar en las manos, su cabello regresa a la normalidad.	Música instrumental.		2 segundos
	P.111	Plano detalle. MARIE coloca el collar de nuevo en la caja.	Música instrumental.		5 segundos
	P.112	Plano medio. MARIE se seca la frente con su mano, tapándose los ojos y suspira.	Música instrumental.		2 segundos

	P.113	Corte A Negro.			5 segundos
6. Caseta de transición.	P.114	Plano medio. MARIE está en una caseta completamente oscura y se dirige hacia la salida.	Música instrumental.		3 segundos
	P.115	Plano medio. MARIE sale de la caseta.	Música instrumental.		3 segundos
	P.116	Plano entero. MARIE observa hacia su alrededor y se dirige hacia a un jardín.	Música instrumental.		--
7. Jardín de enredaderas.	P.117	Plano medio – zoom in. MARIE se acerca hacia a un muro de enredaderas.	Música instrumental.		11 segundos
	P.118	Plano entero. MARIE observa el muro de enredaderas.	Música instrumental.		10 segundos
	P.119	Plano medio. MARIE hace un gesto de duda. Dedo en la boca y ve de lado a lado. Luego baja sus brazos.	Música instrumental.		--

	P.120	Plano detalle. MARIE acaricia la enredadera con su mano.	Música instrumental.		3 segundos
	P.121	Plano entero. MARIE regresa su mano y se echa hacia atrás.	Música instrumental.		5 segundos
	P.122	Plano detalle. Comienzan a nacer rosas en la enredadera.	Música instrumental.		6 segundos
	P.123	Plano medio. MARIE mueve la cabeza y la mirada de arriba hacia abajo.	Música instrumental.		4 segundos
	P.124	Plano medio. MARIE toca de nuevo la enredadera con su mano.	Música instrumental.		7 segundos
	P.125	Plano detalle. Nacen más rosas en la enredadera.	Música instrumental.		3 segundos
	P.126	Plano medio. MARIE observa cómo nacen las rosas.	Música instrumental.		9 segundos

	P.127	Plano medio. MARIE intenta agarrar alguna rosa.	Música instrumental.		3 segundos
	P.128	Plano detalle. Mano de MARIE intentando agarrar las rosas, pero estas se esconden.	Música instrumental.		8 segundos
	P.129	Plano medio. MARIE cruza los brazos de forma molesta.	Música instrumental.		3 segundos
	P.130	Plano detalle. Pies de MARIE esperando.	Música instrumental.		--
	P.131	Plano medio. MARIE se acerca para oler las rosas e inhala.	Música instrumental.		4 segundos
	P.132	Plano medio. MARIE decide nuevamente agarrar una de las rosas.	Música instrumental.		--
	P.133	Plano detalle. Mano de MARIE agarrando una rosa rosada.	Música instrumental.		2 segundos

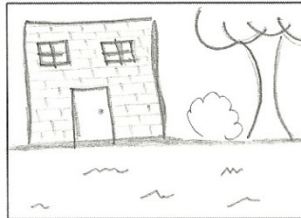
	P.134	Plano detalle. MARIE se pincha el dedo con una espina de la rosa y la deja caer.	Música instrumental.		5 segundos
	P.135	Plano corto. MARIE trata de curarse el dedo dándole un beso.	Música instrumental.		3 segundos
	P.136	Plano medio. MARIE observa como las rosas comienzan a desaparecer de la enredadera.	Música instrumental.		7 segundos
	P.137	Plano medio. MARIE se asombra cómo todo desaparece y se desanima.	Música instrumental.		4 segundos
	P.138	Plano detalle. La rosa cae sobre el suelo.	Música instrumental.		2 segundos
8. Parque	P.139	Plano detalle. Rosa en el suelo del parque justo al lado del banco donde está sentada MARIE.	Sonido de ambiente.		3 segundos
	P.140	Tilt up desde la rosa hasta llegar a	Sonido de		6 segundos

		MARIE, quien está leyendo.	ambiente.		
	P.141	Plano medio. MARIE cierra el libro	Sonido de ambiente.		--
	P.142	Plano detalle. MARIE guarda el libro en su cartera.	Sonido de ambiente.		10 segundos
	P.143	Plano general. MARIE intenta levantarse, pero ve hacia abajo la rosa.	Sonido de ambiente.		--
	P.144	Plano detalle. Mano de MARIE agarrando la rosa del suelo.	Sonido de ambiente.		3 segundos
	P.145	Primer plano. MARIE huele la rosa.	Sonido de ambiente.		4 segundos
	P.146	Plano general. MARIE se levanta del banco y se retira.	Sonido de ambiente.		9 segundos

6.9. Storyboard

Nombre de la producción: Eléreo

Página: 1



Escena: 1 - Parque

Toma: 1

Acción: Paseo



Escena: 1 - Parque

Toma: 2

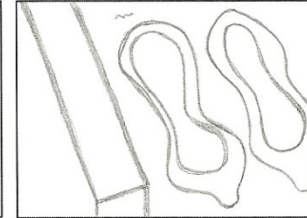
Acción: MARIE leyendo



Escena: 1 - Parque

Toma: 3

Acción: MARIE volteo



Escena: 1 - Parque

Toma: 4

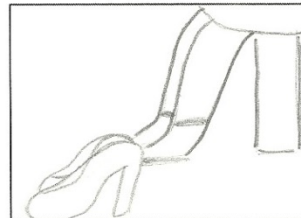
Acción: MARIE baja el libro



Escena: 1 - Parque

Toma: 5

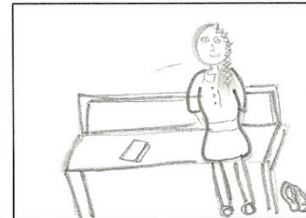
Acción: MARIE se sorprende y volteo



Escena: 1 - Parque

Toma: 6

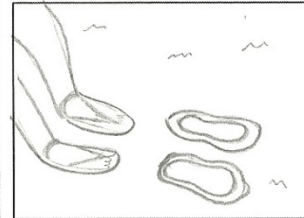
Acción: Tacones quietos



Escena: 1 - Parque

Toma: 7

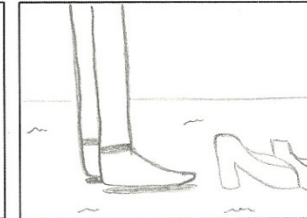
Acción: MARIE se levanta



Escena: 1 - Parque

Toma: 8

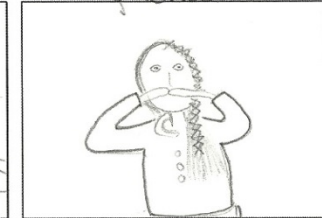
Acción: Pies



Escena: 1 - Parque

Toma: 9

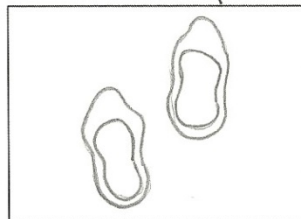
Acción: Tacones se mueven



Escena: 1 - Parque

Toma: 10

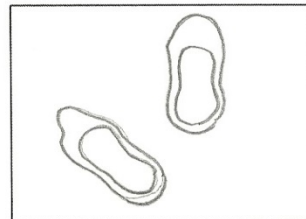
Acción: MARIE sorprendida



Escena: 1 - Parque

Toma: 11

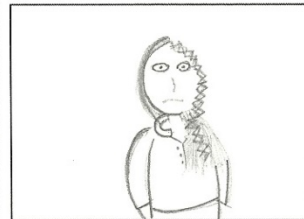
Acción: Tacones avanzando



Escena: 2 - Jardín y Árbol

Toma: 12

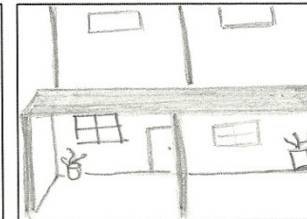
Acción: Tacón Izq. mueve



Escena: 2 - Jardín y Árbol

Toma: 13

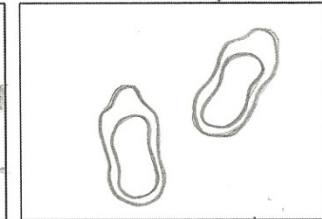
Acción: MARIE confundida



Escena: 2 - Jardín y Árbol

Toma: 14

Acción: Tilt down casa



Escena: 2 - Jardín y Árbol

Toma: 15

Acción: Tacón Der. mueve

Nombre de la producción: El ereo

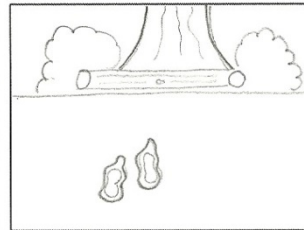
Página: 2



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 16

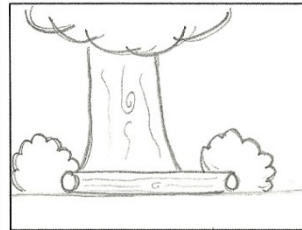
Acción: MARIE volta a la derecha



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 17

Acción: Tacones hacia el arbusto



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 18

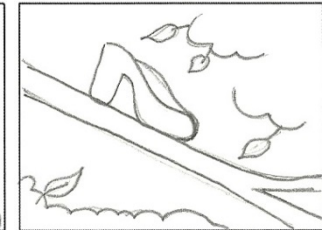
Acción: Paseo árbol y arbusto



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 19

Acción: MARIE frente al árbol



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 20

Acción: Tacón caminando



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 21

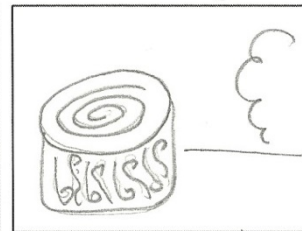
Acción: Tacones florecen



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 22

Acción: MARIE toca tacones



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 23

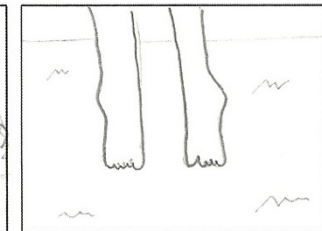
Acción: Tronco se acerca



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 24

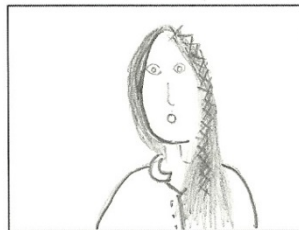
Acción: MARIE se sienta



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 25

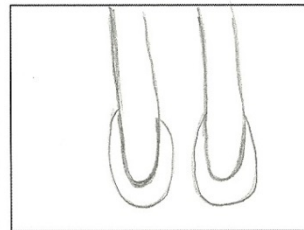
Acción: Desaparecen zapatos



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 26

Acción: MARIE sorprendida



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 27

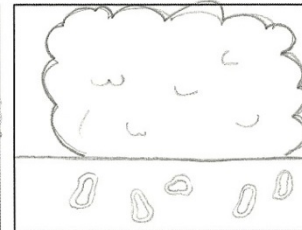
Acción: Aparecen tacones



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 28

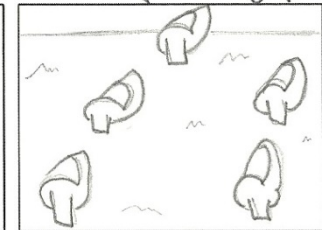
Acción: MARIE sube un pie



Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 29

Acción: Tacones salen del arbusto



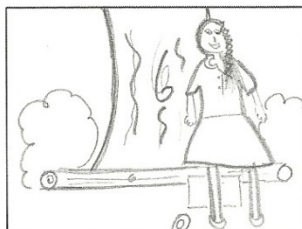
Escena: 2-Jardín y Árbol

Toma: 30

Acción: Tacones forman un camino.

Nombre de la producción: El Eco

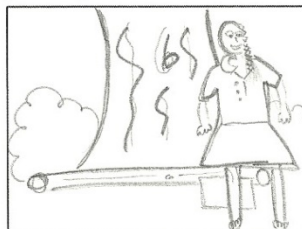
Página: 3



Escena: 2 - Jardín y Arbol

Toma: 31

Acción: MARIE se levanta



Escena: 2 - Jardín y Arbol

Toma: 32

Acción: Tacones desaparecen



Escena: 2 - Jardín y Arbol

Toma: 33

Acción: MARIE da gracias



Escena: 2 - Jardín y Arbol

Toma: 34

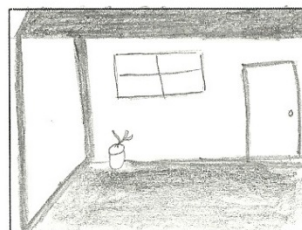
Acción: Pies de MARIE caminando



Escena: 3 - Porche

Toma: 35

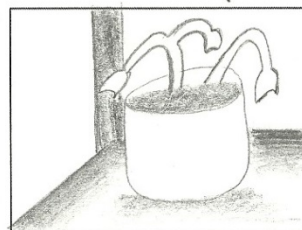
Acción: MARIE observa alrededor



Escena: 3 - Porche

Toma: 36

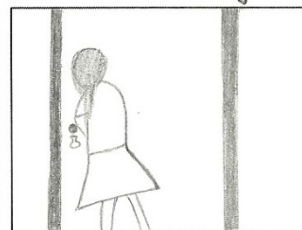
Acción: Casa en abandono



Escena: 3 - Porche

Toma: 37

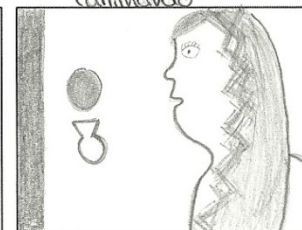
Acción: Objetos abandonados



Escena: 3 - Porche

Toma: 38

Acción: MARIE se asoma por la cerradura



Escena: 3 - Porche

Toma: 39

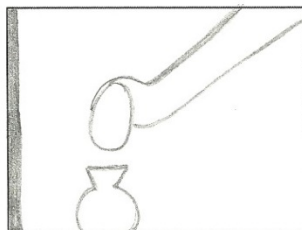
Acción: MARIE asomada



Escena: 3 - Porche

Toma: 40

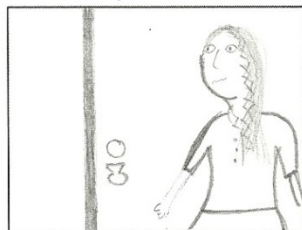
Acción: MARIE intenta abrir



Escena: 3 - Porche

Toma: 41

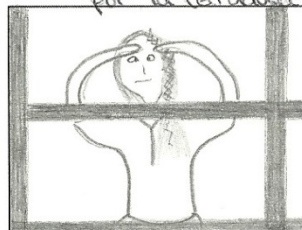
Acción: MARIE intenta abrir la puerta



Escena: 3 - Porche

Toma: 42

Acción: MARIE duda



Escena: 3 - Porche

Toma: 43

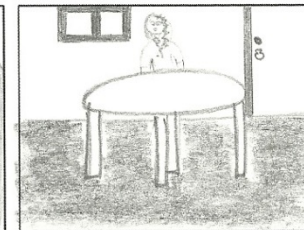
Acción: MARIE asomada



Escena: 3 - Porche

Toma: 44

Acción: MARIE viendo a los lados



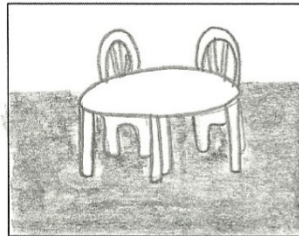
Escena: 3 - Porche

Toma: 45

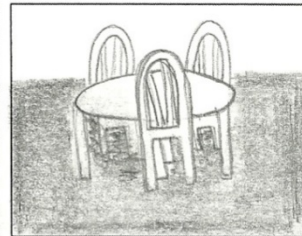
Acción: Aparece una mesa.

Nombre de la producción: Eléreo

Página: 4



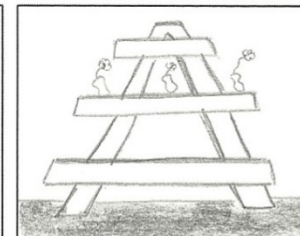
Escena: 3 - Porche
Toma: 46
Acción: Dos sillas aparecen



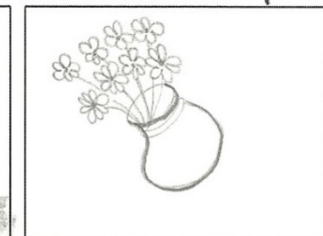
Escena: 3 - Porche
Toma: 47
Acción: Aparece tercera silla



Escena: 3 - Porche
Toma: 48
Acción: MARIE sentada



Escena: 3 - Porche
Toma: 49
Acción: Aparece estante



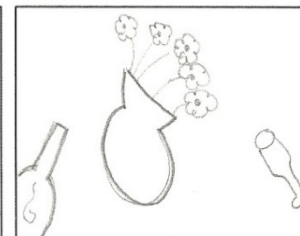
Escena: 3 - Porche
Toma: 50
Acción: Floran envases



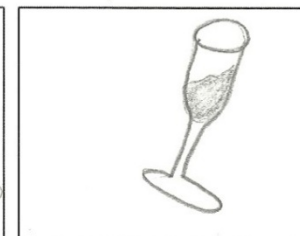
Escena: 3 - Porche
Toma: 51
Acción: Aparece Florero, Botellas y copas



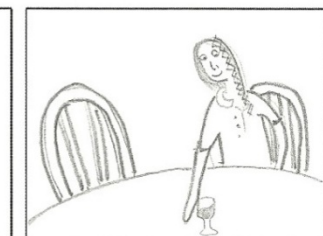
Escena: 3 - Porche
Toma: 52
Acción: MARIE sube y baja los hombros



Escena: 3 - Porche
Toma: 53
Acción: Objetos bailan



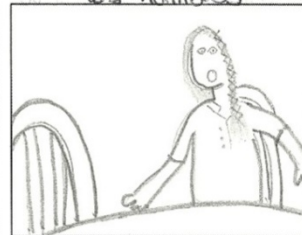
Escena: 3 - Porche
Toma: 54
Acción: Copa se llena



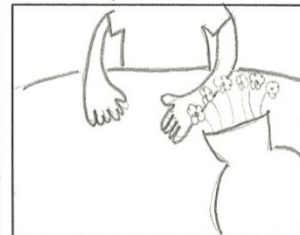
Escena: 3 - Porche
Toma: 55
Acción: MARIE agarra la copa



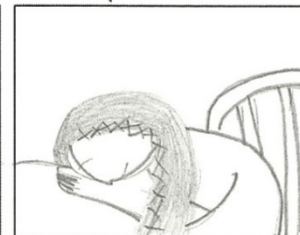
Escena: 3 - Porche
Toma: 56
Acción: MARIE observa y toma de la copa



Escena: 3 - Porche
Toma: 57
Acción: MARIE regresa la copa y bostiza



Escena: 3 - Porche
Toma: 58
Acción: MARIE se secuestra



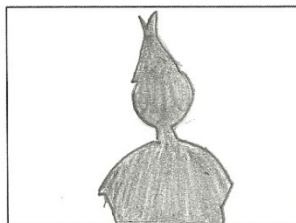
Escena: 3 - Porche
Toma: 59
Acción: MARIE dormida



Escena: 4 - Cuarto Blanco
Toma: 60
Acción: MARIE intenta despertar

Nombre de la producción: Aéreo

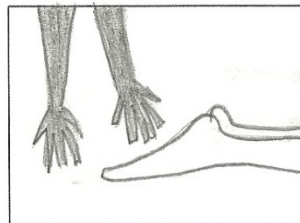
Página: 5



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 61

Acción: Sombra de PETER PAN



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 62

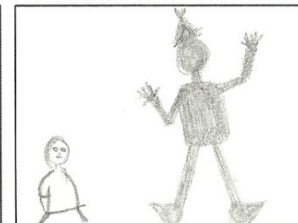
Acción: PETER PAN intenta
agarrar los pies de MARIE



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 63

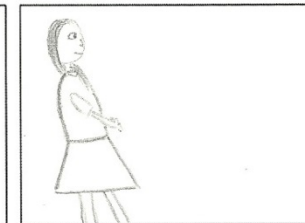
Acción: MARIE asustada
se estruja los ojos



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 64

Acción: PETER PAN aparece
y desaparece



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 65

Acción: MARIE se pone
de pie



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 66

Acción: MARIE duda



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 67

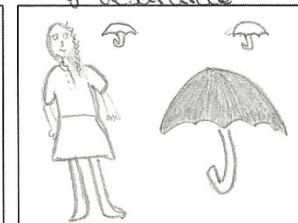
Acción: Aparecen paraguas



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 68

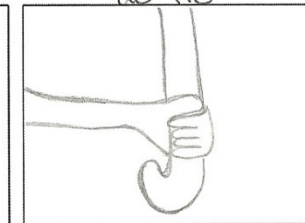
Acción: MARIE sorprendida



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 69

Acción: Paraguas negro se
acerca



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 70

Acción: MARIE sujeta paraguas



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 71

Acción: MARIE jugando con
el paraguas



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 72

Acción: MARIE da vueltas
al paraguas



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 73

Acción: PETER PAN imita
a MARIE



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 74

Acción: PETER PAN hace
muecas



Escena: 4 - Cuarto Blanco

Toma: 75

Acción: MARIE lo ignora

Nombre de la producción: Aéreo

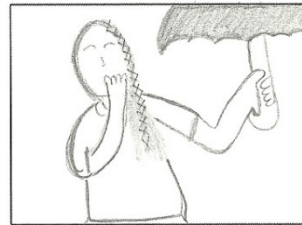
Página: 6



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 76

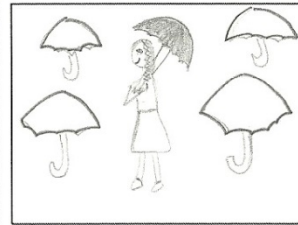
Acción: MARIE mira PETER PAN desaparecer



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 77

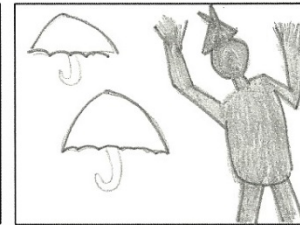
Acción: MARIE se asusta de PETER PAN



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 78

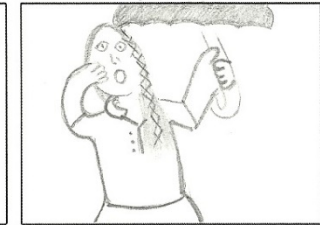
Acción: MARIE camina



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 79

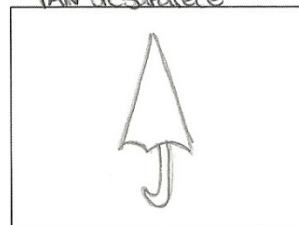
Acción: Aparece PETER PAN



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 80

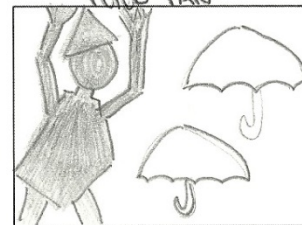
Acción: MARIE se asombra



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 81

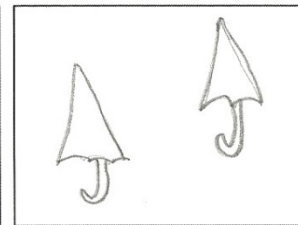
Acción: Paraguas cierran



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 82

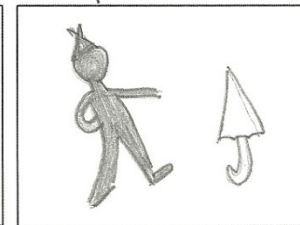
Acción: PETER PAN asusta



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 83

Acción: Resto de paraguas cierran



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 84

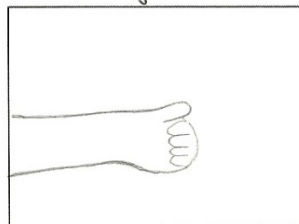
Acción: Paraguas desaparecen



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 85

Acción: MARIE se acerca



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 86

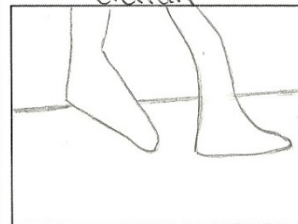
Acción: Paraguas de MARIE desaparece



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 87

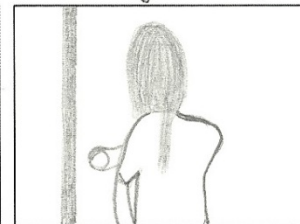
Acción: MARIE asustada



Escena: 4- Cuarto Blanco

Toma: 88

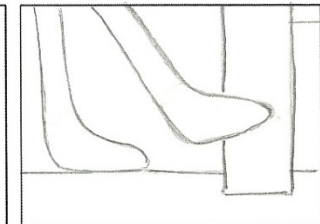
Acción: MARIE corre



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 89

Acción: MARIE abre la puerta



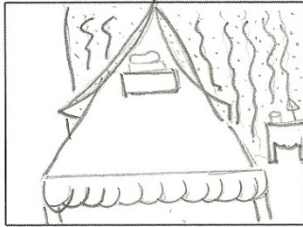
Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 90

Acción: MARIE camina a la cama

Nombre de la producción: Elkeo

Página: 7



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 91

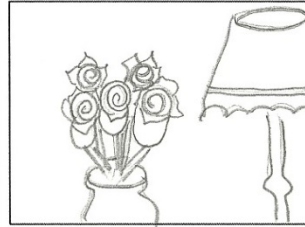
Acción: MARIE se sienta en la cama



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 92

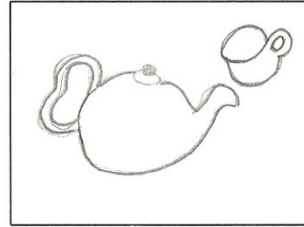
Acción: MARIE abre la almonada



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 93

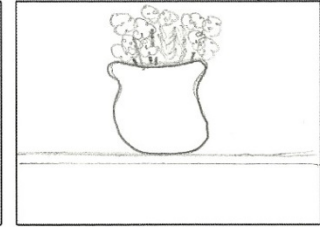
Acción: Objetos se mueven



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 94

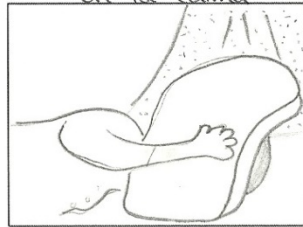
Acción: Objetos bailan



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 95

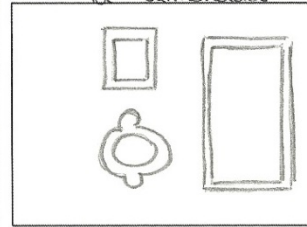
Acción: Estante llama la atención de MARIE



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 96

Acción: MARIE observa



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 97

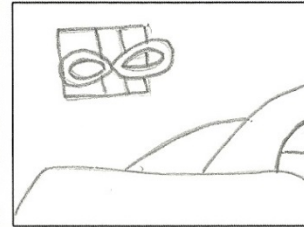
Acción: Marcos aparecen



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 98

Acción: MARIE sentada



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 99

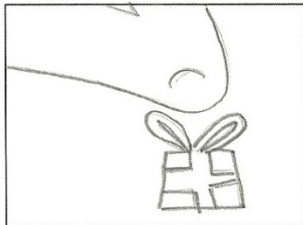
Acción: Aparece regalo



Escena: 5- Cuarto infantil

Toma: 100

Acción: MARIE se cubre



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 101

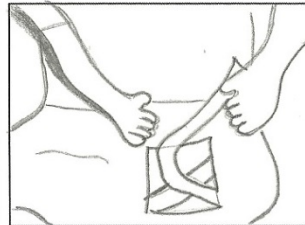
Acción: Caja insiste



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 102

Acción: MARIE agarra la caja



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 103

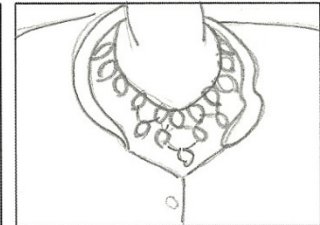
Acción: MARIE saca un collar



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 104

Acción: MARIE hace 'Wow'



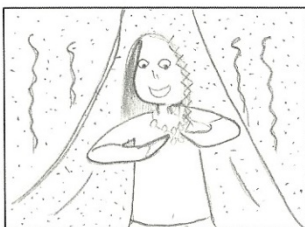
Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 105

Acción: MARIE se coloca el collar

Nombre de la producción: Etéreo

Página: 8



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 106

Acción: MARIE toca el collar



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 107

Acción: MARIE se toca la cabeza



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 108

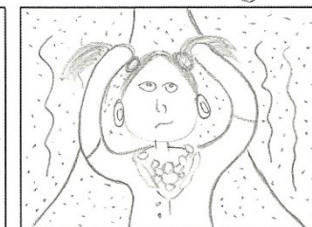
Acción: MARIE de cabello morado



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 109

Acción: MARIE de cabello subio



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 110

Acción: MARIE de cabello morado



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 111

Acción: Cabello varanza



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 112

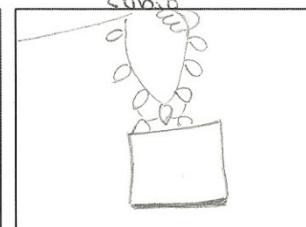
Acción: MARIE con orejas largas



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 113

Acción: Collar en mano



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 114

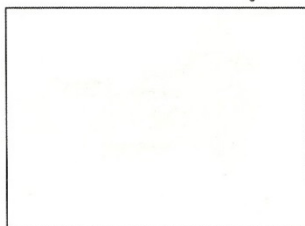
Acción: Collar de nuevo en la casa



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 115

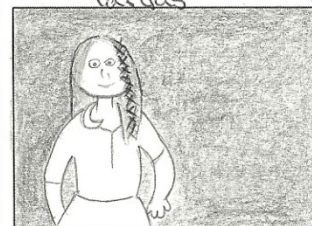
Acción: MARIE se seca la frente



Escena: 5- Cuarto Infantil

Toma: 116

Acción: Corte A Negro



Escena: 6- Caseta

Toma: 117

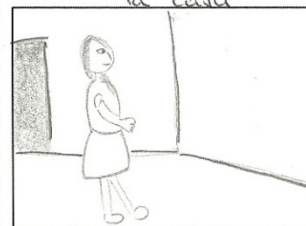
Acción: MARIE caminando



Escena: 6- Caseta

Toma: 118

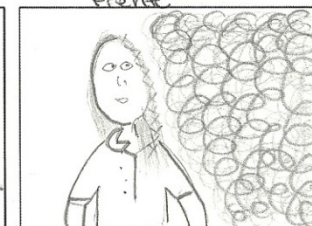
Acción: MARIE sale de la caseta



Escena: 6- Caseta

Toma: 119

Acción: MARIE se dirige al jardín



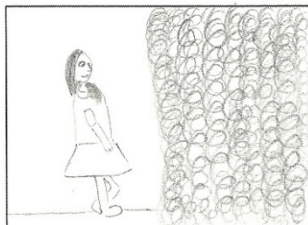
Escena: 7- Enredaderas

Toma: 120

Acción: Zoom In MARIE hacia las enredaderas

Nombre de la producción: Eléceo

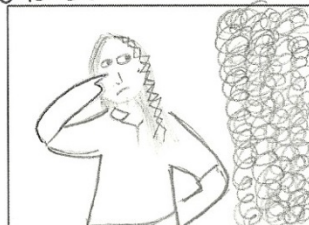
Página: 9



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 121

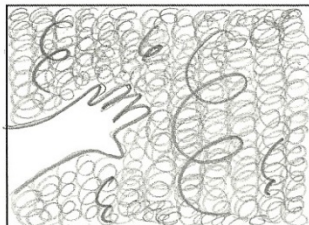
Acción: MARIE observa



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 122

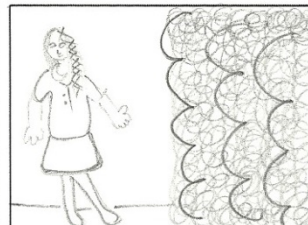
Acción: MARIE duda



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 123

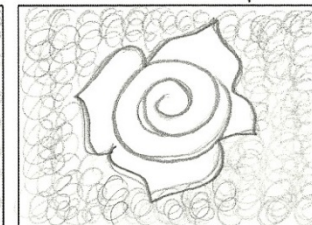
Acción: MARIE acaricia la enredadera



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 124

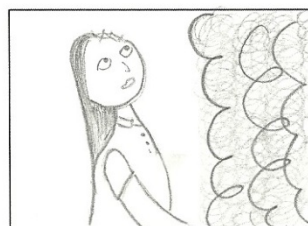
Acción: MARIE se alegra



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 125

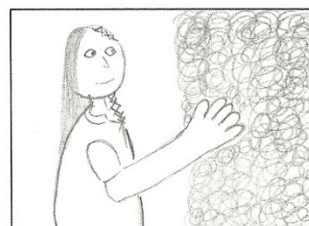
Acción: Nacen cosas



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 126

Acción: MARIE mueve la cabeza



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 127

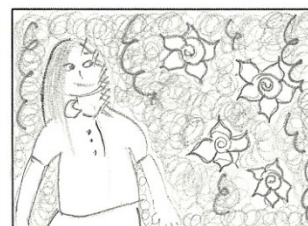
Acción: MARIE toca de nuevo



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 128

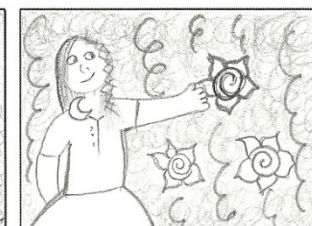
Acción: Nacen más cosas



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 129

Acción: MARIE mira las cosas nacer



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 130

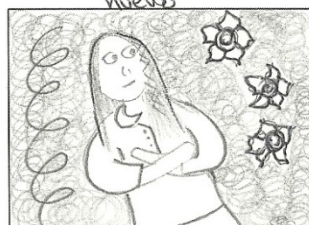
Acción: MARIE intenta agarrar la cosa



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 131

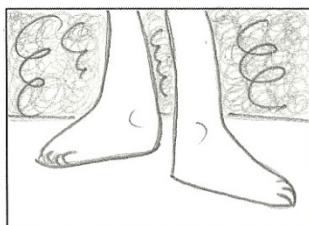
Acción: Rosa se esconde



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 132

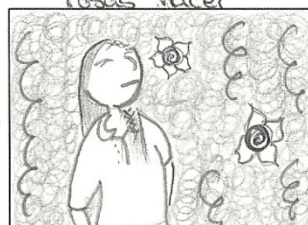
Acción: MARIE modesta



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 133

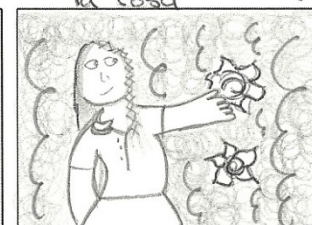
Acción: Pies esperando



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 134

Acción: MARIE huele las cosas



Escena: 7-Enredaderas

Toma: 135

Acción: MARIE alcanza una cosa

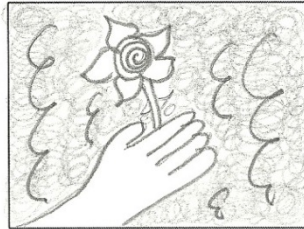
Nombre de la producción: Elíseo

Página: 10



Escena: 7- Enredaderas
Toma: 136

Acción: MARIE agarra la rosa



Escena: 7- Enredaderas
Toma: 137

Acción: MARIE se pincha



Escena: 7- Enredaderas
Toma: 138

Acción: MARIE se pincha el dedo



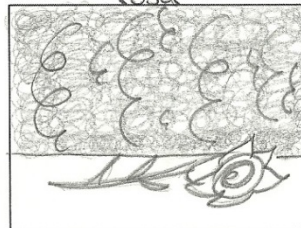
Escena: 7- Enredaderas
Toma: 139

Acción: Rosas desaparecen



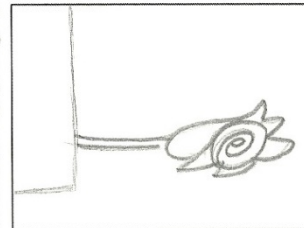
Escena: 7- Enredaderas
Toma: 140

Acción: MARIE desanimada



Escena: 7- Enredaderas
Toma: 141

Acción: Rosa cae al suelo



Escena: 8- Parque
Toma: 142

Acción: Rosa al lado del banco



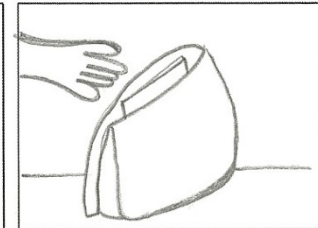
Escena: 8- Parque
Toma: 143

Acción: Tilt up Rosa-MARIE



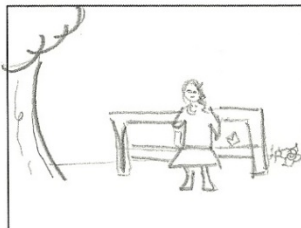
Escena: 8- Parque
Toma: 144

Acción: MARIE cierra el libro



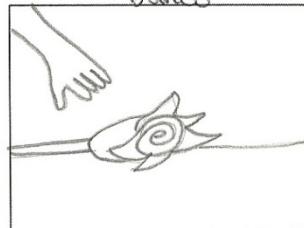
Escena: 8- Parque
Toma: 145

Acción: MARIE guarda el libro



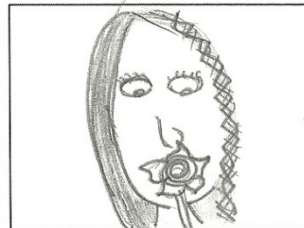
Escena: 8- Parque
Toma: 146

Acción: MARIE mira hacia abajo



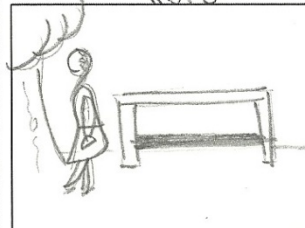
Escena: 8- Parque
Toma: 147

Acción: MARIE agarra la rosa del suelo



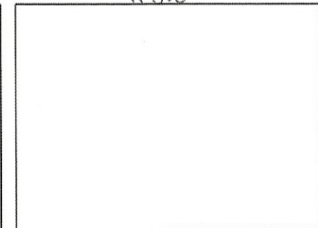
Escena: 8- Parque
Toma: 148

Acción: MARIE huele la rosa



Escena: 8- Parque
Toma: 149

Acción: MARIE se levanta y retira.



Escena: _____
Toma: _____

Acción: _____

6.10. *Propuesta Visual*

La visualización de una producción audiovisual es elemental para dar a conocer de manera precisa un cortometraje. La imagen complementa lo escrito, debido a sus detalles que logran que el espectador logre entender perfectamente el producto final.

Marie es la protagonista de su propia historia, la cual transcurre en diferentes lugares de una casa. Las dinámicas y emociones varían entre las escenas, las cuales se ven reflejadas en el color y la iluminación de los diferentes espacios, y en las expresiones de Marie.

Todo inicia en escapar de la rutina, su conexión con la naturaleza en un parque la guían al hallazgo a una serie de objetos que son los elementos de su distracción.

La historia está inspirada en las películas de Walt Disney realizadas en el periodo de los 50, esta época logra alcanzar el éxito de dichos largometrajes por convertirse en unos clásicos del cine animado.

Disney es conocido por sus películas animadas basadas en los cuentos de hadas y en obras literarias. Por ello, se toma como referencia el estilo *vintage*, que es la estética que mejor se adapta a la actualidad y a la fantasía Disney.

El término *vintage* proviene de su “(...) uso relativamente reciente que sirve para designar a estilos de moda o diseño que basan sus características principales en la recreación de elementos de estilos pasados, de otras décadas, con algún retoque o elemento de creatividad propio”. Definición de Vintage, (2007), Definición ABC, [Página web en línea]

La historia se basa en la realidad y en la fantasía, pero ambas contienen la misma estética, convirtiendo a los elementos dinámicos en los protagonistas de la magia.



Referencia del estilo *vintage*

Esta estética se encuentra presente en toda la historia, especialmente en la paleta de colores que es el marco referencial del cortometraje. La división de colores se muestra en sus dos tipos: colores vivos o brillantes y pasteles, que son los característicos de lo *vintage*.



Paleta de colores

La división de la paleta de colores según la escena, inspirada en películas del periodo de los 50 de Disney se presenta de la siguiente manera: la mayoría de las escenas están compuestas por tonos pasteles que son los que más se asemejan al estilo *vintage*.

Dichas escenas tienen una atmósfera suave y tranquila, pero son destacadas con los elementos o utilería dinámicas de colores brillantes, que forman parte de la fantasía al interactuar con la protagonista, Marie.

Adicionalmente, la paleta de colores va acompañada con las texturas de la superficie de los objetos dinámicos, para crear un balance entre lo mágico y la estética utilizada.



Referencia de mezcla de texturas y colores

Y por último, otros materiales que son utilizados para la recreación de la magia y la fantasía son hilos transparentes (nailon) para hacer la ilusión de objetos que flotan, el uso de escarcha como si fuera polvo mágico y luces de navidad para complementar la iluminación y estética de cuentos de hadas.

Estos elementos son utilizados en la mayoría de las escenas, excepto en *La bella durmiente* por reflejar solo la magia de la naturaleza, junto a la primera y última escena que es la realidad.

6.10.1. *Elementos u objetos*

La paleta de colores compone a las escenas según sus acciones y emociones transmitidas. La escena principal muestra colores de tonos fríos debido a dar énfasis a la realidad, pero esta tonalidad es interrumpida por la aparición de unos tacones plateados brillantes que son el indicio de la fantasía y por ende, reflejan a *La Cenicienta* por ser el objeto característico de dicha película.



Referencia de tacones plateados brillantes

Los tacones plateados brillantes son la guía a la siguiente escena que está compuesta por un jardín mágico, en que los protagonistas son varios tacones encontrados en un árbol y en los arbustos.

Los elementos característicos de la siguiente película que es *Alicia en el país de las maravillas*, son varias botellas y copas que tienen diseños diversos y únicos en base de la estética *vintage*.

Sin embargo, el objeto principal es una bebida que le permite el sueño concebido en Marie, la cual es una sustancia hecha con polvo mágico, es decir, escarcha.



Foto de la copa con la sustancia mágica

Marie al quedarse dormida es transportada a la siguiente escena que es la de *Peter Pan*. La temática de esta película es proyectada por dos elementos que son cinco paraguas, uno grande y el resto pequeños, y una sombra.

Los paraguas son el reflejo de los personajes principales de dicho film y se reconocen a través del color de cada uno, los colores son: verde (Campanita), azul celeste (Wendy), blanco (John), rosa (Michael), ambos hermanos menores de Wendy. Y por último un paraguas grande negro cubierto de escarcha del mismo color.



Referencia de los paraguas

La sombra reflejada en una de las paredes blancas es la sombra de Peter Pan, quien es el que le hace travesuras a Marie. La sombra es realizada por una persona real, quien recrea los movimientos de Peter Pan.



Referencia de la sombra de Peter Pan

El siguiente objeto principal es del largometraje de *La dama y el vagabundo*, el cual se quiso realizar una escena distinta que reflejara dicho film y por ello se utiliza como elemento característico el collar de la *Dama*.



Referencia del collar de la Dama

El collar es la causa de los efectos ocurridos en Marie, debido que ocurren una vez que ella saca el collar de su caja y se lo coloca y los efectos del mismo culminan cuando ella se lo retira, permitiendo volverla a la normalidad.



Foto del collar (Escena 5)

Una vez que el efecto es detenido por Marie, se produce otro que es la siguiente escena que refleja la última película, que es *La bella durmiente*. La escena es realizada al aire libre, donde lo fantástico se produce en un muro de enredaderas cubierto de rosas color rosado y azul, que son los colores emblemáticos del vestido de Aurora, el cual cambia de color con magia.



Referencia de los colores del vestido de Aurora (La bella durmiente)

No obstante, el objeto que le causa un efecto a Marie que la hace regresar a la realidad, es el pinchazo de una espina en un dedo causado por una de las rosas, que hace énfasis al pinchazo de un huso de la rueda de la película animada.



Foto del pinchazo (Escena 7)

6.10.2. *Locaciones*

Para la técnica de la pixilación es importante saber elegir los lugares donde se van a grabar las escenas para tener mayor control con la iluminación. Sin embargo, las locaciones de la historia se dividen en diferentes sitios debido a la adaptación de cada una de ellas y mejor manejo en el espacio a grabar.

6.10.2.1. *Escena 1*

La primera locación es en la Hacienda La Trinidad, ubicado en la ciudad de Caracas. En este espacio se lleva a cabo la primera y última escena (1 y 8), que es el mundo real de Marie, hasta que aparecen mágicamente unos tacones (escena 1) y una rosa (escena 8) proveniente de la escena 7.



Foto de la escena 1 y escena 8

6.10.2.2. Escena 2

La segunda locación es una casa de la zona residencial Villas La Lagunita, ubicada en El Hatillo, donde se lleva a cabo las escenas 2 y 3, que es sobre el árbol y la casa. Ambas escenas dan inicio a la historia de la magia y fantasía inspirada en *La Cenicienta* y en *Alicia en el país de las maravillas*.

La primera escena en que se entra al mundo fantástico es donde se encuentra el árbol de la casa topado de tacones, este set está diseñado entre la combinación de la naturaleza y lo mágico.

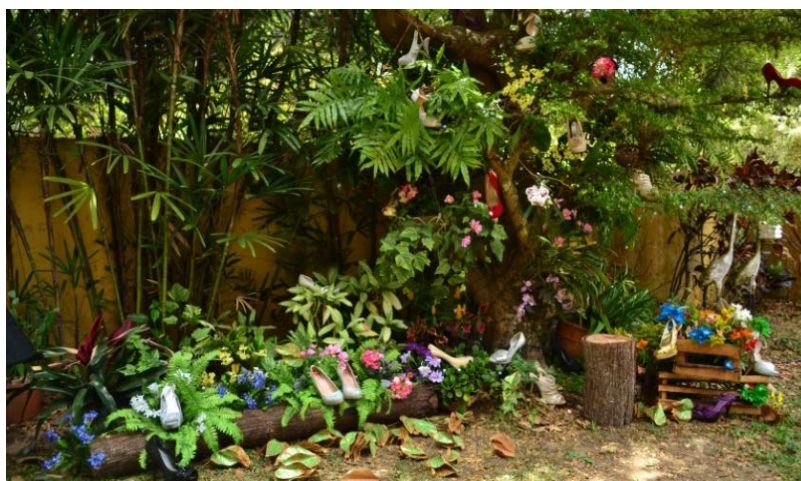


Foto de la escena 2 decorada

El árbol sobresale debido a sus frutos que son tacones de diferentes formas y colores, y por tener luces en la parte de atrás para generar iluminación para destacarlo.

Además, está rodeado de gran variedad de vegetación y flores tanto naturales como artificiales junto a la compañía de dos troncos y dos guacales que forman parte del jardín.

6.10.2.3. Escena 3

La otra parte de la casa fue utilizada en el porche, el cual fue protagonista de la escena de *Alicia en el país de las maravillas*.

La escenografía fue inspirada en la escena del Sombrero Loco de la película y en base al estilo *vintage*, donde se mezclaron algunos de los objetos emblemáticos de la película, como: las flores margaritas naturales, una mesa, tres sillas y las copas como parte de la dinámica con la protagonista.



Fotos de las dos escenografías del set de la escena 3

6.10.2.4. Escena 4

En la escena 4 la grabación se realiza en el estudio de fotografía o de televisión de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB), esto se debe a que el cuarto de esta escena es totalmente blanco y dicho set brinda el espacio adaptado a la historia.

No obstante, se realiza ciertas modificaciones que fue la colación de una tela blanca que va desde el techo hasta al piso, para poder proyectar la sombra de *Peter Pan*.

Adicionalmente, el estudio permite mayor control de la iluminación y la colocación de la utilería flotante, que son los paraguas los cuales estarán atados al techo con nailon.



Foto del antes y después del set de la escena 4

6.10.2.5. Escena 5

Otra locación es un cuarto ubicado en el estado Guárico. Este espacio es de aspecto infantil (femenino) y se lleva a la adaptación de la estética *vintage*, junto a los colores pasteles que transmiten una atmósfera segura.



Foto del antes y después del set de la escena 5

La escena está inspirada en la película *La Dama y el Vagabundo*, y por ende se quiso utilizar como objeto principal el collar de *Dama*. Para recrear la magia se realizaron varias modificaciones para conseguir el efecto deseado, entre algunas de ellas fueron: colocación de luces navideñas detrás de las cortinas y una tela que sale del techo y cae por los lados de la cama (dosel).



Referencia de cama con dosel

6.10.2.6. Escena 6 y 7

Las locaciones finales se llevan a cabo en el estado Guárico, por tener un muro de enredaderas que es el protagonista de la escena inspirada en *la*

Bella Durmiente. El muro es iluminado por luz natural y se agregan rosas de color rosa y azul, para darle el toque fantástico.



Foto del muro de enredaderas

6.10.2.7. *Escena 8*

La historia cierra en la escena principal que fue realizado en la Hacienda la Trinidad, en compañía de un banco de madera y una rosa rosada caída en el suelo.



Foto de la rosa en el suelo

6.10.3. *Color e iluminación*

El color y la iluminación son la base de la estructura de la historia. Ambos elementos van unidos y se complementan en cada escena, debido que se mantiene la misma temática para seguir el hilo conductor de la historia.

La paleta de colores es uno de los componentes más importante porque es lo que permite que todas las escenas se complementen y sean característicos del cortometraje.

Sin embargo, al mantenerse la misma temática o estética cada escena varía porque al ser una historia contada de forma lineal, todas tienen un factor sorpresa, es decir, cada escena está inspirada en una película del periodo de los 50 del cine animado de Disney.

El color y la iluminación cambian entre las escenas por adaptarse a las historias de las películas, a los objetos estáticos que cobran vida y al juego de las emociones que trasmite cada uno de los espacios según el set de montaje.

En los espacios abiertos se utiliza luz natural como luz principal para no alterar la imagen y para darle realismo a Marie. No obstante, se debe complementar con luces Photoflex, temperatura color 3200 grados Kelvin para iluminar objetos o espacios para destacarlos y darle el aspecto mágico.



Referencia de luz 3200 grados Kelvin

En dichos espacios, también se opta por la utilización de rebotadores para generar una iluminación directamente a Marie, con el fin de destacarla y suavizar las sombras.



Referencia de rebotadores de luz

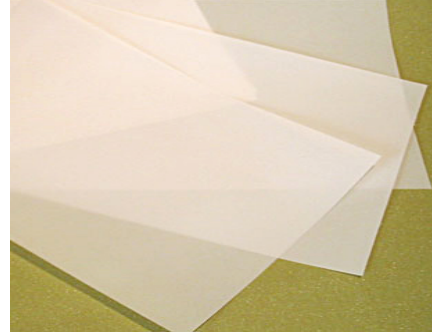
En el caso de los espacios cerrados, se requirió de luz artificial para poder iluminar armónicamente el set, tanto luz principal, de fondo y de relleno para destacar cada uno de los elementos y equilibrar las sombras producidas por las mismas luces.



Referencia de luz de relleno y luz principal

Para lograr la temperatura adecuada según a los espacios abiertos y cerrados, a parte de la utilización de las luces también se requiere el uso de filtros de luz para obtener la temperatura deseada.

En este corto se requiere los filtros de color blanco, que permite obtener una luz fría que le da un aspecto natural a la piel de la protagonista de acuerdo a los espacios cerrados. Y para los espacios abiertos se utiliza filtro blanco y naranja, el naranja permite recrear una temperatura cálida como si fuese proveniente del mismo ambiente, es decir, el sol.



Referencia de filtros de luz

Para la escena de Peter Pan, al realizarse en un espacio cerrado se utiliza el set básico de la iluminación, que son la luz principal, de fondo y de relleno. No obstante, se añaden otras luces de proyección fuerte para generar la sombra de *Peter Pan* y se pueda reflejar la silueta completa en la pared (de fondo).

La escena es llevada a cabo en el Estudio de TV de la UCAB. El estudio ofrece el espacio deseado para poder generar la sombra, obtenido a través del mejor manejo y control de las luces.



Referencia de la sombra de Peter Pan

6.11. *Propuesta Sonora*

La historia al estar inspirada en las películas de Disney, se continua la temática del legado del cine animado. La música es el complemento eficaz para darle vida al cortometraje, generando mayor conexión con la audiencia y se logre la identificación de todas las escenas, por tener melodías familiarizas a las películas Disney.

El cortometraje al estar dividido en dos partes, que son la realidad y la fantasía, en las escenas donde se proyecta el mundo real solo se capta el sonido ambiente del parque y para lograrlo se utiliza un boom como sonido de microfonía Senheisser.



Referencia de boom

En el caso del mundo fantástico, el cual está proyectado con la técnica de la pixilación va acompañado únicamente con música, sin la utilización de diálogos para involucrar solo la magia con la melodía.

6.11.1. Musicalización

El ambiente sonoro se une a la imagen para crear la fórmula ideal de la fantasía de cuentos de hadas y el mundo actual. La música que se utiliza es una creación original de René Rivera, quien es compositor musical especializado en proyectos audiovisuales.

La música es realizada con software de producción musical con licencia original de la empresa Sony, Native Instruments, DSK Music, entre otras compañías. Para la historia del cortometraje Etéreo, el género musical es instrumental con tendencias impresionistas y románticos con un enfoque moderno al estilo Disney.

Adicionalmente, los instrumentos usados son: percusión menor, percusión orquestal, instrumentos de viento metales, instrumentos de cuerdas (violines), batería, bajo / guitarras y elementos electrónicos. En conjunto con la música hay efectos de sonidos que acompañan las acciones y movimientos de los objetos emblemáticos para generar dinamismo.

Con respecto a las melodías, están basadas en un tema musical o leitmotiv que es inspirado del tema principal de la obra, por lo tanto el sonido será extradiegético.

6.12. Desglose de necesidades

FECHA: 6/04/2015		ESCENA: 1		PAG: 1			
ETÉREO							
LOCACIÓN: Parque		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Marie leyendo un libro sentada en un banco.							
PERSONAJES	UTILERÍA (Atrezzo)		ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN				
MARIE	- o Libro de cuento clásico. - o Tacones plateados cerrados. - o Escarcha plateada - o Flores amarillas naturales.		o Banco de madera				
VESTUARIO	ILUMINACIÓN		MAQUILLAJE Y PEINADO				
- o Camisa de cuadros, manga larga: color azul y gris. - o Falda corte A: color azul desgastado. - o Sandalias: color dorado. - o Cartera: color marrón.	Luz natural (principal) Luz de relleno, suave.		Polvo suelto Rímel Ojos delineados Labios naranja Cabello suelto con una trenza.				
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		EFX ESPECIALES				
Sonido ambiente	Boom Trípode Rebotador						
OBSERVACIONES (Notas de producción):							
Extensiones de luz							

FECHA: 16/05/2015		ESCENA: 2		PAG: 2			
ETÉREO							
LOCACIÓN: Casa con jardín		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Una casa de dos pisos tiene un pequeño jardín a su alrededor, protagonizado por un árbol cubierto de tacones.							
PERSONAJES	UTILERÍA (Atrezzo)		ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN				
MARIE	- o Tacones - o Flores naturales y artificiales - o Plantas - o Hiedras - o Dos Guacales - o Hilera de luces blancas. - o Hojas secas escarchadas. - o Nailon.		- o Árbol iluminado y decorado con tacones. - o Dos troncos.				
VESTUARIO	ILUMINACIÓN		MAQUILLAJE Y PEINADO				
- o Camisa de cuadros, manga larga: color azul y gris. - o Falda corte A: color azul desgastado. - o Sandalias: color dorado.	Luz natural (principal) Luz de fondo		Polvo suelto Rímel Ojos delineados Labios naranja Cabello suelto con una trenza.				
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		EFX ESPECIALES				
Música instrumental	Trípode Rebotador						
OBSERVACIONES (Notas de producción):							
Extensiones de luz.							

FECHA: 17/05/2015		ESCENA: 3		PAG: 3			
ETÉREO							
LOCACIÓN: Porche de la casa		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Aparición de objetos mágicos que cobran vida al interactuar con Marie.							
PERSONAJES	UTILERÍA (Atrezzo)		ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN				
MARIE	- o Musgo verde artificial. - o Hojas secas y escarchadas. - o Botellas de vidrio, decoradas estilo <i>vintage</i>. - o Copas de vidrio - o Flores silvestres artificiales y naturales. - o Envases de vidrio - o Cestas - o Escarcha color azul (bebida) - o Nailon.		- o Mesa blanca de madera. - o (3) Sillas <i>vintage</i>. - o Estante de madera con repisas.				
VESTUARIO	ILUMINACIÓN		MAQUILLAJE Y PEINADO				
- o Camisa de cuadros, manga larga: color azul y gris. - o Falda corte A: color azul desgastado. - o Descalza.	Luz principal Luz de relleno para los laterales.		Polvo suelto Rímel Ojos delineados Labios naranja Cabello suelto con una trenza.				
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		EFX ESPECIALES				
Música instrumental Sonido (botellas)	Trípode Rebotador						
OBSERVACIONES (Notas de producción):							
Extensiones de luz.							

FECHA: 17/07/2015		ESCENA: 4		PAG: 4			
ETÉREO							
LOCACIÓN: Habitación Blanca		DIA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Marie interactúa con paraguas mágicos hasta que aparece una sombra misteriosa.							
PERSONAJES		UTILERÍA (Atrezzo)		ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN			
MARIE PETER PAN		- o (4) Paraguas pequeños de colores (verde, azul, rosa y blanco). - o (1) Paraguas grande color negro y escarchado. - o Nailon - o Tubo (soporte) - o Mecatillo		o Tela blanca para el fondo para poder recrear la sombra de PETER PAN.			
VESTUARIO		ILUMINACIÓN		MAQUILLAJE Y PEINADO			
- o MARIE: - o Camisa de cuadros, manga larga: color azul y gris. - o Falda corte A: color azul desgastado. - o Descalza. - o PETER: - o Sombrero de papel con pluma. - o Franela suelta de mangas cortas - o Bermudas - o Botines		Iluminación en contraluz fuerte o dura de fondo para reflejar sombra de PETER. Luz principal, suave. Luz de relleno.		Polvo suelto Rímel Ojos delineados Labios naranja Cabello suelto con una trenza.			
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL		EFX ESPECIALES			
Música instrumental Música de tensión		Trípode Filtros					
OBSERVACIONES (Notas de producción):							
Extensiones de luz							

FECHA: 20/06/2015		ESCENA: 5		PAG: 5			
ETÉREO							
LOCACIÓN: Habitación de niña		DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Marie se dirige a una habitación infantil para sentirse segura, pero todo cambia cuando se coloca un collar mágico.							
PERSONAJES	UTILERÍA (Atrezzo)		ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN				
MARIE	- o Tela blanca - o Cortinas color rosa - o Luces blancas navideñas - o Almohadas - o Alfombra - o Cojines - o Caja blanca con lazo rosa - o Juego de té de cerámica - o Muñecas de trapo - o Lámpara pequeña - o Marcos de cuadros - o Florero pequeño - o Reloj de pared		- o Cama individual - o Mesa mediana blanca estilo <i>vintage</i>. - o Mueble individual - o Edredón - o Repisa de pared - o Lámpara de techo				
VESTUARIO	ILUMINACIÓN		MAQUILLAJE Y PEINADO				
- o Camisa de cuadros, manga larga: color azul y gris. - o Falda corte A: color azul desgastado. - o Collar plateado con azul y negro. - o Descalza. - o Variedad de zarcillos <i>vintage</i>.	Luz principal, suave. Luces de relleno.		1- Maquillaje: Polvo suelto, rímel, ojos delineados y labios naranja. Peinado: Cabello suelto con una trenza. 2- Peinado: Pelucas de color morado, marrón, amarillo y naranja (Cada peluca peinada estilo <i>vintage</i>). 3- Maquillaje y peinado artístico de Cocker Spaniel.				
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		EFX ESPECIALES				
Música instrumental	Trípode Filtros						
OBSERVACIONES (Notas de producción): Extensiones y adaptadores							

FECHA: 11/06/2015		ESCENA: 6		PAG: 6			
ETÉREO							
LOCACIÓN: Caseta de transición		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Marie se transporta en una caseta oscura en busca de una salida.							
PERSONAJES		UTILERÍA (Atrezzo)		ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN			
MARIE		- o Plantas - o Puerta					
VESTUARIO		ILUMINACIÓN		MAQUILLAJE Y PEINADO			
- o Camisa de cuadros, manga larga: color azul y gris. - o Falda corte A: color azul desgastado. - o Descalza.		Luz natural (principal)		Polvo suelto Rímel Ojos delineados Labios naranja Cabello suelto con una trenza.			
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL		EFX ESPECIALES			
Música instrumental		Trípode Rebotador					
OBSERVACIONES (Notas de producción):							

FECHA: 11/06/2015		ESCENA: 7		PAG: 7			
ETÉREO							
LOCACIÓN: Jardín de enredaderas.		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Un muro de enredaderas cobra vida al florecer rosas de forma rápida.							
PERSONAJES		UTILERÍA (Atrezzo)		ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN			
MARIE		- o Plantas naturales - o Grama - o Rosas naturales de colores rosas y azules.		Muro de enredaderas			
VESTUARIO		ILUMINACIÓN		MAQUILLAJE Y PEINADO			
- o Camisa de cuadros, manga larga: color azul y gris. - o Falda corte A: color azul desgastado. - o Descalza.		Luz natural (principal)		Polvo suelto Rímel Ojos delineados Labios naranja Cabello suelto con una trenza.			
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL		EFX ESPECIALES			
Música instrumental Música de tensión		Trípode Rebotador					
OBSERVACIONES (Notas de producción):							

FECHA: 6/04/2015		ESCENA: 8		PAG: 8			
ETÉREO							
LOCACIÓN: Parque		DIA X	NOCHE	EXT X	INT	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Marie leyendo un libro sentada en un banco.							
PERSONAJES	UTILERÍA (Atrezzo)		ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN				
MARIE	- o Libro de cuento clásico. - o Rosa natural de color rosada. - o Flores amarillas naturales.		o Banco de madera.				
VESTUARIO	ILUMINACIÓN		MAQUILLAJE Y PEINADO				
- o Camisa de cuadros, manga larga: color azul y gris. - o Short de jeans: color azul desgastado. - o Sandalias: color dorado. - o Cartera: color marrón.	Luz natural (principal) Luz de relleno, suave.		Polvo suelto Rímel Ojos delineados Labios naranja Cabello suelto con una trenza.				
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		EFX ESPECIALES				
Sonido ambiente	Boom Trípode Rebotador						
OBSERVACIONES (Notas de producción):							
Extensiones de luz							

6.13. Plan de Rodaje

DÍA 1								
FECHA	ESC.	HORA DE LLAMADO	LOCACIÓN	SET	PERSONAJES	RECURSOS TÉCNICOS	TIEMPO ESTIMADO	TIEMPO EN RELATO
6/04/2015	1 y 8	8:00 AM	Hacienda La Trinidad	Jardín principal	MARIE	Cámara, Trípode, Boom, luz cálida, rebotador y extensiones.	4 Horas	1min + 11 seg.

DÍA 2								
16/05/2015	2	8:00 AM	Zona Residencial: Villas La Lagunita	Jardín trasero	MARIE	Cámara, Trípode, luz cálida, filtros, rebotadores y adaptadores.	8 Horas	1min + 25 seg.

DÍA 3								
17/05/2015	3	9:00 AM	Zona Residencial: Villas La Lagunita	Jardín trasero	MARIE	Cámara, Trípode, luz cálida, filtros, rebotadores y adaptadores.	8 Horas	2 min + 2 seg.

DÍA 4

20/06/2015	5	9:00 AM	Apartamento. Residencias La Paz (Guárico)	Cuarto infantil femenino	MARIE	Cámara, Trípode, luces cálidas, filtros, rebotadores y extensiones.	8 Horas	2min + 53 seg.
------------	---	---------	--	-----------------------------	-------	--	---------	-------------------

DÍA 5

11/06/2015	6 y 7	8:00 AM	Calle Colombia. (Guárico)	Jardín de enredaderas	MARIE	Cámara, Trípode y rebotadores.	5 Horas	1min + 35 seg.
------------	-------	---------	---------------------------------	--------------------------	-------	--------------------------------------	---------	-------------------

DÍA 6

17/06/2015	4	8:30 AM	Universidad Católica Andrés Bello – Estudio de TV	Cuarto Blanco	MARIE y PETER PAN	Cámara, Trípode, luces cálidas, filtros, rebotadores y adaptadores.	7 Horas	2min + 4 seg.
------------	---	---------	--	------------------	----------------------	--	---------	------------------

6.14. Presupuesto

La elaboración del presupuesto es la base financiera para llevar a cabo una producción. El siguiente presupuesto fue adquirido por las productoras: Cine Mariales (CIMASE, C.A.), Biota Studios y Producciones Plus Vltra, realizando un promedio para la ejecución del siguiente cortometraje.

Equipo Técnico

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto Total
Cámara Digital + accesorios	Bs. 96.950,00	Paquete	Bs. 290.850,00
Equipos de Iluminación	Bs. 45.000,00	7 Días	Bs. 315.000,00
Equipos de sonido	Bs. 3.571,00	7 Días	Bs. 25.000,00

Subtotal: Bs. 630.850,00

Honorarios Profesionales

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto Total
Director	Bs. 51.785,71	7 Días	Bs. 362.500,00
Productor	Bs. 12.500,00	7 Días	Bs. 87.500,00
Director de Fotografía	Bs. 32.500,00	7 Días	Bs. 227.500,00
Camarógrafo	Bs. 7.892,85	7 Días	Bs. 55.250,00
Asistente de Producción 1	Bs. 1.785,71	7 Días	Bs. 12.500,00
Asistente de Producción 2	Bs. 1.571,42	7 Días	Bs. 11.000,00

Iluminación: Gaffer	Bs. 5.714,28	7 Días	Bs. 40.000,00
Sonidista	Bs. 3.571,42	7 Días	Bs. 25.000,00
Asistente de Sonido	Bs. 1.160,71	7 Días	Bs. 8.125,00
Asistente de Dirección	Bs. 3.303,57	7 Días	Bs. 23.125,00
Script	Bs. 1.785,71	7 Días	Bs. 12.500,00
Director de arte	Bs. 8.035,71	7 Días	Bs. 56.250,00
Asistente de arte	Bs. 2.142,85	7 Días	Bs. 15.000,00
Maquillaje	Bs. 3.928,57	7 Días	Bs. 27.500,00
Vestuario / Diseñadora de imagen	Bs. 5.625,00	7 Días	Bs. 39.375,00

Subtotal: Bs. 1.003.125,00

Producción

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto Total
Gastos de Producción	Bs. 171.428,57	7 Días	Bs. 1.200.000,00
Traslados Terrestres (Personal + carga de equipos)	Bs. 15.316,42	7 Días	Bs.107.215,00
Catering	Bs. 1.010,00	7 Días	Bs. 7.070,00

Subtotal: Bs. 1.314.285,00

Servicios de Producción

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto Total
Guion	Bs. 250.000,00	1 Unidad	Bs. 250.000,00
Storyboard	Bs. 25.000,00	10 Paneles	Bs. 250.000,00
Casting (alquiler estudio, equipo de cámara, luces, etc.)	Bs. 250.000,00	3 Días	Bs. 750.000,00
Talento Principal	Bs. 1.622.500,00	1 Unidad	Bs. 1.622.500,00
Talento Secundario	Bs. 665.000,00	1 Unidad	Bs. 665.000,00
Alquiler de Locaciones	Bs. 16.250,00	5 Unidades	Bs. 81.250,00
Utilería	Bs. 381.250,00	1 Unidad	Bs. 381.250,00
Vestuario	Bs. 225.000,00	1 Unidad	Bs. 225.000,00

Subtotal: Bs. 4.225.000,00

Post- Producción

Descripción	Monto Unitario	Unidad/Días	Monto Total
Visualización, Digitalización y Edición.	Bs. 3900	20 Días	Bs. 78.000,00
Musicalización	Bs. 26.940,00	20 Días	Bs. 26.940,00
Animación 2D	Bs. 9600	20 Días	Bs. 192.000,00
Render para video o CD	Bs. 19.200,00	1 Unidad	Bs. 19.200,00

Subtotal: Bs. 316.140,00

TOTAL GENERAL: Bs. 7.489.400,00
--

(Nota: Para ver los presupuestos de las productoras dirigirse hacia al CD de Anexos).

7. Informe

7.1. Análisis del proceso

Un proyecto audiovisual inicia con una idea, la cual es la base de la creatividad para cumplir lo que se quiere llevar a cabo, en este caso, un cortometraje. En un principio, surgen varias ideas pero hay que ir limitando lo que se tiene al alcance, manteniendo una buena imaginación aliada a la historia.

Como anteriormente se ha mencionado, la historia fue inspirada en el legado de Walt Disney en sus largometrajes en el periodo de los años 50, que un total suman cinco películas animadas.

La idea surgió en querer unir estas cinco películas contadas en una sola historia. De una vez hay que iniciar facilitando el trabajo para que la producción sea más fluida y de esta manera, se decidió crear una historia en base de un solo personaje real (humano), que es una protagonista mujer.

La historia entra en detalle cuando se elabora el guion literario, donde especifica el número de escenas, tomas y locaciones, ampliando la noción de la pre-producción del cortometraje.

La pre-producción consiste en la planificación de lo que se requiere tanto en el aspecto técnico como creativo y buscarlo bajo un tiempo determinado. Las locaciones fueron inspiradas en las películas, las cuales desde un principio era realizar la producción en un solo espacio, pero se hizo difícil llevarlo a cabo por ser espacios reducidos y por no adaptarse a la historia, que es fantasía y magia.

Por ese motivo, se quiso representar a cada película con su respectiva escena y elemento emblemático. Cada espacio (escena) tuvo que ser modificado para recrear el ambiente de la historia, para ello, en general se buscó una locación para cada escena, excepto la escena del parque (escena 1 y 8) y la escena de *La Cenicienta y Alicia en el país de las maravillas* (escena 2 y 3), en que fueron llevadas en dos espacios en total. La escena del parque fue llevado a cabo en La Hacienda La Trinidad y las siguientes dos escenas (2 y 3) fueron en El Hatillo.

Cada escena al estar inspirada en cada película por separado, se combinó la escenografía de las películas con la estética *vintage*. La autora por sí misma se encargó de la búsqueda de la escenografía y utilería, y accedió de ayuda extra de personas especializadas para adquirir sus servicios de carpintería, alquiler de telas y equipo de iluminación.

La búsqueda de la escenografía y utilería consistió de la siguiente manera:

- Escena 1 y 8: libro de cuento, tacones plateados, escarcha plateada, y flores amarillas naturales y un banco de madera adquiridos de la misma locación.
- Escena 2: troncos, guacales de madera, flores naturales y artificiales, luces navideñas, tacones y vegetación (hojas secas, hiedras, plantas, materos, etc.).
- Escena 3: sillas, mesa y estante de madera estilo *vintage*, copas, botellas, cestas, flores naturales y artificiales, envases de compotas. Para esta escena, la escenografía fue construida especialmente para este proyecto, al igual que la utilería que fue pintada y diseñada, adaptándose al estilo y paleta de colores de la historia.
- Escena 4: tela blanca, tubo (soporte), escarcha y paraguas. Al igual que la escena anterior la utilería fue modificada, es decir, requirió mano de

obra (pintura al frío) con el fin de representar a cada paraguas un personaje de la película (Peter Pan) a través de los colores de los mismos.

- o Escena 5: tela blanca (alquilada), cama individual, mesa blanca estilo *vintage*, mueble individual, edredón, luces blancas navideñas, almohadas, alfombra, cojines, caja blanca con lazo rosa, juego de té de cerámica, muñecas de trapo, etc. Para esta escena fueron pocas las modificaciones realizadas, ya que el cuarto se adaptaba a la historia y solo se tuvieron que mover algunos objetos y añadir la utilería.
- o Escena 6 y 7: rosas naturales de color rosa y azul. Esta escena se representaba por si sola por ser realizada al aire libre, en un espacio protagonizado por la naturaleza.

Al obtener lo necesario para la producción se da inicio del montaje de los mismos y la grabación de la historia. La historia está separada en dos partes, la realidad que consta en video y grabación de sonido ambiente, la cual representa un día cotidiano para la protagonista, y la fantasía que consiste en la magia de la historia representada por las escenas y los objetos de cada una de ellas, proyectado a través de la secuencia de fotografías (pixilación) y música original inspirada en las películas utilizadas.

Al momento de la grabación o toma de fotografías, se le señaló con antelación a la protagonista cómo sería la historia y cómo sería el personaje. Estas indicaciones permitieron conocer al personaje para saber sus gestos, expresiones y acciones en las escenas y con cada objeto emblemático de cada película.

La protagonista Marie, quien es Marianyela Rodríguez al ser una joven adulta (24 años), al darle las pautas y explicarle la dinámica la actuación fluyó. De igual manera, antes de las tomas se repasaba el guion y se realizaban

ensayos, ya que la historia al no tener diálogos, los gestos y las expresiones eran fundamentales para comprender las acciones y dinámicas entre la protagonista, y las escenas con sus respectivos objetos.

Este mismo caso se presentó con el otro personaje de la historia, quien era *Peter Pan*, protagonizado por Carlos M. Ortega un joven adolescente (17 años). Dicho personaje se buscó con las cualidades de *Peter Pan*, un adolescente tamaño promedio y de contextura delgada. En primera instancia, se buscó la película de *Peter Pan* para analizar los movimientos de su sombra y se ensayara para recrear el mismo efecto en la historia del cortometraje.

El traslado hacia las locaciones fue a través de vehículos particulares (propios). La autora se encargó de la búsqueda del personal técnico y del talento. Dentro del mismo se llevaba la escenografía y la utilería, no obstante, para algunas locaciones que requerían mayor trabajo el montaje fue realizado un día antes para que el día de la hora de llamado fuese solamente basado en la toma de fotografías y retoques en el peinado y vestuario de la protagonista (Marie).

El plan de rodaje sufrió varios cambios de fechas, debido que se debía adaptar a la disposición de las locaciones y del talento, logrando extenderse un poco más de lo que se había planteado. Como consecuencia, se tuvo que reorganizarse nuevamente las fechas, lo cual la producción constó desde el mes de abril hasta principios de julio de 2015.

Las grabaciones de las escenas se realizaron una por día, con el fin de que el trabajo no fuese pesado para el talento ni para la autora, ya que se podía reflejar el cansancio a través de las fotografías. Por su naturaleza, la técnica del stop motion requiere paciencia y movimientos leves, y mayor aún con la

variable de la pixilación que es actuado por personas reales. A medida que se iba desarrollando los días de rodaje, la protagonista (Marie) iba adquiriendo mayor destreza con dicha técnica y a su vez disfrutaba la grabación, permitiendo fluir la actuación del personaje de la historia.

En el aspecto técnico se optó por una cámara digital Nikon 3100, lente 18-55mm. Se mantuvo el mismo lente para mantener la sintonía de las fotografías y no creara ninguna distorsión. El instrumento clave para realizar stop motion o pixilación es un trípode, ya que mantiene fija la cámara para captar los movimientos de manera continua. Otro aspecto importante fue la disponibilidad de dos pilas para la cámara debido que al ser muchas horas de tomas se requería cambios de la misma y de esta manera continuar con el trabajo.

Finalmente, lo que completó el trabajo fue en el alquiler de un equipo de luces para iluminar de acuerdo a las escenas y obtener el resultado deseado. A pesar de ser un costo adicional, era elemental para el funcionamiento del cortometraje porque no se disponía de equipos propios y se optó por dicha opción para representar correctamente un trabajo de grado.

Al culminar la etapa de la producción, se da inicio a la post producción que consiste en la preparación, edición y montaje final del material bruto. En primer lugar, es recomendable almacenar o respaldar las fotografías en un lugar seguro, en este caso, se adquirió la compra de un disco duro externo (capacidad 1 Tb) para guardar las 7.516 fotografías en total.

Al respaldar el producto, se debe organizar el material bruto para que sea de fácil acceso su búsqueda y edición de las mismas. Por este motivo, las fotografías fueron separadas por carpetas según su escena con sus respectivos planos o tomas.

Las fotografías fueron tomadas en formato JPEG para que los archivos no fuesen pesados a la hora de la importación de las fotos hacia los programas de edición. Para la edición de las fotos se utilizó el programa *Lightroom* para dar retoques de colorización e iluminación.

Otro aspecto a retocar fue la redimensión de las fotografías, las cuales fueron tomadas en tamaño 4752x3168 y se cambiaron a 1920x1080 al momento de exportar las fotos en el mismo programa *Lightroom*. Su finalidad fue reducir el tiempo de edición, debido que las dimensiones de las fotografías abarcaban mucho espacio y por ende, hacia lento el proceso. Adicionalmente, el video también se optó por el mismo tamaño para mantener ambos elementos con el mismo formato.

La edición fue realizada por cada plano de acuerdo a su escena. Para agilizar el proceso de edición se editaba la foto del plano y se copiaba y pegaba el revelado luego en las demás fotografías. Era necesario aplicar esta herramienta porque al ser pixilación, la técnica debe ser continua para mantener la secuencia y se logró a través del revelado de edición por lote.

Luego de la edición de las fotografías, se llevó a cabo el montaje a través del programa *Adobe Premiere*, debido que es la siguiente etapa de la post-producción que consiste en aplicar la técnica de la pixilación, es decir, unir las fotografías separadas por sus respectivas escenas y formar el cortometraje en conjunto al video, el cual enmarca la realidad separado de la fantasía proyectada en las fotos.

Una vez obtenido el montaje del video y de las fotografías (pixilación) se le agrega la última pieza que complementa la historia, la música. Para este trabajo la producción musical fue original realizado por el compositor especializado en el área audiovisual, René Rivera.

La música se decidió estar inspirada en las películas utilizadas en la historia para poder recrear la fantasía animada, junto con melodías y efectos de sonido, manteniendo un ritmo con la protagonista y los objetos. La música va de acuerdo a las acciones de las escenas debido que el género es instrumental con un enfoque moderno.

La ejecución de la música fue realizada por un software de producción musical con licencia original llamado *Acid Pro 7 de la Sony*, aliado con varias compañías reconocidas y certificadas para proyectos audiovisuales. Al obtener la imagen con el sonido se exportó el producto final en el programa *Renderiso* en formato wav 16bits.

7.2. Análisis de costos

En el siguiente presupuesto se muestra de forma detallada los costos reales de la ejecución de la producción del proyecto de grado.

Cortometraje: Etéreo	Semanas de pre producción: 8 semanas
Dirigido y producido por: Melany Ortega	Semanas de rodaje: 10 días
Fecha de rodaje: 6 de abril al 17 de julio	Semanas de post producción: 3 semanas

Equipo Técnico

Descripción	Monto real	Alquiler	Monto total
Cámara digital Nikon 3100.	Bs. 150.000	No. Adquirido previamente.	Bs. 0
Memoria 16GB	Bs. 7.000	No. Adquirido previamente.	Bs. 0
Memoria Micro 32GB	Bs. 7.890	No. Adquirido previamente.	Bs. 0
Trípode	Bs. 12.500	No. Adquirido previamente.	Bs. 0
Equipo de iluminación		Bs. 2000 (por 4 días)	Bs. 8.000
Sonido (boom)		Bs. 1500 (por 1 día)	Bs. 1.500
Rebotador fotográfico	Bs. 9.000		Bs. 0
Filtros	Bs. 4.900		Bs. 0
Disco duro externo 1Tb	Bs. 40.000	No. Adquirido previamente.	Bs. 40.000

Subtotal: Bs. 49.500

Honorarios Profesionales

Descripción	Monto real	Días/Semanas	Monto total
Director		10 Días	Bs. 0
Camarógrafo		10 Días	Bs. 0
Asistente de dirección		10 Días	Bs. 0
Productor		8 Semanas	Bs. 0
Asistente de producción		8 Semanas	Bs. 0
Director de fotografía		10 Días	Bs. 0
Director de arte		10 Días	Bs. 0
Asistente técnico		10 Días	Bs. 0
Sonidista		2 Días	Bs. 0

Subtotal: Bs. 0

Pre producción

Descripción	Monto real	Unidad	Monto total
Escarcha plateada (envase pequeño)	Bs. 40	1	Bs. 40
Escarcha azul (envase pequeño)	Bs. 40	5	Bs. 200
Escarcha negra (envase grande)	Bs. 250	1	Bs. 250
Escarcha dorada(envase grande)	Bs. 250	1	Bs. 250
Escarcha verde(envase grande)	Bs. 250	1	Bs. 250
Rosas artificiales	Bs. 240	1	Bs. 240
Rosas naturales	Bs. 64 rosadas Bs. 133 azules	25 14	Bs. 3.200

Ramas artificiales escarchadas	Bs. 291	4	Bs. 1.165
Pega blanca (grande)	Bs. 120	1	Bs. 120
Flores silvestres artificiales	Bs. 3.500	--	Bs. 3.500
Flores silvestres naturales	Bs. 300	2 (paquetes)	Bs. 600
Margaritas naturales	Bs. 300	2 (paquetes)	Bs. 600
Anime pequeño	Bs. 60	1	Bs. 60
Nailon	Bs. 160	1	Bs. 160
Escalera de madera	Bs. 2.500	1	Bs. 2.500
Sillas vintage	Bs. 800	3	Bs. 2.400
Mesa	Bs. 3.000	1	Bs. 3.000
Utilería	Bs. 1.200	--	Bs. 1.200
Caja de regalo	Bs. 50	1	Bs. 50
Musgo artificial	Bs. 60	3	Bs. 180
Celoven	Bs. 60	1	Bs. 60
Pintura al frío blanca	Bs. 60	6	Bs. 360
Pintura al frío verde	Bs. 60	4	Bs. 240
Pintura al frío azul	Bs. 60	4	Bs. 240
Pintura al frío rosa	Bs. 60	4	Bs. 240
Pintura en spray blanca	Bs. 300	1	Bs. 300
Tela blanca	Bs. 200	1	Bs. 200
Marcos de cuadros vintage	Bs. 400 grande Bs. 600 pequeño	1 4	Bs. 2.800
Papel contact estampado	Bs. 260	1	Bs. 260
Impresiones	Bs. 5	20	Bs. 100

Subtotal: Bs. 24.765

Producción

Descripción	Monto real	Días	Monto total
Catering	Bs. 400 Snacks Bs. 450 Almuerzo	6	Bs. 5.100
Traslado terrestre de talento	Bs. 0	--	Bs. 0

Subtotal: Bs. 5.100**Post - Producción**

Descripción	Monto real	Días/Unidades	Monto total
Edición		20 Días	Bs. 0
Colorización		7 Días	Bs. 0
Música original	Bs. 15.000	4 Días	Bs. 15.000
Música gratis de librerías.		--	Bs. 0
Créditos animados.		2 Días	Bs. 0
Copias en DVD	Bs. 220	4 Unidades	Bs. 880
Impresión portada y calcomanías CD.	Bs. 338	4 Unidades	Bs. 1.352

Subtotal: Bs. 17.232**TOTAL
GENERAL: Bs. 96.597**

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El conocimiento y la destreza sobre el área audiovisual permitieron concretar y llevar a cabo un proyecto teniendo como base un plan de producción. Dichos métodos requirieron creatividad para producir la idea y adicionalmente, una experiencia grata.

Al cumplir con los objetivos planteados en el proyecto de grado, se ha logrado finalizar el producto final tanto en lo teórico como en lo práctico.

El cortometraje al estar inspirado en las películas de Disney se necesitó muchos elementos para la escenografía y la utilería para lograr el efecto fantástico. Sin embargo, para facilitar la búsqueda la estética utilizada fue el estilo *vintage* porque permite lograr una combinación mágica y novedosa, y que además, son materiales fáciles de conseguir.

Varios de los objetos (escenografía y utilería) fueron gratis o prestados, solo pocos fueron comprados y otros requirieron mano de obra para complementar la utilería necesaria (por ejemplo: compra de nailon, escarcha, mecatillo, mano de obra en sillas y mesas *vintage*, paraguas pintados, etc.).

En el aspecto técnico, los costos elevados para el cortometraje fueron en el alquiler de las luces, ya que se requería iluminar los espacios tanto abiertos como cerrados y el alquiler del boom para la grabación de sonido ambiente de dos escenas. No obstante, otros equipos técnicos como la cámara, el trípode, el rebotador y los filtros de luz, ya se disponían de ellos y redujo un poco los gastos.

Con respecto a la mayoría de la producción, fue lograda gracias a la colaboración de varias personas, como el talento, personal técnico, prestación de escenografía, utilería, acceso de las locaciones y maquillaje artístico. A pesar de ser un grupo reducido de personas fue posible la realización del cortometraje, debido que solo se requiere organización y contar con el equipo técnico y talento necesario para lograr la producción.

Al trabajar con la técnica de la pixilación, la actuación se basó solo en dos personas para facilitar la toma de fotografías y mantener una secuencia ideal. La protagonista (Marie) aparece en todas las escenas por ser el talento principal de la historia y el otro personaje que fue Peter Pan, aparece solamente en una sola escena en la recreación de su sombra.

No obstante, al manejar con un número reducido de personajes, se enfocó en lo elemental de la historia que fue la utilización de los objetos emblemáticos de cada una de las películas del periodo de los 50 y se reflejaran en su respectiva escena.

El elemento clave fue el movimiento fluido para generar conexión con la protagonista y los objetos, para que la aparición y acción de cada uno de los objetos pareciera que tuviera vida propia. Cada movimiento representa una fotografía y se requiere de varias tomas para generar la acción en el objeto, en cambio las fotografías en las personas es un trabajo menos tedioso porque ellos mismos realizan sus movimientos facilitando el trabajo.

Sin embargo, se deben realizar ensayos para fotografiar los movimientos deseados de acuerdo a la historia y a los personajes, y ser movimientos suaves o lentos para lograr captar la ráfaga de movimiento en la cámara (número de fotografías por segundo).

Uno de los aspectos importantes en una producción, en este caso, trabajar con la técnica del stop motion basado en la pixilación, es mantener una buena comunicación con el talento, ya que es un proceso lento que requiere organización y paciencia. Para lograrlo, se le comunica al momento de la ejecución del casting, plantearles sobre la técnica a utilizar y que siempre se les estará orientando en el momento de la actuación o toma de fotografías.

El mayor inconveniente en la ejecución de la producción fue cumplir con el plan de rodaje. Esto se debió por la disponibilidad del talento y de las locaciones, ya que algunas requerían de permisos para tener acceso o disponibilidad de las familias que accedieron colaborar con la prestación de locaciones.

Otro problema fue la grabación de las escenas al aire libre, ya que el clima es impredecible tanto cambios de luz o nublado. Para trabajar en conjunto se detenía la toma de fotografías y comenzar de nuevo los planos para mantener la secuencia. Por otra parte, varias tomas se realizaron con una intención específica para recrear el efecto de lo mágico, por ejemplo, tacones plateados brillantes caminando sobre el césped de acuerdo al cambio de luz o de sombras producido por el sol.

Es importante estar preparado y consciente de los cambios que van ocurrir en la producción y que se deban tomar decisiones al momento para continuar el trabajo, y así disminuir retrasos. Por ejemplo: cambios de locaciones, cambios de planos en el guion técnico, etc.

Al ensayar y practicar la técnica de la pixilación, facilita el proceso de la etapa de la producción y a su vez deja un tiempo requerido para la post producción, que consiste en la edición de las fotografías y montaje. Por otra

parte, el formato de las fotos fue en JPEG debido que se quiso que los archivos fuesen menos pesados.

Al agilizar la edición de fotografías por lotes, es recomendable revisar una por una para garantizar la misma calidad en todas y se mantenga la secuencia en la historia, es decir, que no haya distorsión en una foto con la otra.

Finalmente, contar con el apoyo de personas cercanas, mantener una planificación, organización y constancia, fue posible la realización del proyecto de grado con resultados satisfactorios, y obtención de experiencia y mayores conocimientos sobre el área.

V. FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Libros

-Arce, A. (1997). *Magia y Técnica del Cine Animado*. (Primera Edición). Venezuela. Ediciones Los Heraldos Negros C.A.

-Biblioteca Hispania. (1984). *El cine, su técnica y su historia*. Barcelona (España). Editorial Ramón Sopena, S.A.

-Capodagli y Jackson. (2007). *Grandes Casos Empresariales: La gestión al estilo Disney, cómo aplicarla a su empresa*. Barcelona (España). Ediciones Deusto.

-Gubern, R. (s.f.). *Historia del cine*. (Edición: vol.1). Barcelona (España). Editorial Lumen.

-Jeanne y Ford. (1974). *Historia ilustrada del cine, 2*. Madrid. Alianza Editorial, S.A.

-Morales, M. (1950). *El cine. Historia ilustrada del séptimo arte: Su evolución*. (Primera Edición: Tomo II). Barcelona (España). Editorial Salvat Editores, S.A.

-Pérez, J. (1959). *Formación Cinematográfica*. Barcelona. Juan Flors, Editor.

-Purves, B. (2010). *Basics animation: stop-motion*. Inglaterra: AVA Publishing S.A.

-Villegas, M. (1973). *Los grandes nombres del cine, I.* (Edición: vol.1). Barcelona (España). Editorial Planeta, S.A.

Trabajos de Grado

-Corsi, A. (2012). *Filburt: Un cortometraje animado en 2D basado en el estilo de ilustración Brandywine*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014, en el sitio web:
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3931.pdf>

-Della, E. (2013). *NANUT: Cortometraje de figuras de origami utilizando la técnica de stop-motion*. Recuperado el 25 de noviembre de 2014, en el sitio web:
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS5609.pdf>

-Fábrega, S. (2004). *Sistema de construcción de esqueletos para la suspensión espacial de marionetas, aplicado a una obra de animación stop motion*. Recuperado el 19 de diciembre de 2014, en el sitio web:
http://www.thesis.uchile.cl/tesis/uchile/2004/fabrega_s/html/index-frames.html

-Gómez, P. (2012). *CLEO: cortometraje del genero fantasía con la técnica de stop-motion*. Recuperado el 25 de noviembre de 2014, en el sitio web:
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3920.pdf>

-Gondar, A. (2008). *"Margarita": Cortometraje animado basado en la estética de Adam Elliot*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014, en el sitio web:
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR4541.pdf>

-Iriarte y Pérez. (2003). *Del castillo a la corporación: villanos y monstruos al estilo Disney*. Recuperado el 28 de octubre de 2014, en el sitio web: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAP9956.pdf>

-Nucete, V. (2012). *Producción de cortometraje en stop motion con la técnica de pixilación basado en la estética de los años 50 y las Pin-Up*. Recuperado el 10 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS3921.pdf>

-Olaya, J. (2009). *Composición y Producción de la Música Original para el Cortometraje Animado "El Mercader de Sueños"*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/artes/tesis67.pdf>

-Solano, M. (2008). *Hacia la comprensión del imperio mediático Disney*. Recuperado el 30 de noviembre de 2014, en el sitio web: <http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis89.pdf>

Fuentes Electrónicas

-ABC.es (2013). *Cinco lugares reales que inspiraron a Disney*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.abc.es/20121024/medios-redes/abci-lugares-inspiraron-disney-201210240923.html>

-Aardman.com. (s.f.). *The Studio: Aardman a little bit of history*. Recuperado el 26 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.aardman.com/the-studio/history/>

-Adelman, K. (2004). *Cómo se hace un cortometraje*. Recuperado el 22 de diciembre de 2014, en el sitio web: <https://books.google.co.ve/books?id=vAzbwFC03lwC&printsec=frontcover&q=cortometraje&hl=es&sa=X&ei=8j-YVJaqKIHdgwTY84PwDQ&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q=cortometraje&f=false>

-American National Biography Online. (2000). *Walt Disney*. Recuperado el 28 de octubre de 2014, en el sitio web: <http://www.anb.org/articles/18/18-00309.html>

-Bio. (2013). *Walt Disney Biography*. Recuperado el 28 de octubre de 2014, en el sitio web: <http://www.thebiographychannel.co.uk/biographies/walt-disney.html>

-Biografías y Vidas. (2004-2014). *Walt Disney*. Recuperado el 23 de octubre de 2014, en el sitio web: <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/disney/>

-Biografías y Vidas. (2004-14). *James Matthew Barrie*. Recuperado el 23 de noviembre de 2014, en el sitio web: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/barrie.htm>

-Biografías y Vidas. (2004-14). *George Marshall*. Recuperado el 20 de enero de 2015, en el sitio web: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/marshall.htm>

-Brian, R. (s.f.). *La filosofía de Alicia en el país de las maravillas*. Recuperado el 21 de noviembre de 2014, en el sitio web: http://books.google.co.ve/books?id=2dwxAAAAQBAJ&pg=PT11&dq=alicia+en+el+pais+de+las+maravillas+disney&hl=es&sa=X&ei=Y11vVJ_MFqaCsQTR

pIGIBw&ved=0CCUQ6AEwAg#v=onepage&q=alicia%20en%20el%20pais%20de%20las%20maravillas%20disney&f=false

-Cáceres, G. (2004). *Entre dibujos, marionetas y pixeles*. Recuperado el 19 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/7/biblio/7CACERES-German-Ciclos-de-animacion.pdf>

-CCCB: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, (s.f.). *Ladislav Starewitch*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014, en el sitio web. http://www.cccb.org/es/autor-ladislav_starewitch-45067

-Castillo, R. (2014). *Pixilación: la animación en el cine contemporáneo*. Recuperado el 9 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://culturacolectiva.com/pixilacion-la-animacion-en-el-cine-contemporaneo/>

-Collado, A. (s.f.). *Qué fue la Guerra Fría*. Recuperado el 21 de enero de 2015, en el sitio web: <http://historiausa.about.com/od/maxtens/f/Que-Fue-La-Guerra-Fria.htm>

-Cooking Ideas, (s.f.). *10 lugares reales en los que Disney se inspiró para ambientar sus películas*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.cookingideas.es/lugares-disney-20131220.html>

-Definición ABC. (2007-2014). *Definición de Cortometraje (corto)*. Recuperado el 22 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.definicionabc.com/general/cortometraje-corto.php>

-Definición ABC. (2007-2014). *Definición de Vintage*. Recuperado el 10 de abril de 2015, en el sitio web: <http://www.definicionabc.com/general/vintage.php>

-De Rueda Salguero, A. (2010). *Para crear un cortometraje*. Recuperado el 29 de diciembre de 2014, en el sitio web: <https://books.google.co.ve/books?id=yxlg28hkBwQC&pg=PA58&dq=que+es+un+cortometraje&hl=es&sa=X&ei=yHShVJzNBYGhNuCugtAL&ved=0CCkQ6AEwAQ#v=onepage&q=que%20es%20un%20cortometraje&f=false>

-Disney Wiki, (s.f.). *Londres*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: [http://es.disney.wikia.com/wiki/Londres_\(Peter_Pan\)](http://es.disney.wikia.com/wiki/Londres_(Peter_Pan))

-Disney Wiki, (s.f.). *El Palacio*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: [http://es.disney.wikia.com/wiki/El_Palacio_\(Cinderella\)](http://es.disney.wikia.com/wiki/El_Palacio_(Cinderella))

-Disney Wiki, (s.f.). *El Castillo del Rey Stéfano*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://es.disney.wikia.com/wiki/El_Castillo_del_Rey_St%C3%A9fano

-DoblajeDisney.com (s.f.). *Películas: Clásicos*. Recuperado el 5 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.doblajedisney.com/>

-Duran y González. (2008). *El cine de animación norteamericano y El cine mudo. Walt Disney: Mickey Mouse y más de medio centenar de largometrajes*. Recuperado el 27 de octubre de 2014, en el sitio web: http://books.google.co.ve/books?id=yk_q0l59JtYC&pg=PA23&dq=walt+disney+historia&hl=es&sa=X&ei=BlpJVLcNfOJsQTdkYGIDg&ved=0CClQ6AEwAQ#v=onepage&q=walt%20disney%20historia&f=false

-Ebert, R. (2005). *Las grandes películas 2: otras 100 películas imprescindibles*. Recuperado el 7 de noviembre de 2014, en el sitio web: <http://books.google.co.ve/books?id=wtdU9jluNi0C&pg=PA79&dq=peliculas+de+disney&hl=es&sa=X&ei=C3leVNf6HMffsASH-oKgAw&ved=0CB8Q6AEwAQ#v=onepage&q=peliculas%20de%20disney&f=false>

-E-centro. (2012-2014). *Cámara multiplano, Historia*. Recuperado el 27 de octubre de 2014, en el sitio web: http://centrodeartigo.com/articulos-noticias-consejos/article_125307.html

-E-centro. (2012-2014). *CinemaScope*. Recuperado el 23 de noviembre de 2014, en el sitio web: http://centrodeartigo.com/articulos-noticias-consejos/article_144356.html

-E-Centro, (s.f.). *Koko the Clown, Historia*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://centrodeartigo.com/articulos-informativos/article_64724.html

-E-Centro. (2012-2014). *Alice Comedies, País de las maravillas de Alicia, La serie de comedias de Alicia comienza, Contenido, Shorts y versiones posteriores*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:8b3dOEXfa8sJ:centrodeartigo.com/articulos-noticias-consejos/article_125338.html+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=ve

-E-Centro, (s.f.). *Pixelación, Cine, Programas de televisión, VIDEOS*. Recuperado el 17 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://centrodeartigo.com/articulos-noticias-consejos/article_138743.html

-Fernández, C. (s.f.). *La Bella Durmiente a través de la historia*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://books.google.co.ve/books?id=0vVIszd_7QkC&pg=PA103&dq=la+bella+durmiente+disney&hl=es&sa=X&ei=YjF_VNbNIMaegwS114HgAQ&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q=la%20bella%20durmiente%20disney&f=false

-Filmaffinity, (s.f.). *La Cenicienta*. Recuperado el 29 de noviembre de 2014, en el sitio web: <http://www.filmaffinity.com/es/film807711.html>

-Filmaffinity, (s.f.). *La dama y el vagabundo*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.filmaffinity.com/es/film886546.html>

-Filmaffinity, (s.f.). *El hotel eléctrico (C)*. Recuperado el 11 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.filmaffinity.com/es/film125740.html>

-Filmaffinity, (s.f.). *El mago de la velocidad y el tiempo*. Recuperado el 17 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.filmaffinity.com/es/film646931.html>

-Fregoso, M. (2009). *Walt Disney: Realidades y mitos. Del visionario hombre que encontró en los dibujos animados su modo de vida y con ello fundó una importante industria*. Recuperado el 23 de octubre de 2014, en el sitio web: <http://ols.uas.mx/PubliWeb/Articulos/Walt-Disney.pdf>

-García, M. (2013). *Walt Disney descodificado*. Recuperado el 30 de noviembre de 2014, en el sitio web: <http://nevillescru.com/2013/01/09/walt-disney-descodificado/>

-Gimeno, S. (2011). *La evolución de la mujer en Disney y Pixar*. Recuperado el 23 de noviembre de 2014, en el sitio web:

<http://www.sensacine.com/especiales/cine/especial-18500217/?page=4&tab=0>

-G. Hernández, M. Hernández, Romero y Sandoval, (s.f.). *Animacion Stop Motion*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014, en el sitio web: <https://docs.google.com/document/d/1jvd6fLZha8QxCFhQ0wY-DZZivBID7m8juPDuQhLEqHg/edit?pli=1>

-Google Sites. (s.f.). *Walt Disney: La huelga de 1941*. Recuperado el 1 de diciembre de 2014, en el sitio web: <https://sites.google.com/site/personajepedro0/home/la-huelga-de-1941>

-Google Sites, (s.f.). *Stop Motion en la Publicidad*. Recuperado el 26 de diciembre de 2014, en el sitio web: <https://sites.google.com/site/stopmotiongra/stop-motion-en-la-publicidad>

-Gross, D. (2011). *Historias de Forbes. 15 Relatos empresarios que cambiaron la manera como vivimos y hacemos negocios*. Recuperado el 30 de noviembre de 2014, en el sitio web: <http://books.google.co.ve/books?id=kxCqXGQch3gC&pg=PA76&dq=ultima+pelicula+producida+por+walt+disney&hl=es&sa=X&ei=HoB7VNuQFsefgwTJrIHQCw&ved=0CCAQ6AEwAQ#v=onepage&q=ultima%20pelicula%20producida%20por%20walt%20disney&f=false>

-Hidalgo-Fritzing, B. (s.f.). *El arte de la animación*. Recuperado el 19 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://mexiqueculture.pagesperso-orange.fr/nouvelles5-fritzing.htm>

-Historia mundial del cine, Estados Unidos I. (2012). *El triunfo del Technicolor y otras maravillas*. Recuperado el 21 de noviembre de 2014, en el sitio web:

<http://books.google.co.ve/books?id=EwU7iLz138gC&pg=PA922&dq=invenciones+del+cine+animado+disney&hl=es&sa=X&ei=EFJvVJvsH--QsQTY3oHoAg&ved=0CCEQ6wEwAQ#v=onepage&q=invenciones%20del%20cine%20animado%20disney&f=false>

-Konigsberg, I. (s.f.). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Recuperado el 9 de diciembre de 2014, en el sitio web: <https://books.google.co.ve/books?id=DbykrkBqrS4C&pg=PA412&dq=Norman+McLaren+en+la+pixelacion&hl=es&sa=X&ei=Nm2HVJL3FoS1yAT7woG4Dw&ved=0CBsQ6AEwAA#v=onepage&q=Norman%20McLaren%20en%20la%20pixelacion&f=false>

-Langer, M. (2000). *Disney, Walt*. Recuperado el 28 de octubre de 2014, en sitio web: <http://www.anb.org/articles/18/18-00309.html>

-Lexicoon. (s.f.). *Cortometraje*. Recuperado el 22 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://lexicoon.org/es/cortometraje>

-Los primeros dibujos animados. (s.f.). *Biografía*. Recuperado el 25 de octubre de 2014, en el sitio web: <http://perso.wanadoo.es/valeria-ita/biografia.htm>

-Martínez de Pisón, J. (s.f.). *Tecnologías de la imagen 2. Animación de imagen estática: stop motion, pixilación*. Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://www.upv.es/laboluz/tecnoimag/pages/tema3_1_1.html

-Martínez-Salanova, E. (s.f.). *El cine de animación tras la Segunda Guerra Mundial: Estados Unidos*. Recuperado el 19 de noviembre de 2014, en el sitio

web:http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animación_tras_la_Segunda_Guerra_Mundial_

-Martínez-Salanova, E. (s.f.). *Pixilación*. Recuperado el 9 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Diversos_tipos_de_animación_

-Martínez-Salanova, E. (s.f.). *Norman McLaren: la experimentación en el cine de animación*. Recuperado el 10 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuras_mclaren.htm

-Martínez y Fernández. (2010). *Manual del productor audiovisual*. Recuperado el 2 de enero de 2015, en el sitio web: <https://books.google.co.ve/books?id=A663AgAAQBAJ&pg=PT358&dq=etapas+de+la+produccion+audiovisual&hl=es&sa=X&ei=xrqmVKrLGcehwTc8IPwBw&ved=0CEUQ6AEwCA#v=onepage&q=etapas%20de%20la%20produccion%20audiovisual&f=false>

-McClane, J. (2010). *Especial: Proyectos que la Disney pudo haber realizado (Periodo comprendido entre 1928-1949)*. Recuperado el 31 de octubre de 2014, en el sitio web: <http://cinemauniverse.blogspot.com/2010/04/especial-proyectos-que-la-disney-pudo.html>

-Mncn: Museo Nacional de Ciencias Naturales, (s.f.). *Metamorfosis: La visión fantástica de Starewitch*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://www.mncn.csic.es/Menu/Exposiciones/Temporales_expotemporales-Starewitch-es_ES/seccion=1183&idioma=es_ES&id=2014100814010002&activo=11.do

-Nobile, A. (2007). *Literatura infantil y juvenil*. Recuperado el 6 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://books.google.co.ve/books?id=6lc-LwtFUr4C&pg=PA102&dq=la+estetica+de+disney&hl=es&sa=X&ei=XyyDVMiRHYOnNuePg4AP&ved=0CCUQ6AEwAg#v=onepage&q=la%20estetica%20de%20disney&f=false>

-Ocaña, C. (2003). *Historia del siglo XX: La Guerra Fría*. Recuperado el 20 de enero de 2015, en el sitio web: <http://www.historiasiglo20.org/GF/1945-47.htm>

-Perrault, C. (s.f.). *Cuentos de Charles Perrault*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://books.google.co.ve/books?id=QS6hgGU5-QC&pg=PA15&dq=cuento+original+de+la+cenicienta+charles+perrault&hl=es&sa=X&ei=HRp_VPiaKlyXNvD1gnA&ved=0CCYQ6AEwAg#v=onepage&q=cuento%20original%20de%20la%20cenicienta%20charles%20perrault&f=false

-Por Europa, (2008). *Castillo Neuschwanstein, la inspiracion de Walt Disney*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.poreuropa.com/2008/10/16/castillo-neuschwanstein-la-inspiracion-de-walt-disney/#>

-Preckler, A. (2003). *Historia del Arte Universal de los siglos XIX y XX*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://books.google.co.ve/books?id=gqBqhcqf9RQC&pg=PA124&dq=historia+dEl+castillo+Neuschwanstein&hl=es&sa=X&ei=CHB_VOvfGcargwSxnoGQDA&ved=0CCYQ6AEwAg#v=onepage&q=historia%20dEl%20castillo%20Neuschwanstein&f=false

-Red Grafica Latinoamérica. (s.f.). *¿Qué es Stop Motion?* .Recuperado el 11 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://redgrafica.com/Que-es-Stop-Motion>

-Ricupero, S. (2007). *Diseño Gráfico en el Aula: guía de trabajos prácticos*. Recuperado el 11 de diciembre de 2014, en el sitio web: https://books.google.co.ve/books?id=_COd0A-85lcC&pg=PA101&dq=variantes+del+stop+motion&hl=es&sa=X&ei=ycCJVP LvA4KvyASe-YLYBw&ved=0CCMQ6AEwAQ#v=onepage&q=variantes%20del%20stop%20motion&f=false

-rtve. (2014). *En la trastienda del cine de animación*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.rtve.es/noticias/20141001/trastienda-del-cine-animacion/1020507.shtml>

-Ruiz, L. (s.f.). *Plastimación (Claymation o Stop motion), Animación con plastilina*. Recuperado el 16 de diciembre de 2014, en el sitio web: http://www.educacionartistica.org/web/proyectos_posgrado/13_Stopmotion/13_Stopmotion.pdf

-Sadoul, G. (1974). *Historia del Cine Mundial: desde los orígenes*. Recuperado el 15 de diciembre de 2014, en el sitio web: <https://books.google.co.ve/books?id=mphsR8d-ZagC&printsec=frontcover&dq=El+cine,+su+t%C3%A9cnica+y+su+historia&hl=es&sa=X&ei=woOPVI7JFpffsASK6oLgBg&ved=0CB0Q6AEwAA#v=onepage&q=El%20cine%20su%20t%C3%A9cnica%20y%20su%20historia&f=false>

-SensaCine. (2012). *Disney y sus 50 películas animadas: 1950*. Recuperado el 5 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.sensacine.com/especiales/cine/especial-18500215/?page=3&tab=0>

-Sohr, R. (1998). *Historia y poder de la prensa*. Recuperado el 19 de enero de 2015, en el sitio web: https://books.google.co.ve/books?id=HuuhP5_inREC&pg=PA48&dq=historia+de+la+television+en+estados+unidos&hl=es&sa=X&ei=zXO9VPu9G8exyATL8oGABw&ved=0CB8Q6AEwAQ#v=onepage&q=historia%20de%20la%20television%20en%20estados%20unidos&f=false

-Stephan, P. (2001). *El americano perfecto: Tras la pista de Walt Disney*. Recuperado el 24 de noviembre de 2014, en el sitio web: http://books.google.co.ve/books?id=ZFKBeOH7BPwC&pg=PA102&dq=la+bella+durmiente+1959&hl=es&sa=X&ei=v6pzVM3SEY_LsATU9YCADA&ved=0CDIQ6AEwBA#v=onepage&q=la%20bella%20durmiente%201959&f=false

-Terra.com, (2001). *El cine a través del tiempo. La década de los 50: 1951*. Recuperado el 21 de enero de 2015, en el sitio web: <http://www.terra.com/especiales/historiadelcine/decadas/50s/historia2.html>

-Toussaint, F. (1998). *Televisión sin fronteras*. Recuperado el 20 de enero de 2015, en el sitio web: <https://books.google.co.ve/books?id=5qOmcoFAwecC&pg=PA65&dq=La+NBC&hl=es&sa=X&ei=hFG-VKSWLIOMyQTVrIKwBw&ved=0CCIQ6AEwAQ#v=onepage&q=La%20NBC&f=false>

-Urrero, G. (2010). *The Cult: "El hotel eléctrico" (Segundo de Chomón, 1908)*. Recuperado el 11 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.thecult.es/Cine-clasico/el-hotel-electrico-segundo-de-chomon-1908.html>

-U.S. History. (s.f.). *The 1950s: Happy Days*. Recuperado el 20 de enero de 2015, en el sitio web: <http://www.ushistory.org/us/53.asp>

-USINFO.STATE.GOV. (2007). *Reseña de la Historia de los Estados Unidos. Capítulo 12: Estados Unidos en la posguerra*. Recuperado el 20 de enero de 2015, en el sitio web: <http://photos.state.gov/libraries/argentina/8513/ushistory/RHEUCap12.pdf>

-Valencia, R. (2014). *Cine Canadiense: "Vecinos" de Norman McLaren*. Recuperado el 19 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.rcinet.ca/es/2014/05/18/cine-canadiense-vecinos-de-norman-mclaren/>

-Vargas-Machuca, M. (s.f.). *Segundo de Chomón: un genio felizmente recuperado para la historia del cine*. Recuperado el 15 de diciembre de 2014, en el sitio web: <http://www.metakinema.es/metakineman2s5a1.html>

-Vaux, R. (s.f.). *Animation Cel History*. Recuperado el 8 de noviembre de 2014, en el sitio web: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5Sb8CZyXb2YJ:www.ehow.com/how_6500403_animation-cel-history.html+&cd=4&hl=es&ct=clnk&gl=ve

-Vivas, J. (2009). *El cortometraje como recurso didáctico en niveles iniciales (A1-A2) de LE/L2*. Recuperado el 22 de diciembre de 2014, en el sitio web:

http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2009_17/2009_redELE_17_05Vivas.pdf?documentId=0901e72b80dd728a

Películas

-Disney, W. (1950). *La Cenicienta*. [Película de cine]. Estados Unidos. The Walt Disney Company.

-Disney, W. (1951). *Alicia en el país de las maravillas*. [Película de cine]. Estados Unidos. The Walt Disney Company.

-Disney, W. (1953). *Peter Pan*. [Película de cine]. Estados Unidos. The Walt Disney Company.

-Disney, W. (1955). *La dama y el vagabundo*. [Película de cine]. Estados Unidos. The Walt Disney Company.

-Disney, W. (1959). *La Bella Durmiente*. [Película de cine]. Estados Unidos. The Walt Disney Company.

V. ANEXOS

1. Locaciones y montaje



Anexo A. Lugar original de la primera y última escena. Anexo B. Nuevo lugar del banco del parque.



Anexo C. Montaje de escena 2.



Anexo D. Locación de escena 3 (antes).



Anexo E. Montaje de escena 3 (envases de vidrio con flores de margaritas).



Anexo F. Montaje de escena 4 – Estudio de TV UCAB (antes).



Anexo G. Prueba de luces (Escena 5).



Anexo H. Caseta del jardín (Escena 6)



Anexo I. Locación de escena 7 (antes).

2. Tras cámara



Anexo J. Toma de escena 1.



Anexo K. Fotografía no usada.



Anexo L. Prueba de vestuario y luces (Escena 4).



Anexo M. Toma de escena 2.



Anexo N. Preparación de estilismo para pelucas.



Anexo Ñ. Realización de maquillaje artístico.

3. Escenografía y utilería



Anexo O. Guacales de madera decorados con flores naturales y tacones (Escena 2).



Anexo P. Referencia de mano de obra de marcos *vintage*.



Anexo Q. Marcos *vintage* pintados con spray blanco (después).



Anexo R. Pelucas utilizadas para la Escena 5.



Anexo S. Sillas *vintage* construidas especialmente para trabajo de grado.



Anexo T. Mesa blanca *vintage* (Escena 3).



Anexo U. Estante de madera.



Anexo V. Restauración de mesa *vintage* (antes)



Anexo W. Restauración de mesa *vintage* (después)



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

ETÉREO (ANEXOS)

Tesista:
ORTEGA NEGRIN, Melany Carolina

Caracas, 03 de septiembre de 2015

V. ANEXOS

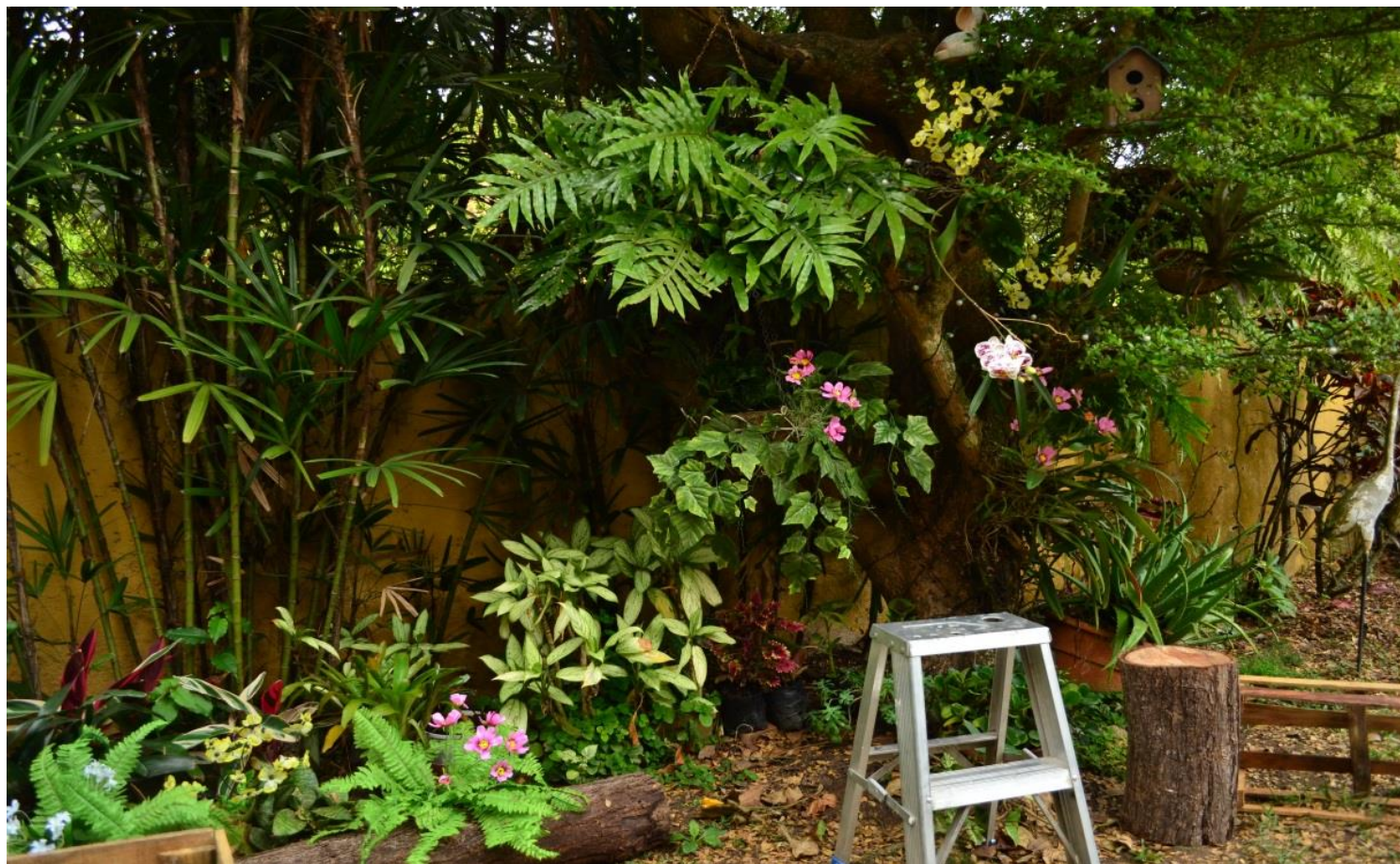
1. Locaciones y montaje



Anexo A. Lugar original de la primera y última escena.



Anexo B. Nuevo lugar del banco del parque.



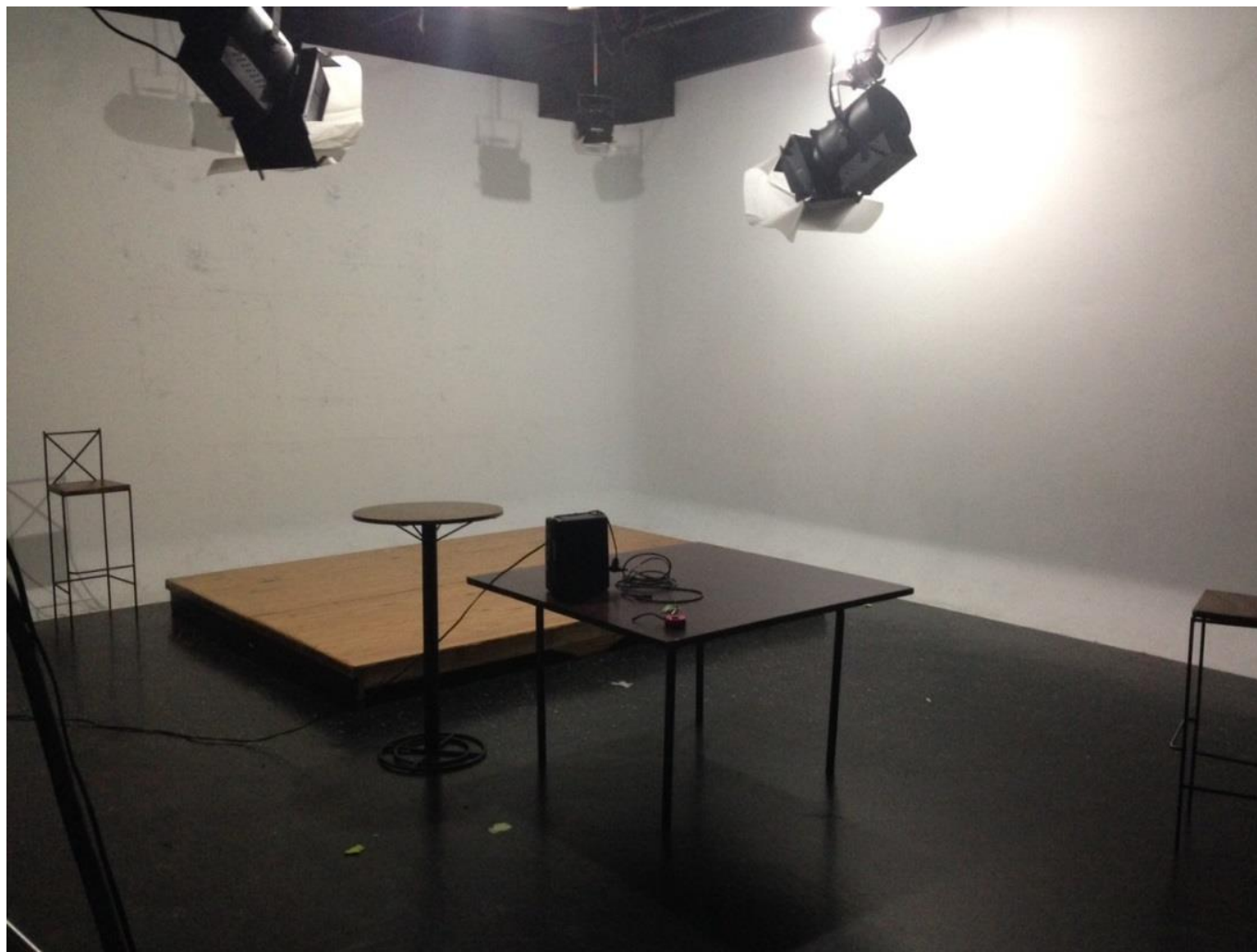
Anexo C. Montaje de escena 2.



Anexo D. Locación de escena 3 (antes).



Anexo E. Montaje de escena 3 (envases de vidrio con flores de margaritas).



Anexo F. Montaje de escena 4 – Estudio de TV UCAB (antes).



Anexo G. Prueba de luces (Escena 5).



Anexo H. Caseta del jardín (Escena 6)

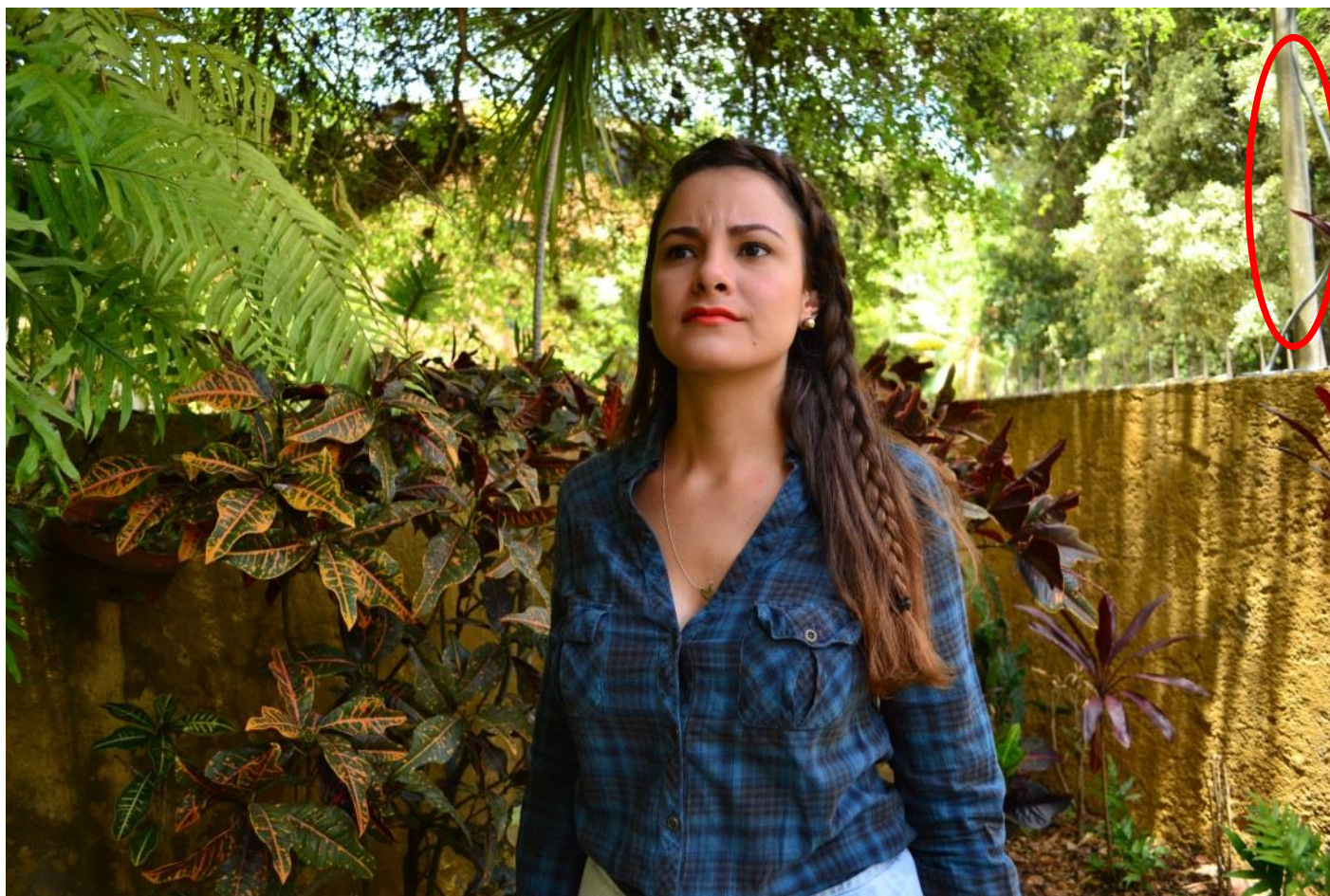


Anexo I. Locación de escena 7 (antes).

2. Tras cámara



Anexo J. Toma de escena 1.



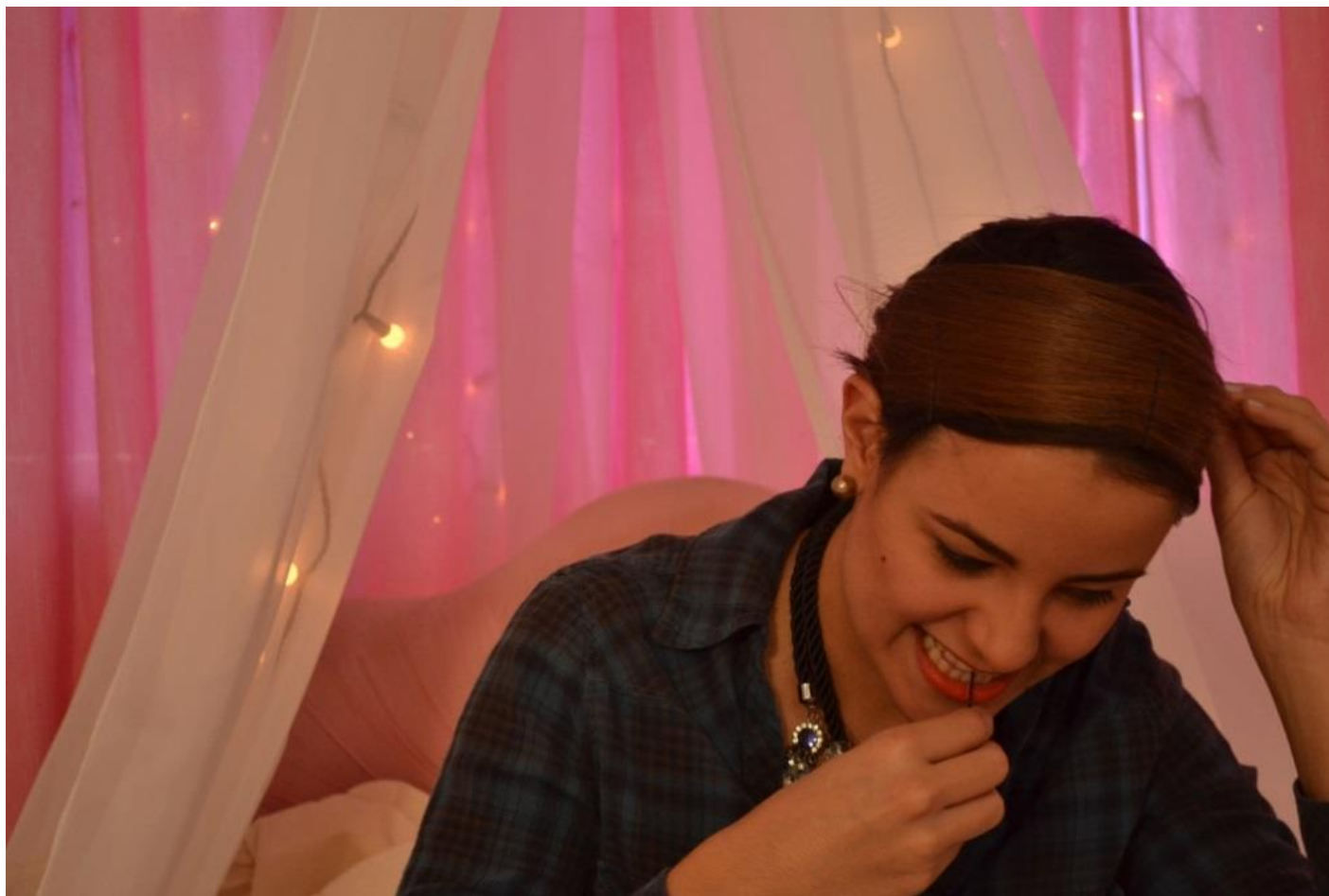
Anexo K. Fotografía no usada.



Anexo L. Prueba de vestuario y luces (Escena 4).



Anexo M. Toma de escena 2.



Anexo N. Preparación de estilismo para pelucas.



Anexo Ñ. Realización de maquillaje artístico.

3. Escenografía y utilería



Anexo O. Guacales de madera decorados con flores naturales y tacones (Escena 2).



Anexo P. Referencia de mano de obra de marcos *vintage*.



Anexo Q. Marcos *vintage* pintados con spray blanco (después).



Anexo R. Pelucas utilizadas para la Escena 5.



Anexo S. Sillas *vintage* construidas especialmente para trabajo de grado.



Anexo T. Mesa blanca *vintage* (Escena 3).



Anexo U. Estante de madera.



Anexo V. Restauración de mesa *vintage* (antes)



Anexo W. Restauración de mesa *vintage* (después)



VEINTE
once
ESTUDIOS
RIF: J-31750857-2

Av. Francisco de Miranda,
Edif. Roraima, piso 13 oficina 13H,
Urb. Campo Claro, Caracas
Telf: +58 212 9516223
+58 212 952 4483

Caracas, 20 de Julio de 2015

Cliente: Melany Ortega
Atención: Melany Ortega
Producto: Tesis de Grado
Descripción: Post- Producción + Animación 2D + Secuencia de Créditos para un (01) cortometraje realizado en stop motion pixilation.
Duración: 5 min.

PRESUPUESTO ESTIMADO

Descripción	Bs.	Precio Total
Producción	Bs.	63.440,00
Dirección	Bs.	145.120,00
Diseño	Bs.	37.728,00
Animación 2D	Bs.	192.000,00
Motion Graphics	Bs.	57.600,00
Compositing	Bs.	76.800,00
Edición	Bs.	96.000,00
Renders	Bs.	19.200,00
*No Incluye IVA	*Total Bs.	687.888,00

Tiempo de entrega: 17-20 días hábiles aproximadamente una vez aprobado el presupuesto, recibido el material y hecho el re-brief

Caduca a los 3 días.

No incluye IVA

No incluye música

No incluye locución

No incluye audio

No incluye entrega de archivos de trabajo

No incluye filmación



VEINTE
once
ESTUDIOS

VEINTE ONCE ESTUDIOS, C.A.

Av. Francisco de Miranda, Edif. Roraima, Piso 13, Ofic. 13H, Urb. Campo Alegre, Municipio Chacao, Caracas - Venezuela

Tlf: (0212) 952.44.83 / (0212) 962.67.31 RIF: J-31750857-2

CIMASE, C.A.

CMS RIF.J-30649285-2

Teléfonos: 0212-284.41.44 / 284-82.60 Fax: 284.46.10

N° Cotización C15-00301
CARACAS, 28/04/2015

Nombre 0000001690 - MELANY ORTEGA
Dirección AV PAEZ, CONJUNTO RES TERRAZAS DEL PARAISO URB EL PARAISO
Ciudad CARACAS
Atención
Vendedor 00001 - OFICINA
Envía

N° RIF V021232880
N° N.I.T.
Telf. 0414-4646644
Fax
Nombre de Producción: S/FECHA
Fecha de Producción: CORTO

Código	Cant.	Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
CAMARA1	3,00	(1) CAMARA RED ONE MX CON ACCES. INCLUYE: TRIPODES, CABEZAL, PARASOL, FOLLOW FOCUS, TARJETAS DE MEMORIAS, BATERIAS, MONITOR DE 17"	PAQUETE	96.950,00	290.850,00
BAT1012	6,00	(2) BATERIA TIPO BLOCK DE 24 VOLTS.	UNIDADES	4.200,00	25.200,00
FUE0001	3,00	FUENTE DE PODER 24 VOLTS	UNIDADES	4.200,00	12.600,00
VA	6,00	(2) TARJETA 32 GB	UND	4.200,00	25.200,00
SHO1603	3,00	SHOULDER MOUNT	UNIDADES	4.200,00	12.600,00
LENSET01	3,00	SET 5 LENTES ZEISS LUMINOSOS 18-25-35-50-85 MM	UNIDADES	25.200,00	75.600,00
LEN0050	3,00	LENTE MACRO 60 MM	UNIDADES	6.300,00	18.900,00
LENO200	3,00	LENTE ZEISS MACRO 200 MM	UNIDADES	8.400,00	25.200,00
FILTROS	3,00	FILTROS TIFFEN 4X4: ND.03,06, POLARIZER	UNIDADES	3.360,00	10.080,00
PAR1200	3,00	ARRISUN 12 PAR	UNIDADES	18.900,00	56.700,00
PAN0002	6,00	PANTALLAS DE SOL	UNIDADES	840,00	5.040,00
GRIP	3,00	ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	UNIDADES	9.450,00	28.350,00
PLA0055	3,00	GENERADOR PORTATIL (PLANTA) 3 KW MARCA HONDA	UNIDADES	5.040,00	15.120,00
DOL0001	3,00	DOLLY LIGHTTWEIGHT PANTHER, JIB ARM, BAZOOKAS, RUEDAS DE RIELES	UNIDADES	34.761,00	104.283,00
TRA0008	3,00	(3) TRAMO DE RIEL RECTO 8'		3.780,00	11.340,00
TRA0010	3,00	(2) TRAMO DE RIEL CURVO 8.	UNIDADES	2.520,00	7.560,00
PET0012	3,00	(30) APPLE BOX (PETANINA)	UNIDADES	2.671,00	8.013,00
VID0002	3,00	MEDIA MANAGEMENT: AJA KI-PRO CON MONITOR	UNIDADES	20.160,00	60.480,00
MB17	3,00	COMPUTADORA MAC BOOK PRO DE 17" PARA MEDIA MANAGER	UND	8.400,00	25.200,00
DOL0007	1,00	GRUA JIMMY JIB TRIANGLE, MAX. 9,30 MTS, BASE FIJA, SET DE RUEDAS, MONITOR	UNIDADES	37.693,00	37.693,00
HMI746	1,00	ARRI 4KW FRESNEL COMPACT	UNIDADES	27.300,00	27.300,00
OTROS	1,00	OCTAGON DEDO	UNIDADES	21.000,00	21.000,00
LUZ0001	1,00	LUZ KINOFLO 4X4 TUBOS FLUORESCENTE	UNIDADES	8.400,00	8.400,00
REFLECT.	1,00	REFLECTOR JOCKER PAR HMI 400 W CON SU CHIMERA	UNIDADES	18.900,00	18.900,00
PLA0051	1,00	PLANTA ELECTRICA DE 100KW. DE 800 AMP. EN CAMION	UNIDADES	52.500,00	52.500,00
VEHICULO-1	6,00	CAMIONETA VANS (MERCEDES BENZ)	UNIDADES	18.714,00	112.284,00
TRANS	1,00	CAMION DE CARGA DE EQUIPOS. PLACA	UND	27.146,00	27.146,00

Observaciones

PAUTA 6 DIAS S/FECHA PROD CORTO UNIVERSITARIO
PRESUPUESTO VALIDO POR 15 DIAS

Total Renglones	1.123.539,00
% Descuento	20,00
Sub Total	898.831,20
IVA 12,00 %	107.859,74
Total a Pagar	1.006.690,94

Fecha: 27 agosto 2014
 Cliente: Corporación televisión
 Proyecto: quien gana???
 Genero: Telenovela
 Format: 45 min / HD 1080/60
 Episodos: 44 x 140
 Preproducción: 3 Meses
 Producción: 6 Meses
 Post Producción: +2 Meses

Productor Ejecutivo: JOSE COVA
 Productor Ejecutivo: J.V CISNERO
 Locación: Caracas, Venezuela

								FXC \$ 85,00	
--	--	--	--	--	--	--	--	-----------------	--

	Categoría - Descripción	Cantidad	Unidad	x	Valor	Subtotal	Bs.	US\$
1100	ARGUMENTO Y GUIÓN							
1101	Escritura de Libretos	120	Lbt	1	250.000,00	30.000.000,00		\$352.941,18
1102	Derechos de Guión							
1103	Preparación de Proyecto							
					Sub-Total 1100		30.000.000,00	\$352.941,18
1200	DIRECCIÓN GENERAL							
1201	Director General							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	100.000,00	800.000,00		
1202	Director 2da. Unidad							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	1	50.000,00	325.000,00		
1203	Asistente de Dirección 1							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	15.000,00	120.000,00		
1204	Asistente de Dirección 2							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	1	6.500,00	42.250,00		
					Sub-Total 1200		1.287.250,00	\$15.144,12
1300	PRODUCCIÓN							
1301	Productor Ejecutivo							
	Pre-producción / Producción/PostProducción	10 1/2	meses	1	85.000,00	892.500,00		
1302	Productor General							
	Pre-producción / Producción/PostProducción	9 1/2	meses	1	50.000,00	475.000,00		\$5.588,24
1303	Productor de Estudio							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	25.000,00	175.000,00		\$2.058,82
1304	Productor de Exteriores							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	1	20.000,00	130.000,00		\$1.529,41
1305	Productor de Locaciones							
	Pre-producción / Producción	9	meses	1	25.000,00	225.000,00		\$2.647,06
1306	Asistente de Producción 1							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	15.000,00	105.000,00		\$1.235,29
1307	Asistente de Producción 2							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	1	12.500,00	81.250,00		\$955,88
1308	Jefe de Talento-Casting							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	25.000,00	200.000,00		\$2.352,94
1309	Asistente de Talento- Casting							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	15.000,00	120.000,00		\$1.411,76
1310	Coach Actores 1							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	20.000,00	140.000,00		\$1.647,06
1311	Coach Actores 2							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	15.000,00	105.000,00		\$1.235,29
1312	Script 1							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	12.500,00	87.500,00		\$1.029,41
1313	Script 2							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	1	12.500,00	81.250,00		\$955,88
1314	Fotógrafo (Still)							
	Producción	6	meses	1	20.000,00	120.000,00		\$1.411,76
1315	Administrador de producción							
	Pre-producción / Producción/PostProducción	7 1/2	meses	1	18.000,00	135.000,00		\$1.588,24
1316	Asistente Administrativo 1							

							FXC \$ 85,00	
--	--	--	--	--	--	--	-----------------	--

	Categoría - Descripción	Cantidad	Unidad	x	Valor	Subtotal	Bs.	US\$
	Pre-producción / Producción/PostProducción	7 1/2	meses	1	15.000,00	112.500,00		\$1.323,53
1317	Asistente Administrativo 2							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	1	10.500,00	68.250,00		\$802,94
					Sub-Total 1300		3.253.250,00	\$38.273,53

1400	TALENTO ARTÍSTICO							
1401	Protagonista femenina	6 1/2	meses	1	120.000,00	780.000,00		\$9.176,47
1402	Protagonista masculino	6 1/2	meses	1	120.000,00	780.000,00		\$9.176,47
1403	Actriz antagónica	6 1/2	meses	1	80.000,00	520.000,00		\$6.117,65
1404	Actor antagónico	6 1/2	meses	1	80.000,00	520.000,00		\$6.117,65
1405	Actor antagónico	6 1/2	meses	1	50.000,00	325.000,00		\$3.823,53
1406	Actriz principal	6 1/2	meses	1	50.000,00	325.000,00		\$3.823,53
1407	Actriz principal	6 1/2	meses	1	40.000,00	260.000,00		\$3.058,82
1408	Actriz principal	6 1/2	meses	1	40.000,00	260.000,00		\$3.058,82
1409	Actor principal	6 1/2	meses	1	35.000,00	227.500,00		\$2.676,47
1410	Actriz principal	6 1/2	meses	1	350.000,00	2.275.000,00		\$26.764,71
1411	Actor principal	6 1/2	meses	1	35.000,00	227.500,00		\$2.676,47
1412	Actor reparto	6 1/4	meses	1	25.000,00	156.250,00		\$1.838,24
1413	Actor reparto	6 1/4	meses	1	25.000,00	156.250,00		\$1.838,24
1414	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1415	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1416	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1417	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1418	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1419	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1420	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1421	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1422	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1423	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1424	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1425	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1426	Actor reparto	6 1/4	meses	1	20.000,00	125.000,00		\$1.470,59
1427	Actor reparto	6 1/4	meses	1	15.000,00	93.750,00		\$1.102,94
1428	Actor reparto	6 1/4	meses	1	15.000,00	93.750,00		\$1.102,94
1429	Actor reparto	6 1/4	meses	1	15.000,00	93.750,00		\$1.102,94
1430	Actor reparto	6 1/4	meses	1	15.000,00	93.750,00		\$1.102,94
1431	Actor reparto	6 1/4	meses	1	15.000,00	93.750,00		\$1.102,94
1432	Actor reparto	6 1/4	meses	1	15.000,00	93.750,00		\$1.102,94
1433	Figurantes x 6	6	día	6	1.500,00	54.000,00		\$635,29
1434	Extras x 10	10	día	10	500,00	50.000,00		\$588,24
					Sub-Total 1400		9.104.000,00	\$107.105,88

1500	ESCENOGRAFÍA							
1501	Escenógrafo							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	70.000,00	560.000,00		\$6.588,24
1502	Director de Arte							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	50.000,00	400.000,00		\$4.705,88
1503	Ambientador Estudio							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	20.000,00	160.000,00		\$1.882,35
1504	Ambientador Exteriores							
	Producción	6	meses	1	15.000,00	90.000,00		\$1.058,82
1505	Jefe de Utilería							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	12.500,00	100.000,00		\$1.176,47
1506	Utilero							
	Pre-producción / Producción	8	meses	1	10.000,00	80.000,00		\$941,18
1507	Asistente de Utilero 1							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	7.500,00	52.500,00		\$617,65
1508	Asistente de Utilero 2							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	6.000,00	42.000,00		\$494,12
1509	Compra de materiales para escenografia	1	meses	1	1.500.000,00	1.500.000,00		\$17.647,06
1510	Compras ambientación	1	único	1	700.000,00	700.000,00		\$8.235,29
1511	Alquileres de materiales para escenografia	1	único	1	500.000,00	500.000,00		\$5.882,35

	Categoría - Descripción	Cantidad	Unidad	x	Valor	Subtotal	Bs.	US\$
1512	Personal de carpintería, tramoya y herramientas	1	único	1	1.200.000,00	1.200.000,00		\$14.117,65
1513	Compra de materiales para utilería	1	único	1	700.000,00	700.000,00		\$8.235,29
1514	Alquileres de materiales para utilería	1	único	1	200.000,00	200.000,00		\$2.352,94
1515	Mant. y reparaciones de materiales de arte	1	único	1	100.000,00	100.000,00		\$1.176,47
1516	Mant. y reparaciones de locaciones	1	único	1	100.000,00	100.000,00		\$1.176,47
1517	Vehículos de escena	5	días	15	5.000,00	375.000,00		\$4.411,76
1518	Animales-Perro	3	días	7	10.000,00	210.000,00		\$2.470,59
					Sub-Total 1500		7.069.500,00	\$83.170,59
1600	ESTUDIO / LOCACIÓN							
1601	Alquiler de Locación Ppal	6	meses	1	120.000,00	720.000,00		\$8.470,59
1602	Alquiler de Locación 2da.	6	meses	1	80.000,00	480.000,00		\$5.647,06
1603	Alquiler de otra Locación	3	días	168	10.000,00	5.040.000,00		\$59.294,12
1604	Alquiler de Estudio	6 1/2	meses	1	1.200.000,00	7.800.000,00		\$91.764,71
1605	Permisos							
					Sub-Total 1600		14.040.000,00	\$165.176,47
1700	VESTUARIO							
1701	Diseñadora de Imagen	1	Unico	1	60.000,00	60.000,00		\$705,88
1702	Jefe de Vestuario							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	30.000,00	210.000,00		\$2.470,59
1703	Asistente de Vestuario 1							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	15.000,00	105.000,00		\$1.235,29
1704	Asistente de Vestuario 2							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	1	10.000,00	65.000,00		\$764,71
1705	Compra de materiales para vestuario	1	Unico	1	1.000.000,00			
1706	Alquileres de materiales para vestuario	1	Unico	1	200.000,00			
					Sub-Total 1700		440.000,00	\$5.176,47
1800	MAQUILLAJE / ESTELISTAS							
1801	Jefe de Maquillaje							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	1	30.000,00	195.000,00		\$2.294,12
1802	Maquilladora 1 EST							
	Pre-producción / Producción	6 1/4	meses	1	15.000,00	93.750,00		\$1.102,94
1803	Maquilladora 2 EXT							
	Producción	6	meses	1	15.000,00	90.000,00		\$1.058,82
1804	Estilista							
	Pre-producción / Producción	6 1/4	meses	1	15.000,00	93.750,00		\$1.102,94
1805	Compra de materiales para maquillaje	1	u	1	300.000,00	300.000,00		\$3.529,41
1806	Compra de materiales para estilistas							
					Sub-Total 1800		772.500,00	\$9.088,24
1900	ILUMINACIÓN							
1901	Gaffer EST							
	Pre-producción / Producción	6 1/4	meses	1	40.000,00	250.000,00		\$2.941,18
1902	Gaffer EXT							
	Producción	6	meses	1	30.000,00	180.000,00		\$2.117,65
1903	Grip 1,2 EST							
	Pre-producción / Producción	6 1/2	meses	2	25.000,00	325.000,00		\$3.823,53
1904	Grip 1,2 EXT							
	Producción	6	meses	2	25.000,00	300.000,00		\$3.529,41
	Eléctrico Estudio							
	Pre-producción / Producción	6 1/4	meses	1	35.000,00	218.750,00		\$2.573,53
1905	Eléctricos/Plantero Exteriores	6	meses	1	40.000,00	240.000,00		\$2.823,53
1906	Alquiler Planta eléctrica	1	día	180	15.000,00	2.700.000,00		\$31.764,71
1907	Alquiler Equipos de Iluminación	1	día	180	52.500,00	9.450.000,00		\$111.176,47
					Sub-Total 1900		13.663.750,00	\$160.750,00
2000	CÁMARA							
2001	Director de Fotografía Estudio							
	Pre-producción / Producción	7	meses	1	80.000,00	560.000,00		\$6.588,24
2002	Director de Fotografía Exteriores							
	Pre-producción / Producción	6	meses	1	60.000,00	360.000,00		\$4.235,29
2003	Camarógrafo 1 Estudio	6	meses	1	48.000,00	288.000,00		\$3.388,24
2004	Camarógrafos 2 Estudio	6	meses	1	48.000,00	288.000,00		\$3.388,24
2005	Camarógrafos 3 Estudio	6	meses	1	48.000,00	288.000,00		\$3.388,24

	Categoría - Descripción	Cantidad	Unidad	x	Valor	Subtotal	Bs.	US\$
2006	Camarógrafos 1 Exteriores	6	meses	1	40.000,00	240.000,00		\$2.823,53
2007	Camarógrafos 2 Exteriores	6	meses	1	40.000,00	240.000,00		\$2.823,53
2008	Asistente de Cámara 1 Estudio	6	meses	1	25.000,00	150.000,00		\$1.764,71
2009	Asistente de Cámara 2 Estudio	6	meses	1	25.000,00	150.000,00		\$1.764,71
2010	Asistente de Cámara 1 Exteriores	6	meses	1	25.000,00	150.000,00		\$1.764,71
2011	Asistente de Cámara 2 Exteriores	6	meses	1	25.000,00	150.000,00		\$1.764,71
2012	Operador de VTR/Shading 1	6	meses	1	25.000,00	150.000,00		\$1.764,71
2013	Operador de VTR/Shading 2	6	meses	1	25.000,00	150.000,00		\$1.764,71
2014	Operador de Jimmy Jib	40	día	1	2.500,00	100.000,00		\$1.176,47
2015	Asistente de Jimmy Jib	40	día	1	1.800,00	72.000,00		\$847,06
2016	Steadycam + Operador	40	día	1	3.000,00	120.000,00		\$1.411,76
2017	Asistente de Steadycam	40	día	1	1.800,00	72.000,00		\$847,06
2018	Operador dolly	40	día	1	2.500,00	100.000,00		\$1.176,47
2019	Asistente dolly	40	día	1	1.500,00	60.000,00		\$705,88
2020	Efectos especiales de rodaje	40	día	1	-	-		
2021	Alquiler Equipos Cámaras	6	meses	30	350.000,00	63.000.000,00		\$741.176,47
	25000				Sub-Total 2000		3.688.000,00	\$43.388,24
2100 SONIDO								
2101	Operador de Sonido 1	6	meses	1	12.500,00	75.000,00		\$882,35
2102	Operador de Sonido 2	6	meses	1	12.500,00	75.000,00		\$882,35
2103	Asistente de Sonido1	6	meses	1	10.000,00	60.000,00		\$705,88
2104	Asistente de Sonido2	6	meses	1	10.000,00	60.000,00		\$705,88
2105	Asistente de Sonido3	6	meses	1	8.000,00	48.000,00		\$564,71
2106	Alquiler Equipos Sonido	6	meses	30	25.000,00	4.500.000,00		\$52.941,18
					Sub-Total 2100		318.000,00	\$3.741,18
2200 TRANSPORTE								
2201	Camión de Luces	6	meses	1		-		
2202	Vans de Cámara y equipos	6	meses	1		-		
2203	Vehículo de Producción 1	8	meses	1		-		
2204	Vehículo de Producción 2	8	meses	1		-		
2205	Alquiler Van de Pasajeros	6	meses	1		-		
2206	Camión de Ambientación y Utilería	6	meses	1		-		
2207	Alquiler de Motorhome	78	día	1		-		
2208	Gasolina	6	meses	1		-		
					Sub-Total 2200		-	
2300 CATERING								
2301	Desayuno + Hidratación							
2302	Pre-producción	15	día	25	150,00	56.250,00		\$661,76
2303	Personal de Atención							
2304	Pre-producción	15	día	2	800,00	24.000,00		\$282,35
2305	Desayuno + Almuerzo + Hidratación+Cena+Snack							
2306	Producción	156	día	86	1.010,00	13.550.160,00		\$159.413,65
2307	Personal de Atención							
2308	Producción	156	día	3	800,00	374.400,00		\$4.404,71
					Sub-Total 2300		14.004.810,00	\$164.762,47
2400 POST PRODUCCIÓN								
2401	Director de Postproducción	7 1/2	meses	1	120.000,00	900.000,00		\$10.588,24
2402	Editor	7 1/2	meses	1	60.000,00	450.000,00		\$5.294,12
2403	Asistente de Postproducción	7 1/2	meses	1	30.000,00	225.000,00		\$2.647,06
2404	Musicalizador y Mezclador de Audio	7 1/2	meses	1	26.940,00	202.050,00		\$2.377,06
2405	Normalizador de Audio	1	unidad	120	8.000,00	960.000,00		\$11.294,12
2406	Colorista	1	unidad	120	8.980,00	1.077.600,00		\$12.677,65
2407	Cintas VTR BCT D64		PGM			-		
2408	Música		único			-		
2409	Empaque gráfico		horas			-		
2410	Sala Edición no lineal		tapes			-		
2411	Sala Protocol		único			-		
					Sub-Total 2400		3.814.650,00	\$44.878,24
2500 GASTOS DE LOGÍSTICA								
2501	Viáticos de transporte (Taxi)	156	día	60	200,00	1.872.000,00		\$22.023,53

							FXC \$ 85,00	
	Categoría - Descripción	Cantidad	Unidad	x	Valor	Subtotal	Bs.	US\$
2502	Gastos de oficina	6	meses	1	18.000,00	108.000,00		\$1.270,59
2503	Celulares y radios	6	meses	1	1.000,00	6.000,00		\$70,59
2504	Seguros	6	meses	1	200.000,00	1.200.000,00		\$14.117,65
2505	Envíos y encomiendas	1	unico	1	5.000,00	5.000,00		\$58,82
2506	Estacionamientos	1	unico	1	10.000,00	10.000,00		\$117,65
2507	Impuestos Laborales					-		
2508	Horas Extras	1	unico	1	300.696,92	300.696,92		\$3.537,61
					Sub-Total 2500		3.501.696,92	\$41.196,43
2600	PERSONAL DE APOYO							
2601	Personal de Limpieza Exteriores	6	meses	1	3.000,00	18.000,00		\$211,76
2602	Personal de Limpieza Estudio	6	meses	2	3.000,00	36.000,00		\$423,53
2603	Personal de Seguridad Exteriores	6	meses	2	3.000,00	36.000,00		\$423,53
2604	Personal de Seguridad Estudio	6	meses	2	3.000,00	36.000,00		\$423,53
					Sub-Total 2600		1.605.696,92	\$18.890,55
2700	MATERIAL TÉCNICO DE RODAJE							
2701	Cintas VTR BCT D64 HD					-		
2702	Baterías					-		
2703	Tirros y teipes					-		
2704	Materiales varios (Grip)					-		
					Sub-Total 2700		-	
2800	MÚSICA							
2801	Composición / Producción / Derechos		único			-		
					Sub-Total 2800		-	
2900								
2901						-		
					Sub-Total 2900		-	
	SUB TOTAL 1						106.563.103,84	1.253.683,57
3000	IVA					-	12.787.572,46	\$150.442,03
					Sub-Total 3000		119.350.676,30	\$1.404.125,60

PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO:	Largometraje
PRODUCTORA:	Producciones Plus Vltra
DIRECTOR:	Juan Carlos García
FORMATO:	Cine digital
SEMANAS DE RODAJE:	8 semanas
SEMANAS DE PREPRODUCCIÓN	10 semanas
DURACIÓN:	90 minutos

1- COSTOS DE GUIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTO		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
1.1 DERECHOS DE AUTOR	estimado				
1.2 ADAPTACIÓN LITERARIA	estimado				
1.3 ADAPTACIÓN GUIÓN	estimado				500.000,00
1.4 GUIÓN LITERARIO	estimado				500.000,00
1.5 GUIÓN TÉCNICO/ STORY BOARD	estimado				250.000,00
1.6 EVALUACIONES Y ASESORÍAS	estimado				100.000,00
1.7 TRADUCCIONES	estimado				200.000,00
1.8 COPIAS	estimado			0,00	100.000,00
1.9 REGISTRO	estimado			5.000,00	50.000,00
1.10 FOTOCOPIAS	estimado	4000		5.000,00	50.000,00
1.11 OTROS (material de investigación y referencia)	estimado			5.000,00	50.000,00
1.11 IVA HONORARIOS PROFESIONALES 12%	estimado				
SUB TOTAL 1 (Bs.):					1.800.000,00

2 - EQUIPO DE REALIZACIÓN		CANT	TIEMPO			TARIFA	TOTAL
			PRE	RODAJE	CIERRE		
2.1 DIRECTOR	estimado						5.000.000,00
2.2 1er ASISTENTE DE DIRECCIÓN	semanas						250.000,00
2.3 2do ASISTENTE DE DIRECCIÓN	semanas						150.000,00
2.4 AYUDANTE DE DIRECCION							100.000,00
2.5 SCRIPT	semanas						100.000,00
2.6 JEFE DE CASTING	semanas						150.000,00
2.7 ASISTENTE DE CASTING	semanas						50.000,00
2.8 AYUDANTES DE CASTING	llamado						25.000,00
2.9 APOYO INTERNO EN CASTING	mensual						20.000,00
2.10 EDITOR	semanas						800.000,00
2.11 ASISTENTE DE EDICIÓN	semanas						100.000,00
2.12 DIRECTOR DE PRODUCCION	semanas						250.000,00
2.13 JEFE DE PRODUCCIÓN	semanas						250.000,00
2.14 COORDINADOR DE PRODUCCIÓN	semanas						200.000,00
2.15 PRODUCTOR DE CAMPO	semanas						150.000,00
2.16 PRODUCTOR DE AVANZADA	semanas						200.000,00
2.17 1er ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	semanas						80.000,00
2.18 ASISTENTES DE PRODUCCIÓN	semanas						80.000,00
2.19 AYUDANTES DE PRODUCCIÓN	llamado						50.000,00
2.21 ADMINISTRADOR DE RODAJE	semanas						125.000,00
2.22 ASESORES	estimado						100.000,00
2.23 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	semanas						3.000.000,00
2.24 CAMARÓGRAFO	semanas						500.000,00
2.25 FOQUISTA	semanas						250.000,00
2.26 ASISTENTE DE CÁMARA 1	semanas						120.000,00
2.27 OPERADOR STEADYCAM	semanas						100.000,00
2.28 TÉCNICO HD	mensual						100.000,00
2.29 OPERADOR DE CÁMARA 2DA. UNIDAD	llamado						
2.30 1er. ASISTENTE DE CAMARA 2DA. UNIDAD	llamado						
2.31 2do. ASISTENTE DE CÁMARA 2DA. UNIDAD	llamado						
2.32 JEFE ELECTRICISTA	semanas						

2.33 ASISTENTES DE ELECTRICIDAD	semanas						
2.34 PLANTERO	semanas						
2.35 JEFE DE MÁQUINA	semanas						
2.36 ASISTENTES DE MÁQUINA	semanas						
2.37 OPERADOR DE GRÚA	mensual						
2.38 ASISTENTE DE GRÚA	mensual						
2.39 VIDEO ASSIST	semanas						
2.40 FOTO FIJA	semanas						
2.41 MAKING OF	paquete						
2.42 DIRECTOR DE ARTE	estimado						500.000,00
2.43 PRODUCTOR DE ARTE	semanas						300.000,00
2.45 ESCENÓGRAFO	paquete						250.000,00
2.46 REALIZADORES DE ESCENOGRFÍA	mensual						200.000,00
2.47 GRUPO DE MONTAJE ESCENOGRFÍA	paquete						150.000,00
2.48 AMBIENTADOR	semanas						120.000,00
2.49 UTILERO EN SET	semanas						80.000,00
2.50 UTILERO DE AVANZADA	semanas						50.000,00
2.51 ASISTENTE DE ARTE	semanas						80.000,00
2.52 AYUDANTE DE ARTE	llamado						120.000,00
2.53 JEFE DE VESTUARIO	semanas						150.000,00
2.54 VESTUARISTA	semanas						80.000,00
2.55 DISEÑADOR DE VESTUARIO	mensual						500.000,00
2.56 COSTURERAS	mensual						200.000,00
2.57 ASISTENTE DE VESTUARIO I	semanas						50.000,00
2.58 ASISTENTE DE VESTUARIO II	semanas						50.000,00
2.59 AYUDANTES DE VESTUARIO	llamado						50.000,00
2.60 MAQUILLADOR / CARACTERIZADOR	semanas						200.000,00
2.61 ASISTENTE DE MAQUILLAJE	semanas						50.000,00
2.62 AYUDANTE DE MAQUILLAJE	llamado						30.000,00
2.63 ESTILISTA	semanas						30.000,00
2.64 SONIDISTA	semanas						300.000,00
2.65 ASISTENTE DE SONIDO (BOOM)	semanas						50.000,00
2.66 CHOFER CARRO PRODUCCIÓN	mensual						20.000,00
2.67 CHOFER CAMIÓN ELECTRICIDAD	mensual						30.000,00
2.68 CHOFER CAMIÓN MÁQUINA	mensual						30.000,00
2.69 CHOFER CAMIÓN VESTUARIO	mensual						30.000,00
2.70 CHOFER CAMIÓN ARTE	mensual						30.000,00
2.71 CHOFER VAN CÁMARA	semana						20.000,00
2.72 CHOFER TRANSPORTE DE PERSONAL	mensual						20.000,00
2.73 PERSONAL DE SEGURIDAD	MESES						200.000,00
2.74 HORAS EXTRAS	estimado						100.000,00
2.75 IVA HONORARIOS PROFESIONALES	%						

SUB-TOTAL 2 **16.370.000,00**

3- CASTING		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
3.1 ALQUILER ESTUDIO	semanas				4.000.000,00
3.2 ALQUILER EQUIPO DE CÁMARA	semanas				100.000,00
3.3 ALQUILER DE LUCES	semanas				300.000,00
3.4 MATERIAL VIRGEN	unidad				100.000,00
3.5 EDICIÓN	horas				400.000,00
3.6 VIÁTICOS (COMIDAS-TRANSPORTE)	estimado				1.000.000,00
3.7 GASTOS OPERATIVOS DE CASTING	estimado				100.000,00

SUB TOTAL 3 (Bs.): **6.000.000,00**

4 - PRODUCCIÓN EJECUTIVA		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
4.1 PRODUCTOR EJECUTIVO	estimado				2.000.000,00
4.2 PRODUCTOR GENERAL	estimado				1.000.000,00
4.3 PRODUCTOR CREATIVO	estimado				800.000,00
4.4 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN EJECUTIVA 1	estimado				200.000,00
4.5 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN EJECUTIVA 2	estimado				150.000,00
4.6 SECRETARIA	estimado				100.000,00

SUB TOTAL 4 (Bs.): **4.250.000,00**

5 - COSTOS DE PRODUCCIÓN		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
5.4 SONIDO					500.000,00
5.5 MATERIALES ELECTRICIDAD					200.000,00
5.6 MATERIALES DE MÁQUINA					200.000,00
5.7 MATERIALES DE CÁMARA					200.000,00
5.8 IMPLEMENTOS Y GASTOS DE PRODUCCIÓN					100.000,00
SUB TOTAL 5 (Bs.):					1.200.000,00

6. - EQUIPO		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
SUB TOTAL 6 (Bs.):					0,00

7- LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
7.1 ALQUILER DE LOCACIONES	estimado				500.000,00
7.2 ALQUILER DE ESTUDIO	semanas				2.000.000,00
7.3 MATERIALES PARA ESCENOGRAFÍA	estimado				1.000.000,00
7.4 PERMISOLOGÍA	estimado				200.000,00
7.5 OTROS	estimado				100.000,00
SUB TOTAL 7 (Bs.):					3.800.000,00

8- UTILERIA		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
8.1 UTILERIA	estimado				500.000,00
	estimado				0,00
SUB TOTAL 8 (Bs.):					500.000,00

9- VESTUARIO		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
9.1 CONFECCIÓN DE VESTUARIO	estimado				2.000.000,00
SUB TOTAL 9 (Bs.):					2.000.000,00

10. MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
10.1 MATERIALES DE MAQUILLAJE / PELUQUERIA	estimado	1	1		1.000.000,00
SUB TOTAL 10 (Bs.):					1.000.000,00

11- VEHÍCULOS EN ESCENA		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
					0,00
11.2 ALQUILER DE VEHÍCULOS	estimado				500.000,00
					0,00
SUB TOTAL 11 (Bs.):					500.000,00

12- ARMAS		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
	estimado				0,00
					0,00
					0,00
SUB TOTAL 12 (Bs.):					0,00

13- EFECTOS ESPECIALES		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
13.1 FISICOS Y DIGITALES	estimado				2.500.000,00
SUB TOTAL 13 (Bs.):					2.500.000,00

14- ANIMALES/ ANIMALERO		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
14.1 ANIMALES	0,00				
SUB TOTAL 13 (Bs.):					

15- LOGÍSTICA		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
15.1 TRANSPORTE					500.000,00
15.2 CAMIÓN ELECTRICIDAD					120.000,00
15.3 CAMIÓN MÁQUINA					120.000,00
15.4 CAMIÓN ARTE Y UTILERÍA					120.000,00
15.5 CAMIÓN VESTUARIO					120.000,00
15.6 VAN DE CÁMARA					50.000,00
15.7 TRANSPORTE PERSONAL RODAJE					100.000,00

15.8 VEHÍCULOS DE PRODUCCIÓN				100.000,00
15.9 MOTORHOME				100.000,00
15.10 OTROS TAXIS Y TRANSPORTES EN RODAJE				50.000,00
15.11 COMBUSTIBLE				
15.12 ESTACIONAMIENTOS DURANTE EL RODAJE				
15.13 GRATIFICACIONES				50.000,00
15.14 HOSPEDAJES PREPRODUCCIÓN				200.000,00
15.15 HOSPEDAJES RODAJE				300.000,00
15.16 PASAJES AEREOS NACIONALES				150.000,00
15.17 PASAJES AEREOS INTERNACIONALES				
15.18 TASAS ADUANALES				
15.19 COMIDAS EN PREPRODUCCIÓN				100.000,00
15.20 ALIMENTACION EN RODAJE EQUIPO PROMEI				120.000,00
15.21 SEGURIDAD				250.000,00
15.22 MANTENIMIENTO LÍQUIDO				
15.23 LAVANDERÍA EN EL INTERIOR				100.000,00
15.24 CAJA CHICA RODAJE				200.000,00
15.25 VIÁTICOS				350.000,00
SUB TOTAL 15 (Bs.):				3.200.000,00

16- REPARTO		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
16.1 PRINCIPALES	estimado				10.000.000,00
16.2 SECUNDARIOS	estimado				25.000.000,00
16.3 FIGURANTES	llamado				500.000,00
16.4 EXTRAS	llamado				500.000,00
16.5 DOBLES DE ACCIÓN	estimado				
16.6 COORDINADOR STUNTS					
16.7 ENTRENADOR					
16.4 OTROS					

17- ANIMACION Y EFECTOS ESPECIALES			TIEMPO	TARIFA	TOTAL

18- EDICIÓN		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
DIRECCION DE POST PRODUCCION					2.000.000,00
SUB TOTAL 18 (Bs.):					2.000.000,00

19- SONIDO		CANT	TIEMPO	TARIFA	TOTAL
POST DE SONIDO					1.000.000,00

SUB TOTAL 24 (Bs.):					500.000,00

Nota: Este presupuesto no incluye gastos de transferencias a 35 mm. ni copias 4k en digital.

89.020.000
99.702.400,0

—

—