



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

“LA VIDA EN LA MUERTE”

**CORTOMETRAJE DE GÉNERO TERROR CON LA TÉCNICA *STOP-MOTION*
BASADO EN EL CUENTO “EL RETRATO OVAL” DE EDGAR ALLAN POE**

MADROS, Katherine

Tutor:

CORREIA, Alfredo

Caracas, septiembre 2015

AGRADECIMIENTOS

Cuando una persona se enfrenta a una meta en cualquier etapa de su vida, esta cuenta con el apoyo de múltiples personas, desde el punto de vista moral, económico, espiritual y sentimental. Quiero dedicar esta tesis a mi difunto abuelo, Manuel Barrios, quien desde el principio de mi carrera me alentó a que no me rindiera y diera todo por el todo. Yo sé que desde el cielo me bendice y me protege.

Le doy gracias a Dios por darme la sabiduría y la bendición para lograr y culminar este objetivo. Sin su sustento espiritual y sagrado no hubiese finalizado este largo proceso.

A mi madre, Noris Barrios, un ser maravilloso, bendecido por Dios y dotado de hermosura tanto interna como externa. Enfrentó junto a mí los inconvenientes que se presentaron y celebró conmigo los resultados positivos. Orgullosa de tener una madre como ella.

Mi padre, Georges Madros, una persona bendecida por Dios. Sus consejos, sus palabras de aliento y su carisma me han incentivado a triunfar en todos los planes y metas que me propongo. Mi hermana, Niorlin Tremont, por su consejo de ser cada vez mejor y pensar a futuro.

A mis profesores, por compartir su inmensa sabiduría y conocimientos conmigo. Por las recomendaciones técnicas y teóricas. Gracias a ellos soy lo que soy intelectualmente. En especial a mi tutor, Alfredo Correia. Pero por encima de todo: ¡GRACIAS, UCAB!

Finalmente, a mi productora *Stop-Motion Pictures*. A las personas que colaboraron con este proyecto, mis amigos de Puerto Píritu – estado Anzoátegui.

“Durante la hora de lectura, el alma del lector está sometida a la voluntad del escritor”

Edgar Allan Poe.

El secreto está en pensar en miniatura.

Existen dos tipos de personas: las que van del plano terrenal y las que quedan en el plano sentimental.

En memoria de mi abuelo Manuel Barrios.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN.....	9
II. MARCO TEÓRICO	
CAPÍTULO I: ¿De qué? De género terror	
Efecto especial I.I ¿Qué es el género terror?.....	10
Efecto especial I.II ¿De dónde viene el género terror?.....	11
Efecto especial I.III ¿Cuáles son las características del género terror?.....	15
Efecto especial I.IV ¿Cuáles son los subgéneros del género terror?.....	16
Efecto especial I.V ¿Cómo son las formas de representar el terror?.....	18
CAPÍTULO II: ¿Dé quién? De Edgar Allan Poe	
Luces II.I ¿Quién es Edgar Allan Poe?.....	20
Cámara II.II ¿Cuáles son las obras de Edgar Allan Poe?.....	24
Encuadre II.II.I Poesías.....	24
Encuadre II.II.II Cuentos.....	24
Encuadre II.II.III Novelas.....	26
Acción II.III ¿De qué trata “El Retrato Oval”?.....	26
CAPÍTULO III: ¿Con qué? Con Stop-Motion	
Escena III.I ¿Qué es Stop-motion?.....	28

Escena III.II ¿De dónde viene el Stop-motion?.....	30
Escena III.III ¿De qué trata la persistencia de la visión?.....	34
Escena III.IV ¿Cuáles son los tipos de Stop-motion?.....	36
Subescena III.IV.I ¿Qué es el time-lapse?.....	36
Subescena III.IV.II ¿Qué es pixilación?.....	38
Subescena III.IV.III ¿Qué es go-motion?.....	39
Subescena III.IV.IV ¿Qué es motion-blur?.....	40
Subescena III.IV.V ¿Qué es rotoscopia?.....	41
Escena III.V ¿Cómo son las técnicas de Stop-motion?	42
Subescena III.V.I ¿Cómo es el uso personajes de muñecos?.....	43
Subescena III.V.II. ¿Cómo es el uso de personajes de papel plastilina y objetos orgánicos?.....	46
Escena III.VII ¿Qué se hace para crear Stop-motion?.....	48
Subescena III.VII.I ¿Qué se hace en la etapa de preproducción?.....	48
III.VII.I.I ¿Cómo se hace el guion?.....	50
III.VII.I.II ¿Cómo hacer el storyboard?.....	51
III.VII.I.III ¿Cómo se hace el <i>animatic</i> ?.....	53
III.VII.I.IV ¿Cuáles son las herramientas?.....	54
III.VII.I.IV.I ¿Cómo es el sonido?.....	54
III.VII.I.IV.II ¿Cómo es el escenario?.....	56

Subescena III.VII.II ¿Qué se hace en la producción?.....	58
III.VII.II.I ¿Cómo se hace la iluminación?.....	59
III.VII.II.II ¿Cómo debe ser el ritmo?.....	61
Subescena III.VII.III ¿Qué se hace en la postproducción?.....	63
III. MARCO METODOLÓGICO	
1. Planteamiento del problema.....	65
2. Objetivos de la investigación.....	66
2.1. Objetivo general.....	66
2.2. Objetivos específicos.....	66
3. Justificación.....	67
4. Delimitación.....	68
5. “La vida en la muerte”.....	69
5.1. Idea.....	69
5.2. Sinopsis.....	69
5.3. Escaleta.....	70
5.4. Tratamiento.....	71
5.5. Guion literario.....	73
5.6. Perfil de los personajes.....	79
6. Propuesta visual.....	81
6.1. Color.....	81

6.2. Encuadres y planos.....	83
6.3. Iluminación.....	85
6.4. Montaje.....	87
6.5. Planos de planta y locaciones.....	88
7. Propuesta sonora.....	91
7.1. Captación de audio.....	92
7.2. Musicalización.....	92
7.3. Efectos de sonido y silencio.....	94
8. Desglose de necesidades de producción.....	95
9. Guion técnico.....	104
10. Storyboard.....	111
11. Plan de rodaje.....	122
12. Ficha técnica.....	126
13. Presupuesto	127
14. Análisis del presupuesto.....	131
14.1 Análisis de costos.....	131
15. Análisis del proceso total.....	136
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	139
V. FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFIA.....	142
VI. ANEXOS.....	146

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Referencia de la paleta de colores general.....	81
<i>Figura 2.</i> Referencia de la paleta de colores del tercer bloque.....	82
<i>Figura 3.</i> Referencia de fotografía “El cadáver de la novia” (2005).....	82
<i>Figura 4.</i> Demostración de plano detalle, medio, general y americano.....	83
<i>Figura 5.</i> Demostración de angulación normal, picado y contrapicado.....	84
<i>Figura 6.</i> Demostración de angulación contrapicado del castillo.....	84
<i>Figura 7.</i> Referencia de lámpara incandescente.....	85
<i>Figura 8.</i> Referencia de lámpara led.....	86
<i>Figura 9.</i> Demostración de lámpara verde pequeña a utilizar.....	87
<i>Figura 10.</i> Plano de planta general.....	89
<i>Figura 11.</i> Plano de planta del bloque uno.....	89
<i>Figura 12.</i> Plano de planta del bloque dos.....	90
<i>Figura 13.</i> Plano de planta bloque tres.....	90
<i>Figura 14.</i> Maqueta fondo gris.....	91
<i>Figura 15.</i> Maqueta fondo negro.....	91

I. INTRODUCCIÓN

Según Kart Tuscholsky, escritor y periodista, “una imagen dice más que mil palabras.” El cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El retrato oval” de Edgar Allan Poe narrará mediante la unión entre la literatura, el género terror y la técnica de animación fotográfica, la historia de un famoso cuento del escritor norteamericano.

A casi 200 años de su creación, el cuento “El retrato oval”, revivirá la historia de una casa abandonada donde un pintor, obsesionado por la belleza de su mujer, decide retratarla en óleo sin tomar en cuenta que, con el paso del tiempo, su esposa se iba debilitando. El pintor llegó a obsesionarse tanto con el retrato que al finalizar su obra, notó que su retrato tenía vida artística, pero su esposa estaba muerta.

Se pretende recrear el cuento “El retrato oval” de una forma más audiovisual que literaria, pero sin cambiar la esencia de la obra. A su vez, se busca resaltar el poder del lenguaje de modo más dinámico y reflejar la transformación de los medios de comunicación junto a la trascendencia del arte y la literatura.

Para lograr estas propuestas se recurrirá a usar escenografías ambientadas en el género terror y personajes creados manualmente con materiales diferentes a los patrones de la técnica *stop-motion*. De forma visual y sonora, se le dará vida y personalidad a cada uno de los protagonistas del cuento “El retrato oval”.

Una importante forma de comunicación actual es la fotografía, la cual tiene una cantidad ilimitada de significados connotativos. El resultado final logrará que el espectador adquiera conocimientos literarios mientras se entretiene observando la magia del poder audiovisual.

II. MARCO TEÓRICO



"El demonio del mal es uno de los instintos primeros del corazón humano".

-EDGAR ALLAN POE-

CAPÍTULO I: ¿De qué? De género terror

Efecto especial I.I ¿Qué es el género terror?

Reyes, (2007) define el cuento de terror como la construcción de una atmósfera que comunica intensamente las emociones sobrecogedoras de unas realidades que escapan a la experiencia terrenal. Afirma que el terror debe ayudar a descubrir las zonas más vulnerables del interior humano.

“El cine de terror muestra en imágenes los matices de una sensación siempre inabarcable y muchas veces dramática: el miedo”. (Barahona, 1998, p.4)

Las películas de terror son un género de cine que provoca por lo general una reacción emocional negativa en los espectadores. Las cintas de siempre juegan con los miedos primarios de la audiencia. A menudo, muestran escenas macabras, relacionadas a las pesadillas, a los temores ocultos, a los asesinos en serie, virus en brote, fantasmas, torturas, maldiciones, demonios, animales feroces, vampiros, caníbales, casas encantados, zombies, sadismo, etc. (Colordo, 2012) Cultura10, [Página web en línea]

Pericás, (2012), en El Cine de Aquí, hace mención al redactor Gerardo Medina, quien explica que como cualquier género, el terror tiene que actualizarse a los tiempos en que se va a presentar y adaptarse al nuevo tipo de público, ya que películas que pudieron causar miedo en tiempos pasados, pueden parecer chistosa en tiempos actuales. [Página web en línea]

Efecto especial I.II ¿De dónde viene el género terror?

“Los orígenes literarios del género terror (...) se remontan a los siglos XVIII y XIX, en concreto a las novelas góticas Mrs. Radcliffe, M.G. Lewis y Charles Maturin.” (Barahona, 1998, p.3)

El origen primero del cine fantástico se remonta a los cortometrajes que realizará Georges Méliès a principios del siglo – *Le manier du diable (1896)* puede considerarse el primer film de terror de la historia-, sin embargo es el expresionismo alemán quien va a formar las bases estilísticas de lo que más tarde se conocería como género fantástico-terrorífico. Dos títulos resultan fundamentales en este aspecto: *El Golem (1914)*, de Henrik Galeen y *El gabinete del Dr. Caligari (1919)*, dirigida por Robert Wiene. (p.5)

Luego, Barahona narra que La Universal Pictures inicia en 1931 la producción de una serie de películas que pronto dibujarán los mitos del cine de terror, su principal impulsor fue Carl Laemmle.

El autor afirma que durante la influencia expresionista, con Karl Freund y ‘La momia’ (1933), la literatura tuvo un papel protagonista en la caracterización de estas obras, ya que presentaba autores que trabajaban con el terror gótico, que oscila entre la locura desatada y el romanticismo

poético. Obras como 'Jane Eyre' de Charlotte Brönte; 'Cumbres barrascosas', de Emily Brönte y 'El perro de Braskerville', de Arthur Conan Doyle.

No hay que dejar por detrás a grandes autores como lo fueron, Mary W. Shelley (1795 -1851) escribe el célebre "Frankenstein" en 1816. La historia es muy conocida y fue revivida, entre otros, por Gonzalo Suárez en su espléndida película *Remando al viento* (1987). Y Bram Stoker (1847-1912), fue creador de Drácula, incursión en el universo del vampirismo. (Barahona, 1998)

También el escritor exige que debe tenerse en cuenta la influencia en este cine de terror del universo novelesco de dos grandes autores de lo fantástico como son Robert Louis Stevenson y Edgar Allan Poe, referencias ineludibles en cualquier acercamiento al mundo del terror y la fantasía.

Durante la época de los años 40 el género vive transiciones y grandes renovaciones que vendrán de la mano de Hammer y la escuela italiana a finales de los años 50, de tal modo que comenzará una edad de oro y un renacimiento que perdurará hasta los tiempos actuales. (Barahona, 1998)

Barahona menciona que películas como: El hombre lobo (1941); Market Street, (1942); Black Friday (1943); Son of Drácula (1943); Jack el destripador (1944); Concierto Macabro (1945), fueron algunas de las principales de la época, pero las principales aportaciones de este período las ofrecen Val Lewton y Jacques Tourneur Lewton.

El género no parece atravesar un buen momento en el inicio de los años 50, ya que el eco de los viejos maestros se ha difuminado y el relevo tarda en aparecer. Se realizan algunas películas interesantes como *The strange door* (1951), de Joshep Pevney; *The mad magician* (1954), de John Brahm; *The undead* (1956), primer film de Roger Corman; *Macabre* (1957), de

William Castle y *Circus or horrors* (1959), de Sidney Hayers. (Barahona, 1998)

“(...) La aparición de la Hammer, la productora británica, (...) vendrá a renovar de forma profunda y brillante el género fantástico y de terror”. (Barahona, 1998, p.17)

Con respecto a lo mencionado, el autor refiere:

El éxito y el camino a seguir llegaron en 1955, con la película *El experimento del Doctor Quatermass*, (...) Después vendría la resurrección de los clásicos –desde Drácula a Frankenstein, pasando por la momia, el hombre-lobo, Jekyll y Hyde y el perro de Baskerville- y la conjunción de los talentos de hombres como Terence Fisher, Jimmy Sangster, Christopher Lee y Peter Cushing. (p.18)

Barahona asegura que la década de los 60 estuvo marcada de éxitos, como *Psicosis* (1960) y *Los Pájaros* (1962), de Alfred Hitchcock, *La semilla del diablo* (1968), de Roman Polanski y *¡Suspense!* (1965), de Jack Clayton, pero luego en los años 70 la decadencia y la crisis financiera hizo que la Hammer desapareciera dejando atrás un recuerdo que marcaría la historia del género, pero surgieran grandes producciones como *El exorcista* (1973), de William Friedkin y *Tiburón* (1975), de Steven Spielberg.

Muchas películas japonesas son las que surgen en esta década, y se hacen muy populares, ya que mostraban una forma nueva y diferente de representar el género terror. Producciones como: *Kwaidan* (1964), de Masaki Kobayashi; *Yokoy Daisenso* (1968), de Y.Kuroda y *Moju* (1969), de Yasuzo Masumura, entre otras. (Barahona, 1998)

El autor narra la época del cine terror en España e Iberoamérica, donde tanto en México como en Brasil la producción del género es bastante amplia. Películas como: *La sombra vengadora* (1954); *Santo contra las mujeres*

vampiro (1962) y Satánico Pandemonium (1973) se convirtieron en culto para los aficionados.

Asegura que el primer film de terror a color en México fue El imperio de Drácula (1966), de Federico Curiel, mientras que en el resto de Latinoamérica se registran pocos films representantes del género, entre ellas una argentina Obras maestras del terror (1960) y en Perú, El inquisidor (1975).

Con respecto a España, es indudable que desde 1970 a 1980, este país tuvo la edad de oro para el género, las cuales podían llegarle a cualquier producción contemporánea. El cine español comienza con el pionero Segundo de Chomón y autores como Paul Naschy, Jacinto Molina, Edgar Neville y León Klimowsky. (Barahona, 1998)

Por último, en el cine contemporáneo, el escritor describe: "(...) El cine de terror en los años 80 y 90 ha conocido una auténtica edad de oro (...) Tal vez haya influido el vértigo de los cambios contemporáneos o la cercanía del nuevo milenio" (p.37)

El redactor hace referencia en este caso a temas en específico que caracterizan a las películas contemporáneas. Como Gore terror; satanismo; mitos clásicos; secuelas y 'remakes', fantasmas y apariciones; terror psicológico. Por tal motivo, hace mención de películas que marcaron el nacimiento de estas temáticas: *El exorcista* (1976); *Maniac* (1980), *Posesión infernal* (1982); *Viernes 13* (1980); *El asesino de Rose Mary* (1981); *Pesadilla en la calle Elm* (1984); *Poltergeist* (1984); *La pesadilla final de Freddy* (1991); *Licantropo* (1996); *El pueblo de los malditos* (1996), entre otras. (Barahona, 1998)

Sinceramente, el autor asegura que la excelente salud del género en esta última época no ofrece ninguna duda.

Efecto especial I.III ¿Cuáles son las características del género terror?

Tal y como explica Soriano, (s.f) en eHow, el género de películas de terror trata sobre la obtención de las emociones de la audiencia como miedo, terror o repugnancia. De tal modo, las películas de terror típicamente tienen un tema inquietante y escenas diseñadas para asustar a los espectadores. La mayoría incluye ciertas características que les ayuda a conseguir sus objetivos 'oscuros'. [Página web en línea]

La autora menciona que la atmósfera debe contener imágenes oscuras con sombras inquietantes y objetos extraños, ya que buscan causar un estado de ánimo aterrador y amenazante por medio de premoniciones en cada una de las escenas. Esta señala que un ejemplo claro de tensión puede relacionarse con el acercamiento lento de la amenaza hacia el protagonista principal.

Soriano añade que otra característica importante es el sonido, ya que un efecto sonoro en el momento oportuno de emoción o tensión, puede causar reacciones escalofriantes. Mayormente se identifican con golpes repentinos u objetos que caen y se estrellan al suelo abruptamente. Comúnmente, estos sonidos suelen causar más efectos cuando existe un silencio absoluto o cuando se identifican con reacciones humanas, como los latidos del corazón acelerados.

La mayoría de las películas de horror incluyen escenas gráficas de violencia explícita. Estos elementos típicamente presentan la violencia causada por gente, monstruos o seres sobrenaturales. Los avances en la computación que comenzaron a revelarse en películas (...) para los creadores

de éste tipo de películas, crear efectos especiales convincentes. Soriano, (s.f), eHow, [Página web en línea]

Finalmente, la escritora acota que las películas de terror deben tener un protagonista víctima y un antagonista de cualquier tipo, pero que tenga algún tipo de fuerza maligna. Por ejemplo: hombres lobo, vampiros, demonios, animales feroces, caníbales, zombis, asesinos enmascarados o seres trastornados. El desenlace de la película dependerá de la personalidad del protagonista, si logra derrotar a su enemigo o por el contrario, pierde la batalla.

Efecto especial I.IV ¿Cuáles son los subgéneros del género terror?

Prohászková, (2012), señala que el terror está dividido en los siguientes subgéneros:

- Terror rural: no está relacionado con sólo lugares específicos (tales como aldeas o países). Es el terror que se encuentra en lugares alejados de la civilización, que también incluye una leyenda local, mito o superstición.
- Terror cósmico: se caracteriza sobre todo de una civilización que viene del espacio exterior, que conquistó la Tierra antes de la humanidad. Terror cósmico implica elementos de la ciencia ficción y muestra emociones cuando una persona se entera de algo que preferiría no saber.
- Terror apocalíptico: trata del final del mundo a causa de diversos factores. Por lo tanto, también se llama el terror del final del mundo.

- Terror de crimen: está compuesto por elementos de historias de crímenes y detectives. Se basa en una trama criminal y escalada de tensión con una adición de elementos de terror.
- Terror erótico: combina la imaginación sensual o sexual con tintes de terror en elementos de la trama. Los más famosos arquetipos del terror erótico son los vampiros
- Terror oculto: se centra en el exorcismo, la llegada del Anticristo, cultos, misticismo, maldiciones y una amplia escala de las llamadas ciencias ocultas.
- Terror psicológico: se basa en el temor de la protagonista, en sus sentimientos de culpa, de su fe y en su inestable estado emocional de la mente.
- Terror surrealista: no es sólo contar una historia terrorífica, sino perturbar el destinatario también. Además de los elementos clásicos de terror este subgénero también contiene elementos de surrealismo: ensoñación, lo grotesco, rareza y lo fantástico.
- Terror visceral: es el más impactante y perturbador de todos los subgéneros del terror. Está lleno de sangre, sangre derramada y de brutalidad. Representa las formas más repugnantes y más perversas de asesinato, matanza y mutilación del cuerpo humano. (Traducción libre del autor)

Efecto especial I.V ¿Cuál es la estructura para representar el género terror?

“El relato de terror sigue unas ciertas constantes que lo definen en su composición”. (Reyes, 2007, p.46)

Así mismo, el autor afirma que en el terror:

La estructura se compone de indicios composicionales. Estos son grandes núcleos de significación que procuran el sentido al conjunto entrelazado de secuencias de acción. Algunas veces los indicios, o fases de la estructura, se siguen en estricto orden. Otras veces, estos se manifiestan en distintos aspectos o escenas de la narración. El género terror suele ser lineal y progresivo. (p.46)

Igualmente, Reyes, (2007) presenta un tipo de estructura narrativa del relato de terror, en donde se refiere a los indicios composicionales:

- Normalidad inicial: la historia de inicio mostrando la cotidianidad y la rutina hogareña, a su vez, se hace una presentación de los protagonistas. Engloba problemas cotidianos, preocupaciones inocentes tanto sociales como familiares.
- Novedad: existe una aparición de un elemento nuevo con una historia pasada oscura. Esa novedad muestra elementos asociados a realidades aparentemente irracionales. Es aquí cuando objetos, leyendas, historias, costumbres, rituales ocultos, entre otros, ganan relieve en la animación. Cambia el ritmo rutinario del protagonista.
- Extrañamiento: lo novedoso se incrementa dramáticamente e influye en los procesos de vida y la rutina de todos los personajes.

Sobrevienen hechos de sangre o fenómenos contundentemente inexplicables e incontrolables, que dañan a unos y amenazan a otros. En este caso, el suspenso acrecienta porque lo maligno puede sobrevenir impetuosamente sin previo aviso.

- Racionalización: se realizan intentos por explicar, desde razonamientos lógicos, eventuales situaciones extrañas. Tanto las víctimas como los seres misteriosos se cubren de ciertas defensas razonables que mantienen la expectativa sobre qué, por qué y cómo proceden las fuerzas destructoras.
- Aceptación/Confrontación: lo sobrenatural se agudiza y obliga al protagonista a tomar una posición ante el hecho. Buscar soluciones como métodos de defensa, se ve plasmada la valentía de los héroes. En pocas palabras, es una lucha entre lo misterioso y sus víctimas.
- Resolución: sucede la confrontación final, revelación de toda la lógica de lo extraordinario que se erradica o neutraliza, o que definitivamente no se pudo vencer. Interviene la astucia del héroe y la invocación del lado bueno contra la maldad. En este caso, uno de los dos polos contrarios debe perder dentro de la contienda.
- Fin o conclusión: el cierre del asunto se torna un balance de víctimas y sobrevivientes. El relato puede descubrir nuevos hechos espantosos, relatar un nuevo y esperanzador camino para las víctimas o dejar abierto el destino y las acciones de las fuerzas malignas. Mayormente, estos entes no suelen ser derrotados por completo.

En Poe los efectos de lo maligno surgen como destrucciones azarosas cuyas causas no son claramente definibles. (...) No se

acepta una fuerza o una entidad que no pueda clasificarse en la órbita de lo racional. En algunos relatos el empeñamiento por sostener una explicación racional significa el mayor avance del mal, o la destrucción de los incrédulos, quienes son los primeros en arriesgar y perder la vida. (Reyes, 2007, p.49)

Por último, el autor concluye que: “El relato de terror va agudizando paulatinamente la aparición de lo maligno, como un agudísimo filo que se devela mortal e insoportable al concluir del desarrollo de la historia”. (2007, p.46)



“No tengo fe en la perfección humana. El hombre es ahora más activo, no más feliz, ni más inteligente, de lo que lo fuera hace 6000 años”.

-EDGAR ALLAN POE-

CAPÍTULO II: ¿Dé quién? De Edgar Allan Poe

Lucas II.1 ¿Quién es Edgar Allan Poe?

“Edgar Allan Poe nació en Boston el 19 de enero de 1809 y murió en Baltimore el 7 de octubre de 1849”. (De Alvaro, 2011, p.4)

Asimismo, De Alvaro narra que sus padres nativos presentaban obras de teatro en pequeños escenarios de América. Privado de necesidades nace

Edgar en una de esas ciudades. Posteriormente, su padre abandona a la familia, dejando a sus hermanos Henry, de cuatros años de edad, Edgar de dos años, la recién nacida Rosalie y a la madre gravemente enferma de tuberculosis. Luego, muere la madre y Edgar fue adoptado por John Allan y su esposa Frances, con lo cual pasa a llamarse Edgar Allan Poe.

A los seis años, sus padres adoptivos se mudan a Inglaterra por motivos de negocios. Allí acude a diversas escuelas, donde es un buen estudiante. Pero, las dificultades económicas obligan a la familia Allan a volver a Richmond, donde Edgar empieza a componer sus primeros poemas, guiados también por el sentimiento del amor romántico, luego de haber estudiado a los autores clásicos y los poetas del momento. (De Alvaro, 2011)

El autor describe que en 1826 comienza estudios de Lenguas Antiguas y Lenguas Modernas en la Universidad de Virginia. Edgar entra en una etapa oscura de su vida, donde la afición al juego de cartas y al alcohol contribuye a que contraiga algunas deudas, que su padrastro se niega a pagar. Esto hace que se vea obligado a abandonar la universidad y su hogar.

También, De Alvaro hace referencia de que en 1827 Poe decide alistarse en el ejército y a la vez logra publicar su primer libro: Tamerlán y otros poemas, que no tiene ninguna repercusión en los medios literarios y culturales de la época. Este decide dejar el uniforme, aun estando a punto de graduarse, ya que no se convence de ese estilo de vida.

En 1829 consigue publicar su segundo libro: Al Aaraaf, Tamerlán y poemas menores, que recibe algunos elogios literarios. Por entonces, Poe, siguiendo la senda de sus contradicciones, da otra vuelta de tuerca y le pide a su padrastro que le ayude a conseguir una plaza en la academia de oficiales de West Point. El señor Allan no parece hacerle mucho caso, pero el fallecimiento de Francés, su madre adoptiva, ablanda un tanto a su tutor

quien al final decide mover sus influencias para que el joven Edgar sea admitido en la academia militar. (De Alvaro, 2011)

Reitera que Poe se cansa de estar en West Point y, como no consigue el necesario permiso de su tutor para darse de baja, se hace expulsar por razones disciplinarias. Se dirige entonces a Nueva York en busca de la gloria literaria, donde logra publicar en 1831 Poemas de E.A. Poe.

Pero la pobreza hace que se refugie en casa de su tía María Clemm en Baltimore, con quien también vive su hermano Henry, gravemente enfermo de tuberculosis. Al poco tiempo, la muerte de su hermano hace que Poe se quede definitivamente en la casa de María Clemm y su hija Virginia. (De Alvaro, 2011)

Con respecto a esto, De Alvaro asegura que como la poesía no logra estabilidad económica y se dedica a escribir cuentos y mandarlos a los periódicos y revistas literarias, una de las cuales le concede en 1833 un premio por el relato Manuscrito encontrado en una botella.

En 1834 muere John Allan sin dejarle ningún beneficio a Poe en su testamento y este continúa su trabajo como escritor, publicando durante años sus cuentos y críticas en revistas. En 1836 se casa con su prima Virginia Clemm, de trece años, y dos años más tarde publica su única novela: Las aventuras de Arthur Gordon Pym, que supone un fracaso editorial. (De Alvaro, 2011)

El autor sigue añadiendo que Edgar Allan Poe, en busca del éxito y de crear su propia revista literaria, Poe inmigra a diferentes ciudades. En 1839 publica una selección de sus relatos en dos volúmenes: Cuentos de lo grotesco y lo arabesco, por los cuales no recibe ningún ingreso. La crítica se divide entre los que la tildan de 'basura' y los que reparan en la excepcionalidad de su escritura.

El escritor, según el orden cronológico, menciona que Poe, en 1845, publica 'Cuentos y el Cuervo y otros poemas', el cual causa una auténtica sensación entre los lectores, y pronto se convierte en su poema más famoso. También la crítica lo celebra como uno de los mejores poemas de la literatura americana.

A su vez, el narrador certifica que cuando este se encuentra cerca de las puertas del éxito, entre el reconocimiento público y las publicaciones de las revistas en las que colabora, las recaídas de Poe con el alcohol lo arruinan todo.

A este vaivén que le mantiene tantas veces a las puertas del infierno, contribuye su desgraciada experiencia vital, como ocurre con la tuberculosis –maldición que persigue a su familia- padecida por su amada Virginia, que la llevará a la tumba en 1847. (De Alvaro, 2011, p.5)

Partiendo de los supuestos anteriores, el autor relata que desde este momento su vida va cayendo en picado. Al anhelo de alcanzar la gloria literaria se une su afán por rehacer su vida con algunas mujeres, a las que a menudo trata de encandilar con promesas que no puede cumplir, porque se ve arrastrado sin remedio por una especie de autodestrucción a la que le lleva su inclinación a la bebida.

Sus últimos días parecen envueltos en una especie de tiniebla. Se sabe que el 3 de octubre de 1849 lo encontraron en 'un estado muy lamentable' en una taberna. Cuatro días más tarde, envuelto en una fase de delirio, murió en un hospital de Baltimore. (De Alvaro, 2011, p.5)

Cámara II.II ¿Cuáles son las obras de Edgar Allan Poe?

Encuadre II.II.I Poesía

“Según algunos críticos, la parte más importante de la obra de Poe es su poesía, de la cual se pueden desprender las claves para entender el resto de su producción literaria”. (De Alvaro, 2011, p.6)

Su primera obra publicada fue “Tamerlán y otros poemas” (1827), pero su más famoso poema es “El cuervo”, que, según el propio Poe, no fue inspirado a la manera de los autores románticos, ya que gracias a su creación poética, cada detalle fue minuciosamente pensado para conseguir el efecto emotivo que pretendía. (De Alvaro, 2011, p.6)

A su vez, el autor asevera: “Otro de sus célebres poemas es “Annabel Lee”, que algunos creen inspirado directamente por la muerte de su joven esposa Virginia Clemm y que se publicó tras la muerte del poeta”. (p.6)

Encuadre II.II.II Cuentos

Según De Alvaro, (2011), dentro de las ideas literarias de Edgar Allan Poe, y gracias a su creación poética, el mismo autor durante la escritura de sus cuentos decide el desenlace y el efecto que quiere causar en el lector.

En relación a esto, el autor afirma que el lector puede encontrar el terror, la intriga, el misterio, la aventura, la ciencia-ficción, la venganza, la culpa y hasta el pensamiento filosófico e, incluso, puede encontrar un condimento de humor.

De Alvaro, nombra ciertos cuentos como ‘Berenice’, ‘Ligeia’, ‘El entierro prematuro’, ‘La verdad sobre el caso del señor Valdemar’, ‘El pozo y el

péndulo', 'La caída de la casa Usher', 'La caja oblonga', 'El retrato oval' y 'La esfinge', los cuales introducen en una atmósfera de desasosiego, terror y misterio. Por otro lado, 'El Rey peste' y 'El escarabajo de oro', que contienen imágenes de horror, llenas de emoción y aventura, con piratas caribeños y tesoros escondidos.

Cuentos reflexivos, donde a través del diálogo entre dos personajes mitológicos o angélicos se produce una indagación filosófica sobre la inmortalidad en el amor eterno ('El coloquio de Monos y Una'), sobre el fuego como elemento destructor del mundo ('La conversación de Eiros y Charmion') o sobre el movimiento como fuente del pensamiento ('El poder de las palabras'). (De Alvaro, 2011, p.7)

El autor hace referencia a cuentos de aventuras que se adentran en el terreno de la ciencia-ficción e inventos científicos: 'La incomparable aventura de un tal Hans Pfaall', 'El camelo del globo'. También 'El cuento mil y dos de Sheherazade' y 'Un descenso al Maelström'. En cuanto a los cuentos policíacos: "Los crímenes de la Rue Morgue", "El misterio de Marie Rogêt" y "La carta robada".

Referente a este tema, el escritor explica que Poe, luego de trabajar con diferentes géneros literarios, también incorporó en sus obras el humor y el sarcasmo con: "Nunca apuestes tu cabeza al diablo", 'El timo', 'Los anteojos', 'Cómo escribir un artículo a la manera del Blackwood', 'El diablo en el campanario', 'El hombre de negocios', 'El sistema del doctor Tarr y el profesor Fether' y 'El hombre que se gastó'.

Finalmente, "Julio Cortázar agrupó sus cuentos de los siguientes apartados: terror, sobrenaturales, metafísicos, analíticos, de anticipación y retrospectión, de paisaje, grotescos y satíricos" (De Alvaro, 2011, p.8)

Encuadre II.II.III Novelas

“En 1838, Poe escribió su única novela: ‘Narración de Arthur Gordon Pym’. En ella se encuentra la mayoría de los temas tratados en sus cuentos” (De Alvaro, 2011, p.8)

El autor alega que temas como aventuras marítimas; personajes grotescos y vengativos; horribles y crueles sucesos; la crueldad y la muerte, son algunos de los principales tratados que contiene la única novela publicada por Edgar Allan Poe.

De Alvaro, (2011) “Se ha hablado del carácter autobiográfico que tiene la novela, subrayado por la similitud fonética y rítmica del nombre del protagonista con el del autor y por el hecho de estar narrada en primera persona”. (p.8)

Debido a su final abierto, Julio Verne en su obra ‘La esfinge de los hielos’, se atreve a continuar la novela, como homenaje al autor. Igualmente, Baudelaire, Dostoyevski, Kafka, Lovecraft, Maupassant, Thomas Mann, Borges y Cortázar también otorgaron escrituras relacionadas a la obra de Edgar Allan Poe, concluye De Alvaro.

Acción II.II.I ¿De qué trata “El Retrato Oval”?

Corman, (1964) comenta:

La obra de Poe representa la irrupción de la modernidad en la narración terrorífica, materializada en el abandono progresivo de la influencia romántica para llevar lo terrorífico a terrenos más cotidianos, dejando además de lado la presencia de elementos sobrenaturales y desplazando así los elementos inquietantes a la psicología de los protagonistas. (Pinilla, 2012, p.67)

“El Retrato oval es un relato corto escrito por escritor norteamericano Edgar Allan Poe. Se escribió en el año 1842 y su título originalmente fue ‘la vida en la muerte’.” Beltrán, (s.f), Academia, [Página web en línea].

Beltrán, explica que este texto, que puede ubicarse en la serie dedicada a las musas muertas, se destaca por la sutil condensación de los motivos: una reflexión sobre el arte, una reflexión sobre el amor y la visión alucinada de un objeto mágico. Se ha dicho que el retrato del cuento remite a un retrato en miniatura de su madre, que Poe conservó siempre consigo.

A su vez, el escritor hace una sinopsis del cuento ‘El retrato oval’ de Edgar Allan Poe:

Este relato narra la historia de un hombre, quien con su sirviente pasan la noche en un castillo abandonado y tenebroso. El castillo estaba decorado con hermosos tapices y se destacaban numerosos cuadros. El hombre, se recuesta para descansar y sobre su almohada encuentra un libro con las descripciones y críticas de cada obra que se encontraba en el lugar. Entonces cambia de lugar la posición del candelabro y se ilumina un sector que antes de hallaba oscuro, y descubre la presencia de un retrato oval de una joven. Así procede a leer su historia.

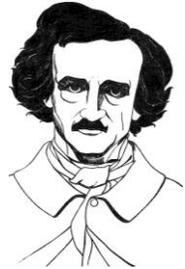
Continúa describiendo que la mujer que observó en el cuadro era mujer muy hermosa, quien estaba enamorada de un pintor. Este apasionado por la pintura, decide retratarla. El tiempo fue pasando y la joven iba decayendo, mientras el esposo seguía obsesionado por la pintura. La pasión fue tanta que al finalizar su obra, comprobó que la vida la tenía el cuadro y no su esposa, ya que ella estaba muerta. [Página web en línea]

La historia, que vuelve a incidir en la belleza y la juventud femenina disipada con la muerte, vincula el fervor artístico con el descuido de las relaciones, aquí amorosa, exhibiendo

una rivalidad enfermiza que culmina de forma trágica con el pintor extasiado y obsesionado ante su creación, ante su obra, en paralelo a la extenuación de la modelo. Beltrán, (s.f), Academia, [Página web en línea]

“Si se me pidiera que definiera en pocas palabras el término arte, lo llamaría la reproducción de lo que los sentidos perciben en la naturaleza del velo del alma.”

-EDGAR ALLAN POE-



CAPÍTULO III. ¿Con qué? Con Stop-motion

Escena III.I. ¿Qué es Stop-motion?

¿Con qué se hará? Respuesta: El arte de fusionar un escrito literario en un producto audiovisual muestra que no hay límites entre el mundo tecnológico y artístico. Lo ideal es saber cómo mostrar, cómo hacer llegar al espectador esta mezcla y con qué recursos se llevará a cabo. Todo ello desde una simple ilusión óptica brillante. (Purves, 2008) (Traducción libre del autor)

Para recrear la literatura y su mundo fantástico es necesario usar la animación, ya que según Duran, González (2008) El cine de animación norteamericano y el cine mudo:

El cine de animación, (...) agrupa los filmes creados gracias a la técnica de grabación de imagen por imagen, y que su esencia se sitúa dentro de la capacidad de dar vida a cualquier cosa que esté inanimada, ya sean dibujos (animación plana), muñecos articulados o plastilinas (animación en volumen) (...) o, en

definitiva, todo aquello que fijado en el tiempo no puede ser considerado como vivo. [Página web en línea]

Cuando se hace referencia a la función de animar, Karminol, Rossaro, (2013) explica que *stop-motion* es la técnica de animación que crea una ilusión de movimiento y le da vida a objetos inanimados utilizando el método cuadro por cuadro, generando una sucesión que depende de la cantidad de fotogramas por segundo. (Traducción libre del autor)

Por consiguiente, Purves, (2010) señala que lo que hace diferente al *stop-motion* es que el conjunto de imágenes que componen cada movimiento no se realizan en tiempo real, ni se presentan frente un público (Traducción libre del autor)

Al mismo tiempo, Purves agrega que el *stop-motion*, al igual que toda animación, depende de la creación exitosa de un movimiento continuo de un cuadro, o una posición, relacionado con el cuadro anterior y el posterior. Mientras más cuadros están conectados al anterior, en términos de composición, movimiento, color, entre otros, más creíble será el flujo de la animación.

El autor también explica que toda animación debe contener una historia debidamente relatada. Si el espectador no entiende lo que observa, hay algo que está errado. Un hecho debe conllevar a otro, o un fotograma debe coincidir tanto con su predecesor como con su sucesor. Si dos fotogramas secuenciales no tienen relación entre sí, el cerebro del espectador tendrá que luchar para dar sentido a la información que se presenta.

La realización de un producto audiovisual con la técnica *stop-motion* requiere la intervención humana sobre todo para la construcción de los objetos o muñecos y para generar el movimiento en las escenas. Karminol et al (2013) comentan que el desplazamiento manual e intencional de un objeto o muñeco que se anima debe ser fotografiado. En cada pequeño movimiento

es necesario diferenciar o cambiar el entorno y las posiciones para, de este modo, captar la continuidad.

Según Della, (2013):

Con el *stop-motion*, el espectador queda atrapado por la historia y se siente parte del proceso de producción. Al crear la ilusión de movimiento de un objeto sin vida, permite soñar con infinitas posibilidades, recordando la volatilidad de la imaginación de cuando se es infante. (Tesis Nanut, Universidad Católica Andrés Bello) [Página web en línea].

Escena III.II ¿De dónde viene el stop-motion?

No hay que dudar de que con el paso de los tiempos, el hombre se ha caracterizado por estar presente y ser protagonista de los mayores y más importantes inventos en el mundo. En este caso, como indican Duran, González, (2008) Georges Méliès fue aquel que, mediante la experimentación con la fotografía y las primeras cámaras fotográficas, dio vida a lo que con el tiempo se convertiría en *stop-motion*.

Según como dicen los autores en El cine de animación norteamericano y el cine mudo: “En Europa, el Francés Georges Méliès, (1861-1938), mago y prestidigitador, fue el primero en realizar filmes con argumentos fantásticos e irreales, y descubrió por casualidad el trucaje cinematográfico que aplicó a la mayoría de sus creaciones.” [Página web en línea]

Mientras sus contemporáneos, los hermanos Lumière, estaban grabando los acontecimientos cotidianos. Méliès estaba empujando la película hacia la fantasía absoluta. Él utilizó temas de demonios, de historia, de cuento de hadas y de viajes espaciales. (Purves, 2010) (Traducción libre del autor)

Purves, a su vez expone que a finales del siglo XIX en París, el mago Georges comenzó a experimentar y a filmar películas, pero que un día Méliès estaba fotografiando un carruaje tirado por caballos que estaba estacionado frente a una tienda, cuando, de repente, la 'Manivela' de la cámara de cine se congeló y se atascó.

Así mismo, el escritor cuenta que la filmación se detuvo abruptamente y el operador se detuvo para revisar y solucionar el atasco que aparentemente involucró algo que estaba fuera de la cámara de la película y este se quedó detenido mientras hacía la revisión de la cámara oscura. Durante esta revisión de la cámara, observó que el coche de los caballos se trasladó y un coche fúnebre tomó su lugar y pasó a ocupar la misma zona.

Con respecto a Georges Méliès, su obra fundamental, *A trip to the Moon* [Un viaje a la luna], hecha en 1902, exploró toda una serie de trucos que se convirtieron en la base para los efectos visuales como se conocen hoy en día. (Purves, 2010) (Traducción libre del autor)

El mismo autor añade muchos contemporáneos significativos están incluidos, Edwin Porter in América quien usó *stop-motion* para traer a la vida *Dreams of a Rarebit Fiend* [Pesadillas de cenas indigestas] (1906). Un año después, J.Stuart Blackton manipuló objetos en *stop-motion* para mostrar actividad en una casa embrujada in *The Haunted Hotel* [El hotel embrujado] (1907) mientras Émile Cohl se divertía con el baile de las cerillas en *Bewitched Matches* [Las cerillas embrujadas] (1913).

Por otro lado, Duran et al (2008) en El cine de animación norteamericano y el cine mudo: "En los Estados Unidos, destaca la personalidad de Willis O'Brien (1886-1962). De hecho, es este autor quien desarrollo explícitamente la técnica de los trucajes de animación, o los efectos, para los filmes de ficción." [Página web en línea]

En relación, desarrollan que O'Brien en 1910, ya estaba trabajando con muñecos articulados y fue después que descubrió cómo animar figuras de barro en el laboratorio de un marmolista de San Francisco, que más tarde sustituyó por caucho con esqueleto de metal.

Duran et al (2008) continúan comentando:

O'Brien (...), es conocido sobre todo por haber llevado a cabo los trucajes de animación del largometraje de ficción *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper y Ernest B. Shoedsack, en el que utiliza la *back projection* [proyección por detrás], una técnica que combina la acción del primer término con la acción del fondo rodada anteriormente con técnica *stop-motion*. [Página web en línea]

Igualmente, los escritores agregan que Ray Harryhausen es el gran maestro de los trucajes de animación de todos los tiempos, y un discípulo de O'Brien. Fue un escultor y fotógrafo de formación, este fue quien acabó perfeccionando el *stop-motion* para los efectos de largometrajes de ficción. “Como *The Beast From 20.000 Fathoms* [El monstruo de los tiempos remotos, 1953], de Eugene Lourie, en el que inventa el procedimiento de transparencia que le permite combinar dos imágenes en su toma”. (Duran et al, 2008, p.70)

El continente asiático también tuvo su intervención, cuando la pura manipulación de marionetas empezó a aparecer con animales increíbles e insectos con Ladislav Starewicz en películas de Rusia: *The tale of the Fox* [El cuento del zorro] (1930), por ejemplo, y *The Mascot* [La mascota] (1934). Estas películas contienen animación extraordinariamente sofisticada y compleja, con títeres muy detallados. (Purves, B. 2010) (Traducción libre del autor)

En la actualidad, ya existen grandes empresas que trabajan con la técnica *stop-motion* como su patrón universal para realizar películas.

Así lo expone Wells, (2007)

La era contemporánea ha sido testigo del nacimiento y consolidación de los estudios Hill Vinton en Estados Unidos y Aardman Animation en el Reino Unido; verdaderos maestros de la animación con arcilla. Estos estudios representan estilos distintos, pero ambos valoran la estética de la arcilla como algo visualmente atractivo. (p.6)

La ilusión del movimiento, por medio de fotografía fijas, fue cambiando a medida en que diferentes fotógrafos implantaran nuevas técnicas. Duran et al, (2008) adicionan que ya en 1980, luego de una larga experimentación que comenzó cuatro lustros antes, ya se podía hablar de animación por ordenador. Es aquí cuando surgen empresas de producción como la Computer Creations en Los Estados Unidos, Pixar Animations Estudios y la Walt Disney Productions.

Según Vázquez, (2013) en Enfilme, comenta que con *stop-motion* ya existen películas con maquetas reales, como por ejemplo, *El extraño mundo de Jack* (1993), *Pollitos en Fuga* (2000) y *El cadáver de la novia* (2005). [Página web en línea]

Por otro lado, Priebe, (2011) revela que las principales películas de empresas como Disney fueron las pioneras de la animación como *Who Framed Roger Rabbit?* [¿Quién engañó a Roger Rabbit?] (1988), Pixar con *Toy Story* (1995), e incluso Tim Burton con la película *The Nightmare before Christmas* [Una pesadilla antes de navidad] (1993) con mayor distribución mundial y un gran número de seguidores. (Traducción libre del autor)

Escena III.III ¿De qué trata la persistencia de la visión?

Laybourne, (1979) define que una ilusión de movimiento en una película o un film es creada por un fenómeno llamado la persistencia de la visión o persistencia retiniana. (Traducción libre del autor)

La persistencia retiniana según Gamboa, Montaña (2010): “Es un principio de comportamiento de la visión humana, establecido por el físico Joseph Plateau en 1829.” (p.50) Los autores explican que el fenómeno de la persistencia retiniana consiste en una imperfección de los seres humanos en sistema óptico, por ende, al ver una imagen esta permanece un tiempo de una décima de segundo en la retina y luego desaparece por completo.

“Esto sucede porque hay un proceso para capturar la imagen, consiste en: percepción (retina), codificación (células fotorreceptoras), comunicación por el nervio óptico hasta el cerebro, decodificación de los impulsos eléctricos, e imaginación o interpretación por parte del cerebro.” (Gamboa et al, 2010, p.50)

Por consiguiente, los autores redactan que la idea principal del cine es presentar una sucesión de imágenes fijas en posiciones continuas mostradas ininterrumpidamente a una velocidad superior a 16 fps (fotogramas por segundo), y esto produce la sensación de movimiento. “(...) pero si se presentara un menor número de imágenes, entonces se notarían las diversas posiciones, como ocurre con el movimiento de un robot”. (p.50)

A través de los tiempos, la persistencia de la visión fue base de experimentos. En el siglo XIX, muchas diversiones y dispositivos de diversión fueron creados para evocar el movimiento en objetos bidimensionales. Uno de los más simples fue el Taumatropo, inventado por el Dr. John Paris en Inglaterra en 1924. (Sawicki, 2010) (Traducción libre del autor)

Según el autor, el Taumatropo era un disco con dibujos que giraba rápidamente. Por un lado tenía un ave en un tronco dentro de un fondo negro y blanco; el otro lado del disco tenía una jaula vacía, por ende, cuando el disco se ponía en movimiento a una distancia lejos del ojo, daba la sensación de que el ave estaba dentro de la jaula. Esto se debe a que el ojo retiene al mismo tiempo ambas imágenes.

Por otro lado, Sawicki (2010) también desarrolla que no con el paso del tiempo nuevos inventos sustituirían al Taumatropo. Este aparato se transformó en un dispositivo llamado zootropo, en el que por medio de una serie de imágenes ligeramente diferentes permitían que el ojo percibiera un movimiento cíclico.

Igualmente manifiesta que el enorme número de experimentos con la persistencia de la visión reveló que se pudiera eliminar la percepción del 'parpadeo' (una variación rápida del brillo) en las imágenes si se les pasara ante el ojo 45 imágenes o más por segundo.

Eadweard Muybridge fue un fotógrafo inglés, quien, en 1872, por medio de una sucesión de fotos a un caballo de carreras, dio a comprobar que los cuatro cascos de un caballo se despegan de la tierra durante el galope, en pocas palabras, el caballo queda en el aire por fracciones de segundo. La serie de fotografías hechas por Muybridge marcaron el comienzo de una notable colección de estudios de movimientos de humanos y animales por igual. (Sawicki, 2010) (Traducción libre del autor)

Partiendo de esto, el autor dice que no pasó mucho tiempo para que la fotografía y la persistencia de la visión se fusionaran y para crearan imágenes en movimiento.

Desilets, (1971) asegura:

Hasta el presente, ningún fabricante de objetivos puede vanagloriarse de poseer el secreto que permita llegar a construir una lente tan perfecta como el ojo humano. Y si se comparan uno con el otro, es porque simplemente se ha copiado más o menos todas las características del ojo con el fin de obtener un dispositivo mecánico que cumpla las mismas funciones del modo más aproximado. (p.35)

Escena III.IV ¿Cuáles son los tipos de Stop-motion?

Subescena III.IV.I ¿Qué es el time-lapse?

Sawicki, (2010) puntualiza que la técnica de animación time-lapse es aquella que permite capturar las etapas progresivas de los cambios que ocurren normalmente en periodos de tiempo muy largos, los cuales el ojo humano no puede seguir. Esencialmente, es aquella que altera la percepción del tiempo. (Traducción libre del autor).

Gasek, (2012) añade que el time-lapse se ha practicado durante décadas y esto ha permitido mostrar al mundo desde otro punto de vista. Georges Méliès fue el primero en aplicar esta técnica y esta se puede ver reflejada en su película *Carrefour De L'Opera* de 1897. (Traducción libre del autor)

Por otro lado, también agrega que varios fenómenos de la naturaleza se asociaron con esta técnica, ya que como tiene la ventaja de acelerar los procesos que son comúnmente lentos, los espectadores podrían comprender un poco mejor cómo funciona el ambiente. Desde los primeros trabajos del doctor John Ott en 1930 hasta el movimiento fotográfico de Ron Fricke en películas como *Koyaanisqatsi* y *Baraka* en 1980 y 1990.

En su libro, *Frame by Frame: Stop-Motion*, continúa desarrollando que los primeros trabajos de John Ott fueron los procesos de florecimientos de las flores, mientras que Ron Fricke buscaba capturar el flujo de las nubes, las aguas turbulentas y el movimiento urbano de la ciudad. Por ende, esta técnica de *stop-motion* permite observar la naturaleza en todas las formas y las texturas ofreciendo otra dimensión diferente a la realidad.

Cuando se busca realizar time-lapse, dentro del cuadro deben ir algunos elementos estáticos, de modo que el público no pierda el foco por la alta actividad. Por ejemplo, cuando se está fotografiando el movimiento de la gente, carros, sombras del sol o luz artificial, el ojo del espectador solo puede enfocar sola actividad y descansar en los elementos estacionarios. (Gasek, 2012) (Traducción libre del autor)

De tal modo, como indica Gasek, es muy importante que la cámara que realizará el time-lapse tenga un Intervalómetro o un temporizador asociado, de manera que el obturador o el sensor digital de imágenes pueda exponer la película a una velocidad constante sin intervención errónea del pulso manual.

El autor sigue expresando que la perspectiva es tan diferente a todo lo que se acostumbra ver que es fácil de entender el mensaje que estos cineastas están creando sin una palabra de diálogo o narración. Técnicamente, este material es superior, utilizando cámaras de control de movimiento, variadas velocidades de obturación, luz natural o artificial, y composición dinámica. (Traducción libre del autor)

Subescena III.IV.II ¿Qué es el pixilación?

Según Sawicki, (2010) la pixilación es una técnica que se especializa en la animación de personas. Naturalmente, se graban eventos reales, pero debido a la intermitencia de la grabación, el resultado del movimiento se convierte en 'no natural', son movimientos más sincronizados, los cuales pueden ser comparados con las películas del cine mudo. (Traducción libre del autor)

Gasek, (2012) explica que Grant Monroe, fue quien generó el término pixilación como subdivisión de la técnica *stop-motion*. Monroe junto a Norman McLauren utilizaron como sujeto para la animación personas reales cuadro por cuadro, quienes usaban objetos cotidianos en su entorno y también se sometían a movimiento. (Traducción libre del autor)

Purves, (2008) menciona a Buster Keaton y Georges Méliès como trabajadores principales de esta técnica, pero más recientemente hay usos sorprendentes de la pixilación, películas como *Las aventuras secretas de Tom Thumb* (1993), en la que los actores humanos interactúan con muñecos animados, aunque resulta algo agotador para los intérpretes humanos por las posturas que deben realizar, los resultados son divertidos y sorprendentes.

El autor hace énfasis en que esta técnica puede ser más accesible, ya que la pixilación ahorra a construcción de marionetas y escenografías pequeñas y detalladas, pero a su vez puede ser complicada con respecto a la planificación, ya que el movimiento sucesivo tiene que ser coherente y muy sincronizado. (Traducción libre del autor)

Una forma de complementar el aspecto emocional y la narración visual de la técnica pixilación es usando a seres humanos. En muchos casos, el creador puede jugar con la narrativa de los fotogramas o los cuadros, eliminando o incorporando objetos inesperadamente o haciendo saltos secuenciales, y esto

se puede relacionar con los principios del trucaje cinematográfico que son eficaces hoy en día. Esta técnica produce una sensación de magia. (Gasek, 2012) (Traducción libre del autor)

Subescena III.IV.III ¿Qué es go-motion?

Zhang, (2011) en Petapixel explica que go-motion es aquella técnica que mueve por cada fotograma al modelo que se va a animar dentro de la película. El movimiento debe ser ligero durante cada exposición. Lo que busca la técnica es un desenfoque del movimiento realista

Agrega que se diferencia del *stop-motion* normal, ya que mientras este está compuesto por imágenes tomadas luego de los pequeños movimientos manipulados del objeto, los cuadros o fotogramas de la técnica go-motion son imágenes tomadas mientras el objeto se está moviendo. [Página web en línea]

Tal como lo indica Purves, (2010) en su libro *Basic Animation: Stop-motion*, cuando un modelo miniatura necesita un movimiento más suave de lo normal es posible con go-motion, ya que a veces el modelo necesita de una exposición más realista, tanto por la trama y por las varillas que necesita para moverse, girar, etc. Esta técnica es conocida como *go-motion*, en la que la acción se difumina o se distorsiona para crear un movimiento sucesivo. [Itálica añadida]

También el autor comenta que en la película *'batteries not included'* [baterías no incluidas] esta técnica se refleja, ya que los protagonistas de los pequeños platillos volantes son manejados por cables o varillas para crear el movimiento.

En efecto Zhang, (2011) en Petapixel desarrolla que en las escenas de Star Wars donde están los caminantes AT-AT se ha trabajado con go-motion y que

se realizó untando vaselina al lente de la cámara y golpeando al muñeco mientras se estaba realizando la exposición.

Según Shaw, (2008) en *Stop-Motion: Craft Skills for Model Animation* argumenta que el movimiento puede venir tanto de la plataforma de la maqueta, como del muñeco o modelo propio. Lo ideal es crear un desenfoque para producir la sensación de velocidad. A su vez, agrega que el animador debe trabajar muy duro y detenidamente para conseguir esos borrones. (Traducción libre del autor)

Subescena III.IV.IV ¿Qué es motion-blur?

En el ámbito de la fotografía, definimos *motion blur* como la técnica que consiste en capturar imágenes que tienen un objeto en movimiento dentro de su escena. Esto ocurre cuando el propio objeto se mueve dentro del cuadro en el momento en el que estamos registrando la imagen, provocando así que la estela de su desplazamiento también pueda ser apreciada en la fotografía. Luna, (2014), 4 modos de realizar motion blur, [Página web en línea] [Itálica añadida]

El escritor de la página web explica que se trata de un modo de fotografiar muy vinculado a la necesidad del fotógrafo por representar en una imagen lo efusivo, efímero e instantáneo. A su vez, reitera que es una técnica muy utilizada en la fotografía callejera, que es donde el concepto de lo fugaz cobra importancia.

Según Luna, (2014) en 4 modos de realizar motion blur:

Básicamente se tratan de diferentes modos de jugar con la luz o desplazamientos en el cuadro, provocando por tanto que la imagen

se registre de diferentes formas en función de la técnica que empleemos. Para ello, podemos experimentar con la velocidad de obturación, el movimiento del objeto, la luz del flash, o incluso el movimiento del propio objetivo. [Página web en línea]

El editor explica que las técnicas de motion blur parten desde cambiar el zoom mientras se realiza la foto y mover el objeto mientras el fondo se encuentra estático; hasta congelar al sujeto que se ilumina y seguir al sujeto en movimiento.

“La técnica *stop-motion* cuando se aplica sobre escenas dinámicas no obtiene un resultado realista al no presentarse este efecto”. (Buitrago, 2013, p.17)

Subescena III.IV.V ¿Qué es rotoscopia?

Bermejo (2013) en Enfilme comenta: “La rotoscopia es la técnica de animación que consiste en dibujar fotogramas directos sobre un video. De esta forma se obtienen dibujos animados que son una calca del movimiento del video sobre el que se trazó.” [Página web en línea]

Asimismo, explica que la utilización de la técnica es más estilística, tanto como un efecto especial como un recurso para crear una animación fluida ahorrando tiempo y presupuesto. Esta suele contraponerse, ya que por un lado refleja la realidad, pero por el otro, crea una ilusión de universos fantásticos que no se podrían visualizar de otra manera. Eso dependerá de la creatividad y la dirección que tome la aplicación de la técnica de rotoscopia.

También comenta en su artículo web:

La rotoscopia comenzó como un recurso para la serie del Payaso Inkwell que se transmitió de 1918 a 1929. El programa era sobre un dibujo animado que cobraba vida en la mesa de dibujo e interactuaba con el mundo real y su propio espacio. Fue creado en los estudios Fleischer por los hermanos Dave y Max Fleischer.

Mientras tanto, Bermejo (2013) añade que:

Disney utilizó esta técnica en su primer largometraje animado a todo color: *Blancanieves y los siete enanos* (1937). Durante el baile de Blancanieves se tomó como base un video de la bailarina Marge Champion para hacer rotoscopia sobre él y obtener un movimiento fluido y realista.

Finalmente argumenta que muchas de las veces se usa este tipo de técnica como referencia para el animador de las poses u objetos claves, de este modo el resto de secuencia del movimiento la resuelve el animador.

Escena III.V ¿Cómo son las técnicas de Stop-motion?

Purves, (2010) en su libro *Basic animation: Stop-motion* explica que el hecho de que grandes emociones, dramas, tensiones y humor pueden ser transportador a través de piezas de metal, madera, tela, silicón y arcilla es parte del atractivo de las marionetas y *stop-motion*. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

En este sentido, afirma que las técnicas son creíbles porque existen y le dan efecto a un mundo. El físico no es realista, pero el aspecto físico de las figuras genera credibilidad por sus acciones, y a su vez, establece una conexión inmediata con el público debido a que el espectador puede ver los muñecos existen en un espacio real, reaccionan a las luces, al enfoque, a la gravedad y el uno con el otro. Esto hace que su rendimiento será más creíble.

Subescena III.V.I ¿Cómo es el uso personajes de muñecos o títeres?

Priebe, (2011) se formula la siguiente pregunta: ¿Qué es esta necesidad de contar este tipo de cosas curiosas con marionetas? Sostiene que todas las grandes formas de arte, tanto el de la alta como de la baja cultura, tienen al menos una diversión importante con una marioneta o muñeco o por lo menos objetos inanimados que se traen a la vida. (Traducción libre del autor)

Vinculado a este concepto, ya hablando como tal de la narración con los muñecos, Purves, (2010) reitera que el secreto de darle vida a un muñeco o marioneta con la técnica *stop-motion* es por medio de las gesticulaciones y las expresiones en sus rostros. Comúnmente se usan títere simples, ya que de este modo se consigue una narración más divertida que con los objetos complejos.

En relación a esto, en *Basic animation: Stop-motion*, el animador añade que recurrir a materiales tan sencillos fomenta la creatividad por medio de la invención y la imaginación. A su vez, estos objetos se complementan con la luz, el movimiento, la sombra y la textura, dependiendo de cómo lo fusione el creador. Es muy satisfactorio conseguir mucho con tan poco.

Complementando, sostiene que algunas marionetas son tan elaboradas que su movimiento constante puede llegar a ser contraproducente, y lo que se expresa puede perderse fácilmente. Estos títeres excesivamente complejos a veces se niegan a saltar a la vida. Por el contrario hay títeres que son poco más que un trozo de madera, pero tienen una inclinación o una actitud oportuna.

El autor sugiere que para mantener la pose necesaria, un títere requiere un esqueleto interior con una durabilidad robusta que se pueda controlar

fácilmente. Para el diseño de una marioneta se debe pensar en cómo y dónde será el escenario.

De cualquier forma, cualquier títere va a necesitar dos manos; con la estabilización de la mano izquierda se agarra el títere, mientras que con la mano derecha se mueve los elementos necesarios para desarrollar la trama sin mover erróneamente otra cosa. Cada marioneta debe contar con un lugar sólido para sujetarse firmemente, y con los muñecos esto debe estar en la zona del pecho. (Purves, 2010) (Traducción libre del autor)

El animador y director de *stop-motion* desarrolla que los materiales de los esqueletos y las armaduras de los muñecos dependerán en gran medida del presupuesto del artista. Una opción económica puede ser un esqueleto de alambre de aluminio, pero su durabilidad es limitada, ya que una vez que se dobla enderezarlo es difícil o imposible y esto puede causar problemas de continuidad. (Purves, 2010)

Por lo tanto, el director comenta que el alambre de aluminio se puede usar para objetos o muñecos en el fondo de las escenas, ya que requieren de un movimiento limitado, pero para los personajes principales la armadura debería ser un poco más compleja y resistente. Las armaduras deberían ser firmes, de modo que cuando el animador se aleje el muñeco no pierda estabilidad ni se caiga.

Asegura que las articulaciones deben ser varillas rígidas que unan las esferas con cavidades y así la flexibilidad es más fluida. Deja claro que la construcción de un esqueleto de armadura es un arte complejo, y que se depende de este para hacer o deshacer la animación.

El animador se cuestiona: ¿Van a confiar en el diálogo que revelar sus pensamientos, o van a hablar con el público a través de las expresiones faciales de alta complejidad o animado lenguaje corporal?

Así mismo responde que son las expresiones faciales de las marionetas o los muñecos. Los rostros detallados y complejos están bien, pero no siempre se ha de asumir que una cara o cabeza compleja es necesaria para contar una historia. Lo que en verdad importa son las expresiones faciales, ya que gracias a ellas la comunicación es más dinámica, identificable e interesante.

Tal y como lo explica en su publicación *Basic Animation: Stop-motion*, un elemento que complementa las expresiones faciales es la ropa que se le coloca alrededor del esqueleto del títere o la marioneta. En muchos casos, el aspecto del muñeco puede ser la primera pista de la audiencia para definir su carácter y el contenido de la historia.

Añade que el secreto está en disfrutar la marioneta, haciendo todo lo que cuenta y solo teniendo lo necesario. La verdad ineludible sobre cualquier títere de *stop-motion* es que el animador va a tener que tocarlo por cada fotograma y estos son los aspectos más atractivos del proceso para muchos animadores.

Finalmente, Priebe, (2011) manifiesta que las posibilidades para hacer marionetas son tan infinitas como todo lo demás en el universo; realmente no hay manera incorrecta de esculpir una cara, construir una armadura, o diseñar una manera de combinar diferentes materiales entre sí (aunque algunos materiales no tienden a mezclarse bien). (Traducción libre del autor)

Subescena III.V.II. ¿Cómo es el uso de personajes de papel, plastilina y objetos orgánicos?

Purves, (2010) explica que si se encuentran títeres demasiado caros, pero se quiere disfrutar de *stop-motion*, hay otras opciones. Como la técnica de los recortes de papel (Traducción libre del autor)

El animador rectifica que para trabajar con los recortes hay que tener un ojo agudo para saber cómo funciona mejor un personaje como una silueta, y cómo funciona el movimiento en el perfil.

En su libro, *Basic animation: Stop-motion*, asegura que con los recortes no hay que preocuparse de las articulaciones de gravedad o títeres. Pero en otro ámbito, hay otros desafíos, por ejemplo, si no se tiene el papel adecuado, los personajes puede arrugarse. También se necesita manos extremadamente estables para mover las piezas de papel con precisión.

Sin embargo, esta es una forma muy económica, personal e íntima de la animación, que todavía es una experiencia práctica, y los resultados pueden dar de paredes y magníficas imágenes. (Purves, 2008) (Traducción libre del autor)

Otra técnica, como la plastilina, “Plastimación (Claymation en inglés) es el término que recibe la animación audiovisual de parada de imagen en la que se emplea plastilina, arcilla, o algún otro material completamente maleable.” (Buitrago, 2013, p.13)

El autor explica que la técnica es, en efecto, una subcategoría del *stop-motion* (o animación en volumen) que consiste en capturar fotografías con

una cámara a medida que se va cambiando ligeramente la forma de los objetos flexibles.

La animación con plastilina es particularmente buena para hacer excesivo hincapié en las expresiones faciales y aplastar y estirar. Es una cierta elegancia de la escultura y el movimiento. (Purves, 2008) (Traducción libre del autor)

Buitrago, (2013) “Los objetos en general se esculpen en arcilla o en materiales similares, usualmente alrededor de esqueletos de alambre, y se disponen sobre un decorado”. (p.13)

Una desventaja, comenta el escritor, es que se debe atender el deterioro del material de los objetos, que al ser manipulado se va ensuciando, y puede requerir restaurarse de tanto en tanto. La producción de *stop-motion* empleando arcilla es extremadamente laboriosa.

En otro aspecto, Gasek, (2012) hace una comparación entre los seres humanos y los objetos orgánicos. Cualquier objeto que tiene el agua como base, como los humanos, los animales y las plantas y todo lo que está vivo, es un reto para el animador de *stop-motion*. Durante un período de tiempo, estos objetos orgánicos pierden su agua por evaporación, cambian de forma y color. (Traducción libre del autor)

A su vez, afirma que cualquier objeto que se fabrica y es carente de fluidos es un objeto más fiable y estable ante la fotografía, lo que permite que se pueda grabar durante más tiempo o entre más intervalos de fotos.

Referente a lo explicado, asegura que las condiciones del entorno pueden realmente influir en la composición de su tema. La plastilina puede entrar en el calor de las luces calientes y comenzar a brillar o a derretirse. Ciertos materiales orgánicos, como la pintura a base de agua, se endurecen si el ambiente es demasiado frío.

En su libro *Frame by Frame stop-motion. The Guide to Non-Traditional*, comenta que si el animador decide trabajar con objetos orgánicos, para lograr un mejor enfoque se debe trabajar rápido, incluso, a un ritmo sin pausas prolongadas, por lo que los cambios en el objeto son pequeños.

La elección de los materiales que se vayan a usar, ya sean orgánicos o no, son fundamentales para el efecto general de la animación. Los objetos pueden contener cierto significado y asociaciones. (Gasek, 2012) (Traducción libre del autor)

Purves, (2010) La idea importante es que el animador esté utilizando sus manos para controlar directamente el material. Cualquier cosa que se puede mover en un espacio real es capaz de ser parte de una película de animación, y la producción de imágenes emocionantes. (Traducción libre del autor)

Escena III.VII ¿Qué se hace para crear Stop-motion?

Subescena III.VII.1 ¿Qué se hace en la etapa de preproducción?

Esta es la etapa de preparación previa a la captura de las imágenes, implica definir ¿qué se quiere contar?, ¿cómo se va a contar?, ¿qué materiales se necesitará? Es el momento para concretar la idea, escribir el guion, definir objetos, materiales y la escenografía, elegir el espacio físico para fotografiar y evaluar la iluminación. (Karminol, Rossaro, 2013, p.82)

Según Webster, (2005) para crear un producto audiovisual con animación se necesita crear el diseño de los personajes, a su vez, los decorados, la utilería, el guion, el storyboard, el animatic, la cinematografía y otros elementos no gráficos como el sonido y la música, los cuales son piezas que

componen la Biblia de la animación. Esto formará el lenguaje del producto. (Traducción libre del autor)

De acuerdo con Webster, el documento llamado la biblia de la animación se compone de conjuntos separados de diseños, conocidos como hojas de modelo. Suele incluir diferentes tipos de diseños que permiten a los animadores mantenerse 'en el molde' lo largo de la producción. Muestran la construcción de escenas, ilustran una serie de posturas dinámicas para los personajes, guías de color, etc. (2005) (Traducción libre del autor).

Vinculado a este concepto, el autor afirma que todas las formas de diseño deben ser adecuadas en la producción, de modo que satisfagan una amplia gama de criterios tanto estéticos como prácticos, siempre y cuando se tenga en cuenta la finalidad de la película, la fabricación, los usos y la distribución.

En relación a esto, el escritor indica que dentro de esta etapa del proceso, el diseñador tiene que saber exactamente qué tipo de lentes, encuadres y composición quiere el director, y es exactamente lo que se va a reflejar tanto en el personaje como en la producción. No tiene sentido que se realice una gran construcción de escenario y personajes si no funciona la relación del aspecto con el lente de la cámara.

Se debe establecer lo que se quiere decir al momento de diseñar, es un error pensar que esto solo se limita a la creación de los personajes, aquí se busca un carácter más gráfico del diseño, como los guiones gráficos e imágenes. (Webster, 2005) (Traducción libre del autor)

III.VII.I.1 ¿Cómo se hace el guion?

Una premisa debe contener el principio, el medio y el final de la historia en forma concisa, pero con suficiente detalle como para vender la idea. (Marx, 2007) (Traducción libre del autor)

Según Shaw, (2008) si se está tratando de vender una idea, se tendrá que seguir un buen número de borradores antes de presentarlo a un editor. (Traducción libre del autor)

Dentro de este marco, la autora explica que es muy sencillo cuando se tiene una buena idea. A veces, la idea es genial, pero no se puede pensar en la mejor manera de expresarlo. Hay muchas etapas de planificación diferentes que se pueden seguir para generar una idea realmente coherente.

Al mismo tiempo, reitera que la primera etapa en el desarrollo de la idea es escribir el guion basado en el tratamiento, en donde se tiene que empezar a planificar el aspecto de la película, el diseño de los personajes y no menos importante, el sonido.

Cuando se escribe un guion, hay que preguntarse constantemente si la técnica se puede llevar a cabo con respecto a las ideas. Sería un error forzar una técnica inapropiada en una idea. (Purves, 2010) (Traducción libre del autor).

La animación es un proceso muy diferente al que se hace en cine en vivo, las principales diferencias son que el sonido se graba primero y que la mayoría de las ediciones se realizan en las etapas de planificación. Con cada etapa ayuda a visualizar con mayor precisión la forma en que va a funcionar. (Shaw, 2008) (Traducción libre del autor).

Si bien nunca se debe controlar a su imaginación al escribir, es importante estar siempre consciente de que se está tratando con personajes muy físicos, por ende, el guion y el storyboard debe reflejar eso, asegura Purves, (2010) (Traducción libre del autor)

Shaw, (2008) asevera que lo principal que se debe recordar es que el propósito es entretener. Eso no significa que el guion tenga que ser gracioso. Entretener a la gente es asegurarse de que realmente se han comprometido con la idea y ha conseguido empatizar con ella. (Traducción libre del autor)

Sin embargo, es necesario sostener el interés de la audiencia desde el principio hasta el fin de la producción, y ahí es donde un editor con experiencia debe intervenir, agrega Shaw en su libro *Stop-Motion: Craft Skills for Model Animation*.

Si el guion se ha completado el proceso de diseño va a continuar y llevar a la creación de un storyboard completo. Si no hay presupuesto suficiente esta se seguirá desarrollando con pre-visualizaciones completas de la historia. (Purves, 2010) (Traducción libre del autor).

III.VII.I.II ¿Cómo hacer el *storyboard*?

¿Qué es un storyboard y para qué sirve? Es un conjunto de imágenes secuenciales que recogen los términos visuales, cuadro por cuadro, de la narración de la película. Estas imágenes representaran la apariencia de la animación final en la pantalla. (Webster, 2011) (Traducción libre del autor)

Por su parte, Webster también añade que los storyboards son aquellos que reflejan la variedad de funciones de los dispositivos cinematográficos y muestran cómo serán las cada una de las tomas para ilustrar la narrativa. Es una herramienta vital para todo el equipo de producción, para el productor, el director, el diseñador, los animadores, locutores y editores, ya que todos encontrarán su función dentro del storyboard.

En efecto, complementa que es importante que los miembros del equipo de producción estén familiarizados previamente con el storyboard. Esto les permitirá evaluar mejor su trabajo, cumplir sus tareas y lograr un resultado favorable. El storyboard es la columna vertebral de toda producción.

(Purves, 2008) explica que el artista ofrece una puesta general de una escena con los personajes de forma simple. Un director, contando también con el guion técnico, puede mover la cámara para buscar ángulos interesantes, tomar decisiones acerca de primeros planos y planos generales, por tal, el guion técnico depende del storyboard y viceversa. (Traducción libre del autor)

No obstante, Laybourne, (1979) comenta que para los animadores, sería un suicidio no hacer storyboard. A diferencia del cine de acción en vivo, en la animación nunca se requiere ejecutar una escena que podría ser descartada, ya que este proceso cuesta mucho dinero y tiempo, por ende, se debe crear bocetos claros y económicos. Eso dependerá también de la producción y sus costos. (Traducción libre del autor).

III.VII.I.III ¿Cómo se hace el animatic?

Una forma de saber si el storyboard en realidad funciona como una película, es con el animatic. El *animatic* es un tipo de película que se ejecuta en secuencia y se pasea en la misma forma como se vería el resultado final del producto. (Webster, 2005) (Traducción libre del autor) [Itálica añadida]

El autor agrega que las modalidades de la presentación del animatic son bastante simples. Por cada toma se mide el tiempo con un cronómetro, escena por escena. Esto ayudará a delimitar cuanto tiempo va a llevar cada escena contenida. Con el uso de esta técnica es posible obtener una buena idea sobre si la animación se va a cortar bien y si las tomas juntas van a tener sentido como una narrativa fílmica.

En virtud a esto, Webster reitera que se debe disparar a una velocidad de 25 fotogramas por segundo, y el resultado final se conoce como animatic. Por otro lado, se le puede agregar diálogo o música, e incluso, agregar movimientos de cámara y efectos.

Él mismo escritor comenta que es difícil exagerar la importancia de la animatic. Una gran cantidad de tiempo, esfuerzo y dinero se puede ahorrar en esta etapa. Si hay algún problema con la forma en la película, puede ser fácilmente corregido antes de que comience la animación.

Sin embargo, expone que es de vital importancia que, una vez que los diseños de los personajes se han completado y aprobado por el director, el productor y otros dentro del equipo de diseño, los diseños son respetados por todo el equipo de producción.

Indudablemente, el desarrollo de storyboards y animatic permite al director jugar con los movimientos de cámara un decorado virtual, buscando todo tipo de ángulo. Esto es de buena ayuda, ya que se familiariza antes de

involucrarse con el tiempo del estudio. (Purves, 2008) (Traducción libre del autor)

III.VII.I.IV ¿Cuáles son las herramientas?

III.VII.I.IV.I ¿Cómo es el sonido?

¿Qué tan importante es la banda sonora dentro de una película? Por un lado, es posible que las imágenes dominen una película dejando la banda sonora para llenar vacíos o solo para complementar el silencio. En otra instancia, la banda sonora puede ser el aspecto fundamental de la película, dejando las ilustraciones solo como fondo animado, por ende, existe una interrelación entre imagen y sonido. (Webster, 2005) (Traducción libre del autor)

El autor afirma que, en muchos casos, una película se puede convertir en una buena producción solo por el hecho de que exista una banda sonora que produzca sensibilidad junto a una buena animación. La banda sonora puede alterar por completo el estado de ánimo y el significado de algunas escenas de las películas, por tal motivo, hay que tener cuidado al crear una propuesta de música y voz.

Purves, (2008) ratifica que se debe trabajar con música desde el principio de la filmación, ya que ayuda a seguir el ritmo y a llevar una gran disciplina. A su vez, sirve como ayuda para elegir la función de la música que va de fondo y la que ayudará para la narración. (Traducción libre del autor)

Refiere el mencionado escritor que la música añade alegría y vida haciendo que la película sea más fluida. El sonido debe estar reflejado de forma visual en las hojas gráficas, como las partituras de una orquesta o un

ballet, para que pueda ser representado. En el caso de las orquestas, se necesita una riqueza de elementos visuales para coordinar el sonido.

Cuando se habla de las voces de los personajes, Purves, (2008) explica que las interpretaciones vocales realmente pueden hacer o dañar una película. El peor error que puede cometer una película animada son las voces en off sin representación. Las voces se deben integrar al mundo de la película.

Para la realización de los títeres, los sonidos vocales reaccionan acorde a los alrededores físicos de un personaje que se plantea en un mundo imaginado. Las voces se graban antes de cualquier filmación, por ende, el director tiene que ayudar a los actores a visualizar previamente qué dicen, cómo son y dónde se desenvuelven sus personajes. (Purves, 2008) (Traducción libre del autor)

Por otro lado, alega que lo ideal es que todo el electo esté en el mismo estudio y que, al mismo tiempo, unos interactúen con otros. Los actores graban sus líneas en orden, dejándole al editor un espacio adecuado para el montaje de los diálogos y para eliminar cualquier error dentro de los resultados.

Partiendo de los supuestos anteriores, Webster, (2005) expresa que durante la época del cine mudo, las proyecciones de las películas fueron acompañadas por músico para establecer el estado de ánimo y mejorar el ritmo. Esta mezcla de sonido e imagen no es una innovación, este ejercicio se remonta a siglos y a los inicios del cine. (Traducción libre del autor)

La música siempre ha tenido un papel importante para desempeñar la animación, muchas de ellas utilizan bandas sonoras para mejorar el resultado final. Se utilizó la música popular y clásica ligera tanto en Disney

como en Warner Brothers. Los hermanos Fleischer, incorporaron jazz en sus películas, sobre todo en la versión de Blancanieves. (Webster, 2005)

Con respecto, el autor mantiene que la primera animación de usar una banda sonora sincronizada fue Steamboat Willie con Mickey Mouse y provino de los estudios Disney y fue mostrado por primera vez en noviembre de 1928 ante la gran aclamación del público.

Mientras que los métodos de producción de la creación de sonido sincronizado con imágenes han recorrido un largo camino desde entonces, cada vez los avances en las tecnologías y métodos en los estudios de grabación son homenajes a la creatividad y al ingenio de los primeros cineastas. (Webster, 2005) (Traducción libre del autor)

III.VII.I.IV.II ¿Cómo es el escenario?

Priebe, (2007) en The Art Of Stop-motion Animation, afirma que para ejercicios simples de animación, un espacio no tiene que ser complicado. Puede ser tan simple como una mesa. Lo importante es lo que utiliza como escenario y modificarlo para que el animador tenga todo a su alcance, específicamente de los objetos que se está animando. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

El escritor manifiesta que la mayoría de los escritorios y mesas deben estar diseñadas a una altura preferiblemente más cerca del nivel de los ojos y con una mejor comodidad.

También comenta que se puede perforar las mesas con agujeros para poder colocar los títeres de pie y evitar que se caigan. El tamaño el espacio

determina la movilidad del animador. Si el espacio es pequeño, hay más límites que un espacio grande.

Por último expone que un detalle muy importante que se debe tener en cuenta es la iluminación. Preferiblemente, el espacio a desarrollar la animación debe ser sin ventanas, de lo contrario se debe grabar en la noche usando las luces artificiales.

Laybourne, (1979) reitera que las técnicas de animación de marionetas requieren mundo especial. El animador debe construir mini-escenarios que deben ser apropiados a la historia. Como un teatro regular, el escenario y el ambiente de la película de marionetas pueden necesitar pisos, fondos, accesorios, y otros detalles. (Traducción libre del autor)

En relación a estas implicaciones, Laybourne redacta que hay unas características particulares sobre los escenarios:

- Escala: el conjunto debe coincidir con el tamaño de los títeres. Se selecciona una escala en la que personajes y el escenario pueden ser fácilmente manipulados. Como regla general, no se puede animar un títere que sea más pequeño de seis pulgadas.
- Estabilidad: no solo se debe construir escenarios muy sólidos, también el escenógrafo debe estar seguro de que los artículos u objetos no perturben el resto del set por movimientos involuntarios, por ejemplo, cortinas ondulantes, mesas en el centro de una habitación, plantas reales o artificiales, alfombras o cualquier superficie que muestra el polvo fácilmente.
- Acceso a la cámara: antes de diseñar un escenario, el animador debe considerar cuidadosamente qué tipo de posiciones utilizará con la cámara. ¿Con un ángulo alto puedo mostrar el piso? ¿Es posible

disparar a través de una ventana? ¿Se puede quitar una pared fácilmente con el fin de obtener ángulo inverso? ¿Puede la cámara obtener primeros planos? ¿Es posible realizar un seguimiento dentro del set?

- Iluminación: Es una oportunidad para crear efectos especiales de iluminación. Varias combinaciones de color, intensidad, y la colocación pueden remodelar totalmente un escenario. Debe haber mucha experimentación con iluminación para poder generar tensiones dramáticas de una escena o una historia particular. (Traducción libre del autor)

Subescena III.VII.II ¿Qué se hace en la producción?

El proceso de producción una película de animación tendrá un impacto en el diseño final. Los métodos adoptados, la tecnología utilizada en la producción, el tipo y la cantidad de recursos disponibles (incluyendo personal); el equipo de producción, el nivel de habilidades disponibles para ellos y los paradigmas de producción utilizado por el equipo de producción tendrán una incidencia sobre las decisiones de diseño tomadas desde el principio. (Webster, 2005) (Traducción libre del autor)

Laybourne, (1979) expresa que no hay manera realmente satisfactoria para trazar o planificar el movimiento de una marioneta animada. El mejor enfoque consiste en una observación cuidadosa y aritmética. (Traducción libre del autor)

El autor explica que el proceso de producción de la animación debe ponerse en práctica antes de comenzar. Hay que probar las diferentes

actividades físicas de los muñecos y su desenvolvimiento con el escenario para poder descubrir las capacidades y limitaciones.

Partiendo de esto, añade que el animador debe tener la paciencia para trabajar lentamente durante largas horas con gran concentración. También debe tener la espontaneidad y el ingenio para proyectarse en el títere, los detalles del movimiento, que aportan una personalidad reconocible, un carácter que lo distinga de todo.

III.VII.II.I ¿Cómo se hace la iluminación?

La iluminación es una fuerza real en la animación fotográfica. Uno de los peores errores para hacer cualquier técnica de *stop-motion* es crear una luz plana. La iluminación debe dar forma, dimensión, atmósfera, drama y generar la vida a cualquier objeto o persona. Una buena selección de la iluminación puede hacer que la composición sea más misteriosa. (Gasek, 2012) (Traducción libre del autor)

Priebe, (2007) en el libro *The Art Of Stop-motion Animation*, explica que para obtener una imagen de alta calidad, se necesita iluminar con luces artificiales y no con las que ya existen en una habitación. Lo que se requiere es suficiente luz para iluminar las marionetas y darles la temática correspondiente, por ende, la iluminación no debe ser tan elaborada. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

La fórmula simple para la iluminación básica es clave para conseguir el mejor resultado. Esta se conoce como la iluminación de tres puntos. Hay todo tipo de combinaciones de iluminación, pero tratando de fortalecer una sombra con una luz principal es la técnica preferible para empezar. (Gasek, 2012)

El autor certifica que estas técnicas de iluminación se han simulado en la pintura desde hace muchos siglos. El sfumado es la técnica de mezclar colores con tonos medios similares y la creación de desniveles suaves de color, la luz. El claroscuro es un uso mucho más dramático de la iluminación que proviene desde una sola fuente como las luces de alto contraste. Leonardo da Vinci fue un maestro de la antigua y Rembrandt dominó la última. (Traducción libre del autor)

En cuando a las sombras, argumenta que estas pueden ser estables o se pueden mover junto cuando el sujeto animado, pero un movimiento de la sombra erráticamente puede ser muy molesto, a menos que sea parte del efecto de la película.

Según Priebe, (2007) en *The Art of Stop-motion Animation*, existen tres tipos de luces para una configuración de iluminación estándar:

- La luz principal: es la principal fuente de luz y suele ser la luz más dura que se utilizará. La dirección de la luz principal es, por lo general, desde arriba, en un ángulo hacia sujeto. Comúnmente representa el sol o la luna como la fuente de luz principal.
- La luz de relleno: es una luz más suave utilizada para rellenar las sombras creadas por la luz principal. O bien, la luz se puede apuntar lejos del sujeto y esta genera un rebote, normalmente en una superficie blanca, para lavar el escenario con más iluminación ambiente.
- La luz de borde: se genera desde la luz hasta el borde del sujeto para ayudar a separarlo del fondo. [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

¿Qué tamaño de luces debe utilizar? En general, las mismas reglas que se aplican para la iluminación de acción en vivo se aplican para *stop-motion*,

pero en menor escala. En lugar de utilizar una bombilla de 650 vatios durante una luz principal, podría considerar una bombilla de 150 vatios. (Gasek, 2012) (Traducción libre del autor).

En otra instancia, expone que las luces LED (emisor de luz-diodos) son otras alternativas para la iluminación en miniatura de los objetos. Son brillantes, a menudo de color, frescas en cuanto a la temperatura, y altamente eficiente.

Shaw, (2008) en *Stop-Motion: Craft Skills for Model Animation*, reitera que otra forma de bajo costo de la iluminación son los tubos de luz fluorescente, ya que con ellos se puede obtener la luz del día y una tonalidad fresca. Aunque estos tubos pueden generar un tono verdoso a la película, los filtros de corrección de color lo modifican. (Traducción libre del autor)

Gasek, (2015) afirma que si las luces están en constante movimiento, es recomendable usar reóstatos para ayudar a prolongar la vida útil de los bombillos (Traducción libre del autor) y Priebe, (2007) en su libro *The Art of Stop-Motion Animation* reitera que conseguir la iluminación adecuada para su espacio de estudio requiere de mucha experimentación y paciencia. También es necesario tener mucho cuidado al manejar las luces, como los bombillos son tan brillantes, estos se calientan y pueden producir quemaduras graves. (Traducción libre del autor).

III.VII.II.II ¿Cómo debe ser el ritmo?

Según Shaw, (2008) comenzar la temporización con un cronómetro desarrollará lo que al final se convertirá en una sensación instintiva para la sincronización. Debido a que la animación es un proceso creado de acciones

en el tiempo, el animador es el que tiene que calcular cómo funcionan las cosas en cada fracción de segundo. (Traducción libre del autor)

Por ende, Shaw menciona que si algo está cayendo hay que mirar el objeto y evaluar, por su naturaleza, lo rápido que se va a caer y cuál será su impacto. Si alguien le está tirando algo a otra persona, qué tan fuerte es esa persona, qué tan pesado es lo que está lanzando y a qué distancia se tiene que apoyar para dar la impresión de la fuerza.

El concepto de tiempo es una de las cosas más difíciles de captar como animador. Incluso una vez que se aprende, es fácil de olvidar. A los 24 cuadros por segundo cada movimiento es una pequeña parte de una imagen mucho más grande. (Priebe, 2011) (Traducción libre del autor)

En relación a esto, el escritor afirma que las posiciones de una marioneta individuales no son tan importantes por sí mismas, pero son inmensamente significativas en el contexto del producto final.

De tal modo, añade que la disciplina está en saber cómo se coloca cada cuadro. Por ende, para *stop-motion*, el animador debe esforzarse para saber exactamente dónde colocar cada posición de la marioneta en cada fotograma para generar el ritmo adecuado a la reproducción cuadro por cuadro.

El escritor deduce que la respuesta está en la aceleración y la desaceleración de los movimientos, mientras más juntos estén los cuadros más lenta será la acción y mientras más separados, la acción es más rápida.

Purves, (2010) reitera que el uso del movimiento también permite medir si el ritmo, el tiempo y la gramática de la película están trabajando coherentemente. También la sincronización de los labios y la música pueden desarrollarse con el ritmo.

En general, el tiempo es una disciplina que se puede seguir experimentando hasta obtener un sentido de cuánto tiempo se necesita para lograr una determinada acción, sea rápida o lenta. Eso dependerá de la organización del animador. (Priebe, 2011) (Traducción libre del autor)

Subescena III.VII.III ¿Qué se hace en la postproducción?

De acuerdo con Karminol, Rossaro (2013): “La postproducción es el momento que está destinado para el proceso de edición.” (p.82)

El editor de post-producción digital debe limpiar la película corrigiendo cualquier cambio en la escenografía, a su vez, corregir el color, el tono, el brillo y los contrastes. (Shaw, 2008) (Traducción libre del autor)

“Debe utilizarse un software que permita insertar las imágenes y manejar los tiempos de exposición”. (Karminol et al, 2013, p.82)

Shaw, (2008) asegura hay una gran variedad de software de edición disponible y es una cuestión de elección dependiendo del presupuesto. (Traducción libre del autor)

La escritora sugiere una serie de paquetes de edición y sonido que están disponibles. Final Cut Pro, para MAC, es un paquete de edición semi-profesional que ha llegado a ser muy popular y económico. Por otro lado, un paquete de post-producción sofisticado es After Effects hechas por Adobe, y un producto popular y bien utilizado es Adobe Premiere.

Por lo general, los editores trabajan de la mano con el director para darle forma al resultado final, asegurándose de que todos los elementos necesarios de la historia estén claros. Y que la secuencia, cuadro a cuadro, sincronice el movimiento. (Purves, 2008) (Traducción libre del autor)

Shaw, (2008) indica que hoy en día, una vez que ha filmado la animación, el negativo puede transferirse por los laboratorios al formato que se desee: VHS, Mini DV, DVD, Beta SP (formato de vídeo profesional), o Digibeta (formato de vídeo digital profesional). También sugiere que si luego se quiere la película para su exhibición en salas de cine, se puede tener la salida de nuevo en 16mm o 35mm.

La autora rectifica que este proceso puede ser caro y es importante decidir qué tan lejos se va a llegar con respecto a la post-producción, cualquier cantidad de correcciones se pueden realizar en esta etapa, pero siempre tiene un costo. Es mejor evitar esas situaciones con una buena planificación, coherente y precisa. (Traducción libre del autor)

Purves, (2008) confiesa que durante la post-producción hay mucho material que se debe excluir del montaje. Afirma que aprender a dejar ir un material es difícil, pero necesario. (Traducción libre del autor).

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

Indudablemente, toda investigación conlleva a plantear ciertas hipótesis que generen respuestas para el desarrollo de cualquier trabajo. En el caso de una producción audiovisual es necesario determinar el proceso que se llevará a cabo para cumplir con la creación de un producto óptimo y trascendente.

Tomando en cuenta estos parámetros, el presente trabajo de investigación pretende dar respuesta al siguiente problema: ¿Es posible realizar un cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El Retrato Oval” de Edgar Allan Poe?

Tal como se menciona, el proceso que debe manejarse para la creación de un producto audiovisual contempla una serie de objetivos que el investigador debe desarrollar, pero no debe olvidarse que toda investigación necesita de información previa, por ende, se debe definir y entender en qué consiste la técnica que se trabajará, la cual es la animación *stop-motion*. De modo, que entendiendo su definición y su elaboración, es posible continuar con la construcción de la producción.

Si se aplica algún tipo de género, como lo es el terror, debe entenderse cuáles son sus características primordiales y su esencia como género para poder emplearlo de forma coherente y que genere impactos en la audiencia. Se debe delimitar su concepto y entender a la perfección el fin mismo de esta temática.

Al trabajar con un cuento clásico como lo es “El retrato oval” del escritor y poeta Edgar Allan Poe, se debe tomar en cuenta que es un texto que debe ser adaptado a guion de cortometraje y así, poder aplicarle la técnica *stop-motion* y el género terror, adjuntando también los conocimientos previos del investigador; la creatividad manual, la imaginación, la paciencia, la dedicación y el tiempo.

De tal modo que volviendo a la interrogante, evidentemente, sí es posible realizar un cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El retrato oval” de Edgar Allan Poe, ya que fusionando estos elementos, se puede recrear una combinación de lo clásico con lo contemporáneo generando el producto audiovisual esperado.

2. Objetivos de la investigación

2.1. Objetivo general

Realizar un cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El retrato oval” de Edgar Allan Poe.

2.2 Objetivos específicos

- Definir y entender en qué consiste la técnica *stop-motion*.
- Delimitar y comprender el concepto de género terror.
- Adaptar el cuento “El retrato oval” de Edgar Allan Poe a guion de cortometraje.

3. Justificación

Realizar un cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El retrato oval” de Edgar Allan Poe, consistirá en trabajar con un tipo de animación, el cual se fundamenta en el movimiento consecutivo de imágenes fijas y, a su vez, con un género como lo es el terror para representar una obra literaria.

Según Isaac Rosa, escritor español, “La literatura ha perdido relevancia social, está confinada a un lugar irrelevante”, por ende, se pretende reforzar con esta investigación el valor de la literatura con el nuevo impacto que hay en la sociedad como lo son los avances de medios digitales y tecnológicos. En este caso, se estaría haciendo una fusión de lo antiguo con lo moderno.

En este Trabajo de Grado, se une la técnica *stop-motion* con la literatura de Edgar Allan Poe. Se estaría mezclando el género terror con una técnica de animación que comúnmente se usa para otros fines de entretenimiento. El principal propósito es captar la atención del público al que va dirigido el cortometraje, pero con esta nueva combinación de modalidades.

Mientras tanto, se incorpora la habilidad manual, original, imaginativa y creativa para llevar a cabo los personajes y el escenario donde se desenvolverá la historia. Los personajes que se visualizarán en el cortometraje serán contruidos con diferentes materiales como tela, plástico, alambre, algodón u otros materiales varios.

Con respecto a la parte literaria del cortometraje, el cuento “El retrato oval” será sujeto a previas lecturas que llevarán al análisis, de modo que se tomarán elementos y escenas lo más parecido posible al relato y se añadirán detalles creativos propios del investigador al momento de la producción.

Es importante resaltar que dicha investigación se puede llevar a cabo por una sola persona, ya que se cuenta con el conocimiento necesario sobre la técnica empleada, el género a tratar y la obra literaria a representar.

El presente trabajo audiovisual pretende ser una base para impulsar y ayudar a futuros investigadores que quieran explorar y crear nuevas piezas de cortometraje que contengan el género terror y la técnica *stop-motion* basados en obras literarias.

4. Delimitación

La realización del cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El retrato oval” de Edgar Allan Poe se trabajará en maquetas minimizadas con elementos que generen el ambiente del género a tratar y con los materiales necesario para la elaboración de los personajes, todas estas propuestas se llevarán a cabo en Los Teques – estado Miranda.

El tiempo de la investigación comenzará a partir de septiembre de 2014 y se espera culminar en julio de 2015, por lo tanto, se tendrá alrededor de 10 meses para cumplir con la meta esperada.

El resultado final va dirigido a jóvenes y adultos contemporáneos, mujeres y hombres con edades comprendidas entre 16 años hasta 50 años de edad. Adicionalmente, no hay limitante para el espectador siempre y cuando esté interesado por los temas y técnicas a utilizar.

Se espera que el proyecto tenga una duración alrededor de tres a seis minutos debido a la complejidad que conlleva trabajar con un tipo de animación como lo es la técnica *stop-motion*, el género terror y la literatura de Edgar Allan Poe, a su vez, por el largo tiempo que se invertirá en la realización.

5. *“La vida en la muerte”*

Se llamará “La vida en la muerte” porque en realidad este fue su título originario cuando la obra fue creada en 1842 por el escritor norteamericano Edgar Allan Poe.

5.1. *Idea*

Un antiguo cuadro dentro de un abandonado castillo guarda la historia de una mujer que falleció por culpa de la obsesión de su esposo por la pintura.

5.2. *Sinopsis*

Un hombre decide pasar la noche en un castillo abandonado y dentro de una habitación con muchas obras de arte colgadas en la pared, sin darse cuenta, descubre la historia de un cuadro que guarda un relato de una misteriosa mujer.

Un libro hallado en aquella habitación describe cada una de las obras que ahí permanecen. Este hombre encuentra la de ese misterioso cuadro que narra la historia de un pintor obsesionado quien decide retratar a su esposa. El tiempo pasa y la esposa de artista va decayendo hasta fallecer. Y si algo queda, es solo una obra de arte al lado de muchas otras más, pero la diferencia es que esta posee más vida que aquella mujer antes de morir.

5.3. Escaleta

ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

El AMO atraviesa un largo jardín y se acerca a un castillo que descubre a lo lejos. Se encuentra con el GUARDIAN.

ESCENA 2. PASILLO DEL CASTILLO. INT. NOCHE.

El Amo camina por el pasillo del castillo y se encuentra con un cuervo negro dentro de una jaula.

ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.

El Amo entra a la habitación del castillo. La puerta se abre sola. Camina hacia el fondo de la habitación y se sienta al borde de la cama. Se encuentra con un libro que comienza a leer y una luz ilumina la habitación y su rostro. Indaga en el libro y descubre la historia de El Retrato Oval.

ESCENA 4. VENTANA DE LA TORRE. EXT. NOCHE.

EL PINTOR está asomado en la ventana, momento inmediato tiene una idea y decide pintar a la Doncella. Luego se dirige al cuarto de pintura.

ESCENA 5. CUARTO DE PINTURA. INT. NOCHE.

El Pintor camina en el cuarto de pintura y se acerca a sus materiales de arte.

ESCENA 6. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE.

La DONCELLA niega con la cabeza a ser retratada.

ESCENA 7. CUARTO DE PINTURA. INT. NOCHE

El Pintor toma su pincel y su paleta de colores de pintura.

ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE

La Doncella sentada con unas flores rojas en sus manos expuesta a ser retratada. El pintor comienza a pintar sobre el óleo, observa a la doncella y sigue trazando. Va pasando el tiempo, la Doncella se va deteriorando. El rostro de la doncella empieza a consumirse. El Pintor sigue afanado en su obra. La Doncella se desintegra hasta quedar esquelética. La obra ha sido terminada, la Doncella está muerta y el resultado final es El Retrato Oval que posee la vida y el alma de ella.

ESCENA 9. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.

El Amo sigue observando detenidamente el libro y lo cierra lentamente. Luego, observa detenidamente el retrato ovalado de la Doncella.

5.4. Tratamiento

Un amo, después de tantas travesías, observa un castillo abandonado a lo lejos y decide pasar la noche ahí. Luego de atravesar un largo jardín, el amo se encuentra con un guardián del castillo, se abre la puerta sola y entra a la construcción antigua, con mucha tensión y miedo. Este debe cruzar un largo pasillo, donde solo un cuervo negro dentro de una jaula. Continúa hasta conseguir un lugar donde descansar.

Se halla con una habitación e intenta ponerse cómodo. El amo se sienta al borde de una cama que ahí se encuentra y observa detenidamente el entorno. Dentro de aquel cuarto abandonado, hay muchas obras de arte, muchas pinturas con un acabado artístico impresionante.

Mientras el amo observa, se encuentra con un libro encima de un gabinete. Ese libro contiene todas las descripciones de los cuadros que se apreciaban en esa alcoba. Comienza a indagar en cada página del libro, luego una extraña luz llama su atención, este no esperaba encontrarse con aquello...

El Amo sorprendido por lo que acaba de ver, observa detenidamente el cuadro por un largo rato, luego de caer en sí, busca el libro para hallar una explicación o una descripción del mismo. En lo que localiza el mismo retrato en una de las hojas del texto, comienza a leer detalladamente.

Dentro de la torre del castillo, se encuentra el pintor pensativo y triste porque aún no tiene una nueva idea para su nueva obra de arte. De tanto pensar, la musa del pintor le trajo la mejor idea artística, este ha decidido retratar a su esposa. Él la mira muy entusiasmado y ella se niega con la cabeza, no quiere ser parte de esta obsesión que invade a su cónyuge, pero al final, acepta.

El pintor toma sus herramientas y comienza a pintar. Pasan los días y él sigue en su afán por obtener la mejor pintura de todas, pero ignora un gran detalle que lamentará.

A medida que pasan los días, su obra va absorbiendo la vida de su esposa. Mientras el Pintor va dando pinceladas al óleo, la vida de su esposa se va manchando, acabando así con su salud.

Luego de tantos días, cuando ya el toque final de sus ojos y el de su boca fueron dados para culminar la obra, el pintor voltea hacia su esposa: estaba muerta.

El Amo cierra el libro y mira detenidamente el cuadro, que posee más vida que aquella musa antes de morir.

5.5. Guion literario

Título: "La vida en la muerte"

Escrito por: Katherine N. Madros B.

Crédito inicial: La vida en la muerte

Fundido negro A.

ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

El AMO, vestido con camisa blanca manga larga con detalles de encaje en degradado en el pecho, un sobretodo negro, pantalones blancos, sombrero y zapatos negros, atraviesa un largo jardín, quita los obstáculos de su camino y se acerca a un castillo de piedras blancas y negras que descubre a lo lejos. Decide pasar la noche en aquel sombrío lugar. Cuando camina hacia la puerta, este se encuentra con el GUARDIAN, quien solo lo observa entrando mientras la puerta se abre sola y el amo entra.

Disolvencia A.

ESCENA 2. PASILLO DEL CASTILLO. INT. NOCHE.

El amo camina por el pasillo del castillo, se encuentra con un con un cuervo negro dentro de una jaula dorada y lo detalla. El ambiente es de penumbra y misterio.

Corte A.

ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.

El Amo entra a la habitación del castillo. La puerta se abre sola. Un cuarto abandonado, una cama antigua y muchas obras de arte adornando la habitación, un gabetero en el lado izquierdo de la cama y sobre este un viejo candelabro inservible y un extraño libro con marco dorado. El Amo Camina hacia el fondo de la habitación y

se sienta al borde de la cama. Detalla lentamente la habitación y el extraño libro llama su atención, este lo toma y comienza a leer. Descubre que el libro guarda la descripción de cada obra de arte. Inesperadamente, una luz ilumina la habitación y su rostro. El Amo, detenido e impresionado, indaga en el libro y descubre la historia de aquel cuadro.

NARRADOR

(V.O)

“Era una doncella amable, pero funesta fue la hora en que ella vio, amó, y se casó con el pintor.”

Disolvencia A.

ESCENA 4. VENTANA DE LA TORRE. EXT. NOCHE.

NARRADOR

(V.O)

“Fue, pues, cosa terrible para aquella señora oír hablar al pintor de su deseo de retratar también a su joven esposa.”

EL PINTOR, quien viste una bata de botones negros y pantalón blanco; zapatos negros, guantes negros y boina negra, está asomado en la ventana de la torre del castillo, momento inmediato tiene una idea y decide pintar a la Doncella. Luego se dirige al cuarto de pintura.

Corte A.

ESCENA 5. CUARTO DE PINTURA. INT. NOCHE.

El Pintor camina en el cuarto de pintura donde están todos sus materiales y herramientas como el caballete, el óleo, obras de arte sin terminar, la paleta de colores, el pincel, una escalera, algunas repisas y un caballete más pequeño.

Corte A.

ESCENA 6. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE.

La DONCELLA, de acentuados pómulos rosados y boca pintada de color carmín posee un vestido blanco y negro tipo corsé con detalles de encajes en la falda y zapatos negras. Cabello dorado, una flor roja en el lado izquierdo y una delicada cinta de encaje que sostiene su peinado niega con la cabeza a ser retratada.

Corte A.

ESCENA 7. CUARTO DE PINTURA. INT. NOCHE

El Pintor toma su pincel que se encuentra sobre una pequeña mesa.

Disolvencia A.

ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE

NARRADOR

(V.O)

"Pero él, el pintor, tomó suma afición a su obra, que iba adelantando hora por hora, y día por día."

La Doncella sentada con unas flores rojas en sus manos expuesta a ser retratada. El pintor comienza a pintar sobre el óleo, observa a la doncella y sigue trazando. Va pasando el tiempo, la Doncella se va deteriorando. El rostro de la doncella empieza a consumirse.

NARRADOR

(V.O)

"Y se afanaba de día y de noche en pintar a la que tanto amaba, y que cada día se iba desalentando más y enflaqueciendo."

"Pero hacia el final, cuando la obra se acercaba más a su terminación, aquel pintor no quería ver como los colores que esparcía en el lienzo eran arrancados de las mejillas de la que estaba sentada junto a él."

El Pintor sigue afanado en su obra. La Doncella se desintegra hasta quedar esquelética. La obra ha sido terminada, la Doncella está muerta y el resultado final es el retrato ovalado que posee la vida y el alma de ella.

“Y luego la pincelada fue puesta, el toque fue dado. Y por un momento el pintor se quedó arropado delante de la obra que acababa de trabajar”.

Disolvencia A.

ESCENA 9. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.

“Volvió súbitamente los ojos hacia su amada: - ¡Estaba muerta!”.

El Amo sigue apreciando detenidamente el libro y lo cierra lentamente. Luego, observa detenidamente el retrato con un marco ovalado dorado de la Doncella.

Fundido negro A.

Aparecen los créditos finales.

5.6. Perfil de los personajes

GUARDIAN

“No tengo nariz ni boca porque mi deber es observar y vigilar el castillo”.

El guardián es un ser frío y tenebroso, quien cuida al castillo y observa a todos los forasteros que entran al monumento. No tiene miedo de nada y es quien guarda los secretos que oculta aquel majestuoso lugar.

Su ropa es sencilla, pantalones blancos, zapatos negros, camisa negra, chaleco blanco y un pequeño sombrero negro.

EL AMO

“No poseo fosas nasales ni sentido de gusto, ya que toda intención, sea buena o mala, se demuestra con la mirada”.

Es un hombre elegante, inteligente y culto. No es una persona déspota, sabe que lo que tiene, lo tiene por haber trabajado. Le gusta la aventura, le gustan los retos y su personalidad se caracteriza por ser curioso e indagador. Todo lo resuelve investigando y leyendo teorías o postulados.

Su vestimenta es casual, un buen traje siempre: camisa blanca manga larga con detalles de encaje en degradado en el pecho, un sobretodo negro, pantalones blancos, sombrero y zapatos negros. Le gusta afrontar las situaciones misteriosas y de peligro.

EL PINTOR

“No es necesario tener boca ni nariz, los ojos son la ventana del alma y del arte”.

El pintor, un hombre respetado y reconocido por sus grandes talentos. Es un ser que está obsesionado por la pintura y el arte en general. No puede estar ningún día sin crear una obra, sin contemplar un retrato. Se deprime fácilmente, le cuesta recuperar la calma y la tranquilidad. La concentración lo lleva a perder la razón en algunas ocasiones.

Dentro de su vestimenta de pintor: una bata de botones negros y pantalón blanco; zapatos, guantes y boina negra característica. Un hombre enamorado de dos cosas: la belleza de su amada esposa y la textura de la pintura sobre el óleo. Comúnmente una persona obsesionada por algo no mide las consecuencias de sus actos y esto es lo que caracteriza a este pintor.

LA DONCELLA

“¿Para qué oler y saborear si con los ojos puedo conectarme con lo que ve y siente mi corazón?”

Una dulce mujer, doncella y esposa. Perfil refinado. Entregada al amor de su esposo, el pintor, y a la vida dentro de un castillo. Introversa, sencilla, complaciente, protectora y cariñosa. Suele ayudar a su esposo en todas las dificultades. No le gusta que alguien esté triste o deprimido, prefiere ver feliz a alguien así tenga que arriesgar su vida.

Un vestido blanco y negro tipo corsé con detalles de encajes en la falda y zapatos negros. Su cabello dorado destellando brillo, su accesorio preferido una flor roja y una delicada cinta de encaje que sostiene su peinado y junto a sus labios color carmín son detalles que combinan perfectamente con aquella doncella enamorada e inocente, quien asumirá las consecuencias de la obsesión por el arte de aquel pintor.

6. Propuesta visual

Cuando se trabaja con elementos audiovisuales, como lo es la fotografía y/o la animación, hay que tomar en cuenta que debe existir una descripción de qué se verá y cómo se verá la imagen, asimismo, cuando se le incorpora un género y un autor previamente delimitado hay que especificar el contexto artístico que le proporcionará vida a la historia.

6.1. Color

Cuando se hace referencia al color, se habla de emociones e intenciones, pero sobre todo de arte. En este caso, para el cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El retrato oval” de Edgar Allan Poe, se utilizará una paleta de colores generalmente de tonalidades frías como el azul y el verde.



Figura 1. Referencia de la paleta de colores general.

Para el desenlace del cortometraje, se agregaron ciertos cambios a la paleta de colores para demostrar el paso del tiempo y la viveza de la Doncella, pero sin perder los colores y tonalidades base. Se aplicará una sensación de destrucción con una múltiple combinación de colores sobre el fondo gris que luego serán cubiertos por una capa negra, simbolizando la muerte.



Figura 2. Referencia de la paleta de colores tercer bloque.

Las principales razones por las que se utilizará dicha paleta cromática son por el género a trabajar, el cual es terror y debe producir reacciones de tensión en la audiencia y por los temas que engloban este género cinematográfico.

A su vez, se buscó hacer referencia al maestro contemporáneo de la técnica *stop-motion*, Tim Burton, con su film “Corpse Bride” [El Cadáver de la novia] (2005), donde presenta una paleta de colores similar a lo buscado para la pieza audiovisual. Adicionalmente, se quiso plasmar las creencias góticas de Edgar Allan Poe y también sus estilos de novelas sobre musas muertas. Características que tienen en común el film de Tim Burton con el cuento “El Retrato Oval”.



Figura 3. Referencia de fotografía “El cadáver de la novia” (2005)

Las fotografías serán tomadas en formato .RAW para poder aplicar las correcciones necesarias en la etapa de postproducción.

Durante todo el cortometraje los temas y los escenarios reflejarán abandono, misterio, muerte, locura, obsesión, oscuridad, decadencia y

destrucción, por ende, el cromatismo que se plasmará tiene relación con estos rasgos.

Si se hace una fusión entre estos componentes antiguos y la técnica *stop-motion* más contemporánea se crea una mezcla de dos épocas distintas con sus principales particularidades en una misma pieza audiovisual.

6.2. Encuadres y planos

“La vida en la muerte” manejará una variedad de planos que ayudarán a reforzar la intención del cortometraje, entre ellos se tiene el plano detalle, para movimientos de las manos y la manipulación de objetos pequeños como el libro, el los materiales de pintura; planos generales, para la presentación de los lugares como el castillo y el jardín; plano medios y americanos para la interacción de los muñecos o personajes con su entorno y las estructuras.



Figura 4. Demostración de plano detalle, medio, general y americano.

La angulación de los encuadres se manejará entre normal, picado y contrapicado, ya que no debe haber muchos cambios en la imagen para que el espectador no pierda la tensión que causa la pieza.



Figura 5. Demostración de angulación normal, picado y contrapicado.

A su vez, el uso de estos tipos de ángulos ayuda a percibir e interpretar mejor el mensaje y a reforzar la temática de terror con la que se está trabajando. En el caso del castillo, al principio, la intención de la angulación contrapicado es causar imponente, majestuosidad y miedo.



Figura 6. Demostración de angulación contrapicado del castillo.

Vale acotar que se trabajará también con profundidad de campo para darle prioridad y/o protagonismo a ciertos objetos dentro del encuadre, como al retrato ovalado; la página del libro donde se encuentra la descripción de dicho cuadro y cambios de planos con el uso del zoom y el enfoque de la

cámara. En conclusión, se hará énfasis en las situaciones claves que tengan relación con el desenlace del cortometraje, pero sin darle predictibilidad al espectador.

6.3. Iluminación

Dentro de un cortometraje de género terror, pero sobre todo de *stop-motion*, la luz no debe variar para que exista una secuencia correcta entre las fotografías dentro de un mismo espacio. Es aceptable que al cambiar de escena o locación, las luces puedan variar un poco, pero siempre debe coincidir la sincronía y la ambientación a las otras escenas, nunca se debe perder la estética de la iluminación.

Con respecto a “La vida en la muerte” se usará luces caseras incandescentes y dos lamparitas pequeñas azul y verde para crear la luz de relleno, la luz suave y la luz dura, también para generar los colores, simulando los debidos filtros. Se utilizará papel celofán en estas luces para incrementar o disminuir la intensidad de la luz tanto en las luces de colores como en las blancas.



Figura 7. Referencia de lámpara incandescente o led.



Figura 8. Referencia de lámpara led.

El set de grabación será un cuarto con fondo blanco, el cual tiene una luz central. A esta se le colocara un filtro azul y rojo como ambientador para difuminar su intensidad y convertirla en luz suave.

Indudablemente, para cada escena se jugará con las posiciones de las luces alrededor de las maquetas hasta encontrar la composición más adecuada, ya que son ligeras, pequeñas, prácticas y se ajustan perfectamente al tamaño de las maquetas y sus rincones.



Figura 9. Referencia de lámpara verde pequeña a utilizar.

Gracias a estos tipos de luces se podrá conjugar la iluminación y obtener sombras evitando fuertes contrastes; lograr difuminar, matizar y destacar tanto a los personajes como a las locaciones.

Vale recalcar que como las fotografías se capturarán a color, en la mayoría de los casos se utilizarán filtros azules o blancos y difusores para crear una tonalidad fría y opaca, así se evitará la saturación de negros y de blancos.

6.4. Montaje

La técnica de animación *stop-motion* tiene una particularidad que la separa del resto de los films y es que se diferencia la fluidez de la imagen al momento del montaje. Esta se caracteriza por crear un movimiento, foto por foto, mínimamente fraccionado. Es evidente que cuando se manejan los personajes y las locaciones, los cambios deben ser cautelosos y delicados para que no haya saltos inadecuados.

El montaje, llevado a cabo según la estructura del guion, se presentará con un ritmo lento, expresivo, ya que el género terror debe enganchar y mantener al espectador tenso.

Vale recalcar que se utilizará el zoom y el desenfoco para insertar al espectador dentro de la historia que uno de los personajes, el Amo, se encuentra en el libro encontrado, de modo que este representará el recurso de flashback para destacar y acentuar la narración del retrato oval.

La producción se trabajará con un programa exclusivo de la técnica *stop-motion* llamado *Dragonframe*, el cual conectado directamente a la cámara,

los fotogramas se capturarán con la computadora y, a su vez, se exporta como formato video. Esto evita a toda costa la ardua edición foto por foto.

Es importante acentuar que será un montaje cronológico, ya que mantendrá los hechos de una historia que, aunque involucrará escenas del pasado, no afectará la estructura narrativa clásica.

Para la presentación y el cierre de la pieza audiovisual, se acudirá a trabajar con el programa de animación *After Effects Cs5*, para crear la presentación de las letras y los movimientos anímicos.

Vale añadir que todos los efectos tanto sonoros como visuales ayudarán a sincronizar el ritmo de las escenas. Para que esto sea posible, se utilizará los programas de edición de video como *Adobe Premiere Cs5*.

6.5. Planos de planta y locaciones

Los planos de planta son aquellos que muestran la ubicación y la organización de los elementos alrededor de la escenografía y, a su vez, el desplazamiento de los personajes u objetos dentro del encuadre. Esto de alguna forma ayuda a organizar el punto de eje para evitar saltos atropellados y también el movimiento y posición de las cámaras.

En “La vida en la muerte” se usarán cuatro escenarios. El jardín, el pasillo del castillo, la habitación del castillo, el cuarto de pintura y la habitación de la torre.

A continuación se realizarán un bosquejo de los planos de planta referente a las locaciones que se trabajarán y un plano de la grabación en general.

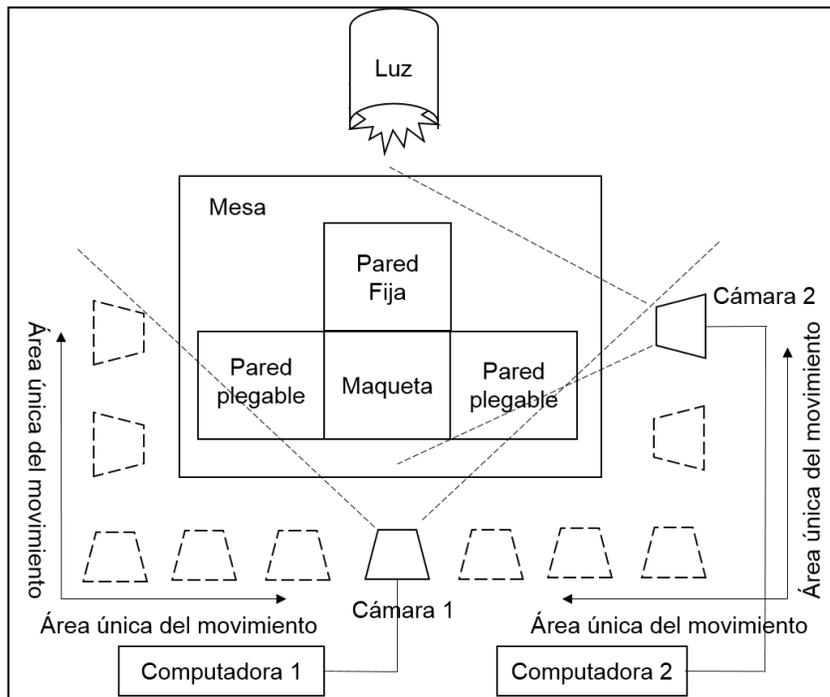


Figura 10. Plano de planta general.

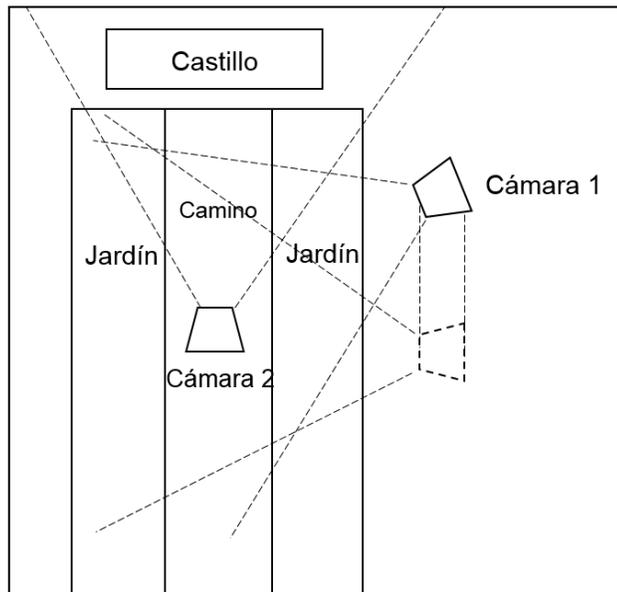


Figura 11. Plano de planta bloque dos uno.

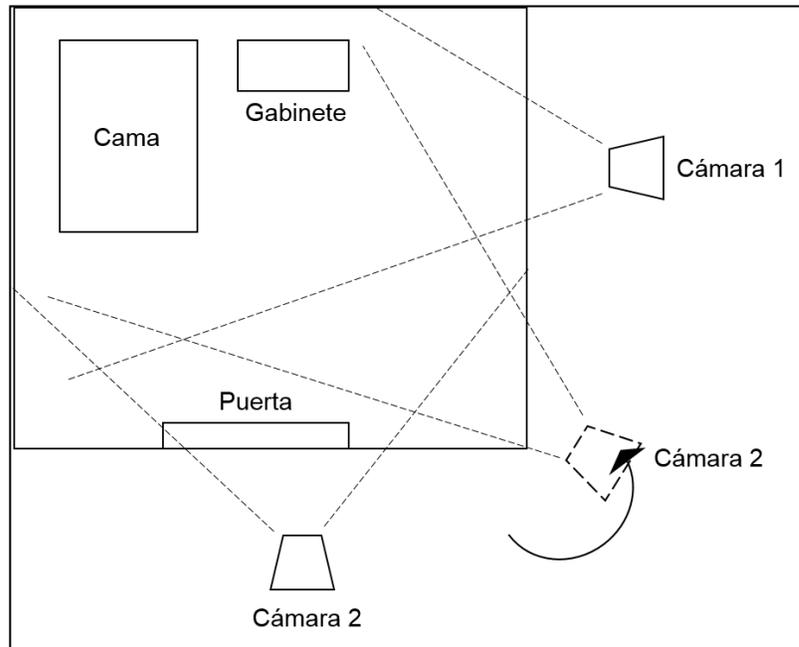


Figura 12. Plano de planta bloque uno.

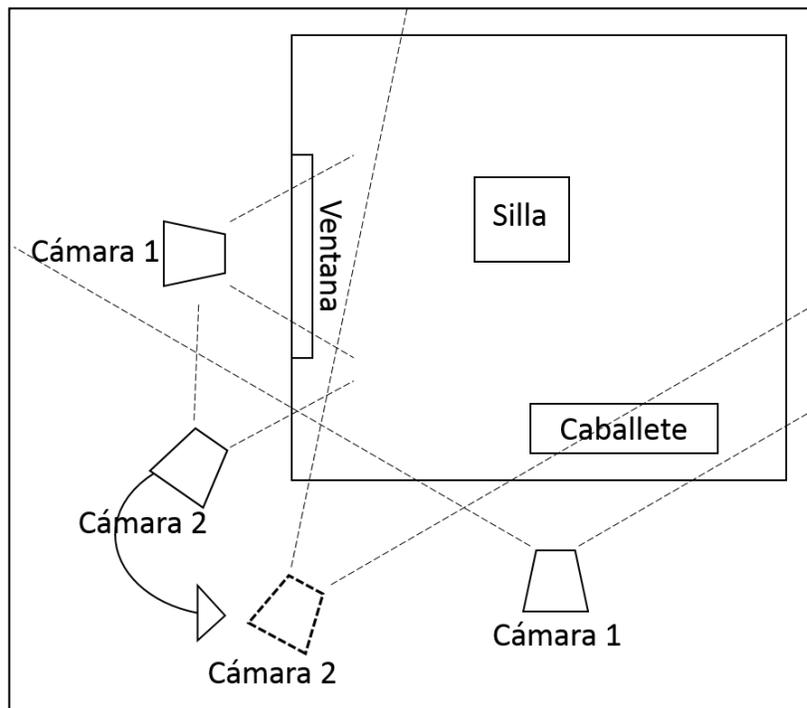


Figura 13. Plano de planta bloque tres.

A propósitos de los planos de planta, las locaciones serán realizadas de cartón, de aproximadamente un metro de ancho por un metro de largo. 100cm x 100cm con dos paredes plegables y una pared fija. Las paredes plegables se utilizarán para ubicar la cámara dentro de las maquetas.

La maqueta número uno será de color negro, la maqueta número dos será gris. El jardín se realizará con hojas y ramas verdaderas. La cuarta maqueta, el castillo, se trabajará con piedras y con una profundidad de campo tridimensional, ya que uno de los personajes ingresa dentro de este.



Figura 14. Maqueta fondo gris.



Figura 15. Maqueta fondo negro.

7. Propuesta sonora

Un elemento que va de la mano con la propuesta visual, es la propuesta sonora, en la que se establece qué se escuchará y asimismo, se define la atmósfera en la que se verá envuelto el producto audiovisual. Mayormente, las características sonoras comunican lo que una imagen no puede expresar.

7.1. Captación de audio o voces

Para “La vida en la muerte” se utilizará la narración en off de un relator omnisciente. Será el simulacro de la voz del Amo leyendo la historia que encuentra en el libro sobre el retrato ovalado de la doncella. Sus monólogos son extraídos textualmente del cuento “El retrato oval” de Edgar Allan Poe.

A medida que van transcurriendo las escenas, la voz en off va en simulacro con estas, por ende, se evitó diálogos entre los personajes y se optó por este recurso de audio.

Debido a la temática de terror y al contexto histórico, literario y gótico que caracteriza a Edgar Allan Poe, es necesario que la voz en off sea realizada por un hombre, con tono de voz grave o ronco, el cual genere miedo y tensión. Este audio será editado luego para agregarle eco, filtros, velocidades, reducir ruidos con *Adobe Audition Cs5*.

Dicha propuesta sonora se realiza en un estudio de grabación o de radio, de modo que se pueda extraer el archivo para luego proceder a la edición en el proceso de postproducción y sincronizar el monólogo del narrador con la imagen en movimiento.

7.2. Musicalización

La música para “La vida en la muerte” se recurrirá a descargar de la página web: www.us.audionetwork.com una pieza musical compuesta por instrumentos como violín o piano, los cuales que permitirán representar el

género terror, apelando por tonos agudos y graves que generen disonancias fuertes, repentinas y distorsionadas.

Esta es una página con un proxy de Estados Unidos de América (EE.UU), quien trabaja con el sistema Copyright, por ende, para proceder a su descarga hay que cancelar cierta cantidad de dinero en la moneda local estadounidense, dólar (USD).

Para lograr esta tarea, se cuenta con un familiar residenciado en Estados Unidos quien se le hará llegar vía e-mail los links de las piezas musicales seleccionadas luego de una detallada exploración. Dicha persona procederá a descargar la música cancelando la mínima cuota que corresponde a clientes estudiantes. Esto será un aporte para el presente Trabajo de Grado.

El cortometraje se puede dividir en bloques y esta será la función de la musicalización. Cada bloque contará con una pieza diferente. La introducción estará destinada a ambientar la pieza con la temática para crear tensión, intriga, sospecha, pero sobre todo miedo en el espectador.

En el segundo bloque, dentro del castillo, la música acompañará las acciones del personaje y generará cierto ritmo.

En el tercer bloque, las escenas de dentro de la torre, se trabajará como fondo musical para que la voz en off del narrador tome protagonismo.

Vale aportar que la melodía se mantendrá a lo largo de todo el cortometraje, pero su única variación será el nivel del volumen. Cuando la voz en off intervenga, el volumen disminuirá y se convertirá en cortina y/o fondo musical hasta el final que cumplirá con la función de concluir la pieza.

7.3. Efectos de sonido y silencios

Indudablemente, para que todo cortometraje se asemeje a la realidad hay que incorporarle efectos de sonido y sobre todo silencios, los cuales son muy valiosos al momento de interpretar una imagen que habla por sí sola.

En “La vida en la muerte” se le otorgará efectos de sonido a los movimientos principales que emitan los personajes y sobre todo a los que ambienten y refuercen el género terror, como por ejemplo, pasos; puertas y ventanas viejas abriéndose y cerrándose; el viento; un corazón palpitando rápidamente y el graznido de un cuervo.

Igualmente, se le añadirá efecto de sonido a objetos que manipulen los personajes, como el libro principal, el pincel, entre otros.

Para la realización, todos estos efectos de sonido mencionados se descargarán de páginas web con licencia gratuita como: <http://www.sonidosmp3gratis.com/> y <http://www.sshhtt.com/>, las cuales ofrecen una múltiple variedad de sonidos. Partiendo de esta posibilidad, se elegirán aquellos que se adecuen más a la idea principal del cortometraje.

Por otro lado y no menos importante, el silencio. Es un recurso que se trabajará en el cortometraje, ya que la imagen reflejará la intención principal, por ende no hay diálogos y los efectos de sonido son selectivos. También será un elemento que el narrador en off empleará en algunos fragmentos para crear esa estética literaria, elegante, pero terrorífica.

8. Desglose de necesidades de producción

DESGLOSE GENERAL									
FECHA: 11/07/2015	ESCENA: 1				PAG: 1				
LA VIDA EN LA MUERTE									
LOCACIÓN: Estudio				DIA	NOCHE X	EXT X	INT	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Jardín (maqueta). Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación.									
PERSONAJES		EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
El Amo Guardián						EL AMO: Fieltro: Camisa blanca con detalles en encaje, sobretodo negro, pantalón blanco. Sombrero negro. Plastilina: Zapatos negros. GUARDIAN: Fieltro: Camisa negra. Chaleco blanco. Pantalón blanco. Sombrero negro. Plastilina: Zapatos negros.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN			AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO			EFX ESPECIALES	
Maqueta: Jardín abundante y abandonado.								Incienso para crear efecto de penumbra.	
SONIDO/MÚSICA			EQUIPO ESPECIAL			ILUMINACIÓN			
Música incidental. Efecto de sonido: 1- Pasos en hojas secas. 2- Viento. 3- Puerta oxidada 4- Graznido de cuervo.						Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros)			
OBSERVACIONES(Notas de producción):									

DESGLOSE GENERAL						
FECHA: 10/07/2015	ESCENA: 2			PAG: 1		
LA VIDA EN LA MUERTE						
LOCACIÓN: Estudio	DIA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Pasillo del castillo (Maqueta) El Amo se encuentra con el cuervo dentro del castillo. (Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación)						
PERSONAJES	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO			
El Amo		Jaula dorada.	EL AMO: Fieltro: Camisa blanca con detalles en encaje, sobretodo negro, pantalón blanco. Sombrero negro. Plastilina: Zapatos negros.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES			
Maqueta fondo negro #1. Cuervo negro dentro de la jaula dorada.	Ave: cuervo negro.		Incienso para crear ambiente de penumbra.			
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		ILUMINACIÓN			
Música incidental. Efecto de sonido: 1- Graznido de cuervo.			Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros) Luz de pared (filtro azul y rojo)			
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

DESGLOSE GENERAL						
FECHA: 10/07/2015	ESCENA: 3			PAG: 1		
LA VIDA EN LA MUERTE						
LOCACIÓN: Estudio	DIA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Habitación del castillo. (Maqueta) El Amo entra a la habitación del castillo. Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación)						
PERSONAJES	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO			
El Amo.		1- Libro negro con marco dorado 2- Candelabro.	EL AMO: Fieltro: Camisa blanca con detalles en encaje, sobretodo negro, pantalón blanco. Sombrero negro. Plastilina: Zapatos negros.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES			
Maqueta fondo negro #1 1- Cama vieja. 2- Cobija negra. 3- Almohada blanca 4- Gabinete dos puertas. 5- Obras de arte. 6- Pared negra.						
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		ILUMINACIÓN			
Música incidental. Efectos de sonido: 1- Puerta oxidada. 2- Pasos huecos 3- Cama oxidada. 4- Objeto arrastrado 5- Hojeada de libro.			Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros) Luz de pared (filtro azul y rojo)			
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

DESGLOSE GENERAL							
FECHA: 11/07/2015		ESCENA: 4			PAG: 2		
LA VIDA EN LA MUERTE							
LOCACIÓN: Estudio.				DIA	NOCHE X	EXT	INT x
DESCRIPCIÓN: Torre del castillo. El Pintor asomado en la ventana pensando. (maqueta) (Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación)							
PERSONAJES	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
El Pintor.				EL PINTOR Filtro: Bata blanca con botones negros, pantalones blancos. Boina negra. Hilo: Guantes negros Plastilina: Zapatos negros.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES			
Maqueta fondo gris #2 1- Ventana con decorado de piedras blancas y negras.							
SONIDO/MÚSICA		EQUIPO ESPECIAL			ILUMINACIÓN		
Música incidental.					Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros)		
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

DESGLOSE GENERAL									
FECHA: 11/07/2015		ESCENA: 5			PAG: 3				
LA VIDA EN LA MUERTE									
LOCACIÓN: Estudio				DIA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Cuarto de pintura. (Maqueta) El Pintor se dirige hacia el cuarto de pintura. (Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación)									
PERSONAJES	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO						
El Pintor		1-Paleta de pintura 2-Pincel	EL PINTOR Fieltro: Bata blanca con botones negros, pantalones blancos. Boina negra. Hilo: Guantes negros Plastilina: Zapatos negros.						
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES						
Maqueta fondo gris #2 1- Repisas 2- Escalera 3-Obras sin terminar 4-Lámina de óleo 5- Caballete (2) 6- Mesa									
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL			ILUMINACIÓN					
Música incidental. Efecto de sonido: 1- Pasos huecos				Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros) Luz de pared (filtro azul y rojo)					
OBSERVACIONES(Notas de producción):									

DESGLOSE GENERAL							
FECHA: 12/07/2015		ESCENA: 6			PAG: 3		
LA VIDA EN LA MUERTE							
LOCACIÓN: Estudio		DIA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Habitación de la torre (maqueta). La Doncella se niega a ser retratada. (Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación)							
PERSONAJES	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
La Doncella.				LA DONCELLA Fieltro: Vestido blanco y negro tipo corsé con falda de encaje. Plastilina: Zapatos negros.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES			
Maqueta fondo gris #2		Maquillaje: Labios rojos Peinado: Cabello amarillo. Cabello recogido. Flor roja. Encaje decorativo.					
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL			ILUMINACIÓN			
Música incidental.				Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros) Luz de pared (filtro azul y rojo)			
OBSERVACIONES(Notas de producción):							

DESGLOSE GENERAL						
FECHA: 11/07/2015	ESCENA: 7			PAG: 3		
LA VIDA EN LA MUERTE						
LOCACIÓN: Estudio	DIA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Torre del castillo (Maqueta) El pintor sigue pintando a su esposa. (Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación)						
PERSONAJES	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO			
El Pintor.		1- Pincel negro 2- Paleta de colores (dorado, negro, blanco y rojo)	EL PINTOR Fieltro: Bata blanca con botones negros, pantalones blancos. Boina negra. <u>Hilo: Guantes negros</u> Plastilina: Zapatos negros.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES			
Maqueta fondo gris #2 1- Repisas 2- Escalera 3-Obras sin terminar 4-Lámina de óleo 5- Caballete (2) 6- Mesa						
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		ILUMINACIÓN			
Música incidental. Efecto de sonido: 1- Objeto arrastrado.			Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros) Luz de pared (filtro azul y rojo)			
OBSERVACIONES(Notas de producción): Se siguen usando la utilería de la ESCENA 5 como ambientadora, aunque solo se haga planos detalles del pincel.						

DESGLOSE GENERAL						
FECHA: 12/07/2015	ESCENA: 8			PAG: 3		
LA VIDA EN LA MUERTE						
LOCACIÓN: Estudio	DIA	NOCHE X	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Habitación de la torre. (Maqueta). El Pintor comienza a pintar a la doncella. La Doncella muere. (Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación)						
PERSONAJES	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO			
El Pintor. La Doncella.		1- Pincel negro 2- Paleta de colores (dorado, negro, blanco y rojo)	EL PINTOR Fieltro: Bata blanca con botones negros, pantalones blancos. Boina negra. <u>Hilo: Guantes negros</u> Plastilina: Zapatos negros. LA DONCELLA Fieltro: Vestido blanco y negro tipo corsé con falda de encaje. Plastilina: Zapatos negros.			
ESCENOGRAFIA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES			
		Maquillaje: Labios rojos Peinado: Cabello amarillo. Cabello recogido. Flor roja. Encaje decorativo.				
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		ILUMINACIÓN			
Música incidental. 1- Trazos del pincel 2- Objeto agrietándose			Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros) Luz de pared (filtro azul y rojo)			
OBSERVACIONES(Notas de producción):						

DESGLOSE GENERAL						
FECHA: 12/07/2015	ESCENA: 9			PAG: 4		
LA VIDA EN LA MUERTE						
LOCACIÓN: Estudio	DIA X	NOCHE	EXT	INT X	VIDEO X	FILM
DESCRIPCIÓN: Habitación del castillo. (Maqueta) El Amo sigue leyendo el libro y contempla el retrato ovalado. (Las condiciones de luz serán recreadas con la iluminación)						
PERSONAJES	EXTRAS	UTILERÍA (Atrezzo)	VESTUARIO			
El Amo.		1- Libro negro con marco dorado 2- Retrato de la Doncella con marco dorado arabesco.	EL AMO: Fieltro: Camisa blanca con detalles en encaje, sobretodo negro, pantalón blanco. Sombrero negro. Plastilina: Zapatos negros.			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN	AUTOS / ANIMALES	MAQUILLAJE y PEINADO	EFX ESPECIALES			
Maqueta fondo negro #1 1- Cama vieja. 2- Cobija negra. 3- Almohada blanca 4- Gabinete dos puertas. 5- Obras de arte. 6- Pared negra.						
SONIDO/MÚSICA	EQUIPO ESPECIAL		ILUMINACIÓN			
Música incidental. Efecto de sonido: 1- Latidos del corazón. 2- Libro cerrándose.			Dos luces incandescentes. Lámpara azul Lámpara verde Papel celofán (filtros) Luz de pared (filtro azul y rojo)			
OBSERVACIONES(Notas de producción): Se mantiene la misma escenografía de la ESCENA 3. Pero solo se aprecia la cama de la habitación del castillo.						

9. Guion técnico

ESCENA	PLANO	IMAGEN			AUDIO		DUR.
		DESCRIPCIÓN	TIPO	ÁNGULO	SONIDO	VOZ EN OFF	
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	1	Amo atraviesa el jardín	Plano Ame. (PA)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Pasos en hojas secas Grillos Viento		8 seg
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	2	El jardín	Plano general (PG)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Pasos en hojas secas Grillos Viento		18 seg
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	3	Amo sigue caminando por el jardín	Plano Ame. (PA)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Pasos en hojas secas Grillos Viento		5 seg
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	4	Amo camina por el jardín	Plano medio (PM)	Contra- picado	Música incidental Efecto de sonido: Pasos en hojas secas Grillos Viento		4 seg
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	5	Amo quitando obstáculos y ramas	Plano medio (PM)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Pasos en hojas secas. Viento.		3 seg

ESCENA	PLANO				AUDIO		DUR.
		DESCRIPCIÓN	TIPO	ÁNGULO	SONIDO	VOZ EN OFF	
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	6	El Amo observa el castillo	Plano general (PG)	Contra-picado	Música incidental Efecto de sonido: Pasos en hojas secas Grillos y viento		11 seg
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	7	El Amo camina hacia el castillo	Plano Ame. (PA)	Normal	Música incidental Pasos en hojas secas Grillos y viento		8 seg
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	8	El Guardián observa al Amo y se abre la puerta sola	Plano medio (PM)	Contra-picado	Música incidental Efecto de sonido: Viento Puerta oxidada abriéndose		7 seg
ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE	9	El Amo entra al castillo. Se cierra la puerta.	Plano Ame. (PA)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Puerta cerrándose		7 seg
ESCENA 2. PASILLO DEL CASTILLO. INT. NOCHE	1	Amo se encuentra con un cuervo y lo observa	Plano medio (PM)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Graznido de cuervo. Pasos huecos.		7 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	1	Se abre la puerta de la habitación	Plano general (PG)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Puerta oxidada abriéndose.		2 seg

ESCENA	PLANO	IMAGEN			AUDIO		DUR.
		DESCRIPCIÓN	TIPO	ÁNGULO	SONIDO	VOZ EN OFF	
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	2	El Amo entra a la habitación y camina hacia la cama	Plano Ame. (PA)	Normal	Música incidental Efectos de sonido: Pasos huecos.		2 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	3	El amo se sienta en la cama	Plano Ame. (PA)	Normal	Música incidental Efectos de sonido: Cama oxidada.		2 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	4	Amo observa la habitación	Plano medio (PM)	Normal	Música incidental		8 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	5	Un libro llama la atención del amo	Primer Plano (PP)	Normal	Música incidental		3 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	6	El libro siendo tomado por el amo	Plano detalle (PD)	Picado	Música incidental		3 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	7	El libro abriéndose	Plano detalle (PD)	Picado	Música incidental		3 seg

ESCENA	PLANO	IMAGEN			AUDIO		DUR.
		DESCRIPCIÓN	TIPO	ÁNGULO	SONIDO	VOZ EN OFF	
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	8	El Amo lee el libro	Primer plano (PP)	Contra-picado	Música incidental Efecto de sonido: Sonido de hojas de libro.		3 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	9	Se ilumina la habitación	Plano Ame. (PA)	Normal	Música incidental		3 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	10	Se ilumina el rostro del amo	Plano medio (PM)	Normal	Música incidental		2 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	11	El Amo lee el libro	Primer plano (PP)	Contra-picado	Música incidental	“Era una doncella amable, pero funesta fue la hora en que ella vio, amó y se casó con el pintor.”	3 seg
ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE	12	El Amo lee la historia	Plano detalle (PD)	Picado	Música incidental		3 seg
ESCENA 4. VENTANA DE LA TORRE. EXT. NOCHE	1	El Pintor pensando en la ventana	Plano medio (PM)	Picado	Música incidental		7 seg

ESCENA	PLANO	IMAGEN			AUDIO		DUR.
		DESCRIPCIÓN	TIPO	ÁNGULO	SONIDO	VOZ EN OFF	
ESCENA 4. VENTANA DE LA TORRE. EXT. NOCHE	2	Pintor tiene una idea y se va de la ventana	Plano medio (PM)	Normal	Música incidental		2 seg
ESCENA 4. VENTANA DE LA TORRE. INT. NOCHE	3	El Pintor se dirige al cuarto de pintura	Plano medio (PM)	Contra- picado	Música incidental	“Fue, pues, cosa terrible para aquella señora oír hablar al pintor de su deseo de retratar también a su joven esposa”	5 seg
ESCENA 5. CUARTO DE PINTURA. INT. NOCHE	1	El Pintor buscando los materiales de pintura	Plano ame. (PA)	Normal	Música incidental		4 seg
ESCENA 6. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE.	1	La doncella se niega a ser retratada	Primer plano (PP)	Normal	Música incidental		4 seg
ESCENA 7. CUARTO DE PINTURA. INT. NOCHE.	1	El Pintor toma el pincel y la paleta de colores	Plano detalle (PD)	Picado	Música incidental		4 seg
ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE.	1	El Pintor comienza a retratar a la Doncella	Plano Ame. (PA)	Normal	Música incidental Efectos de sonido: Trazos del pincel.	“Pero él, el Pintor, tomó suma afición a su obra, que iba adelantando hora por hora y día por día.”	10 seg

ESCENA	PLANO	IMAGEN			AUDIO		DUR.
		DESCRIPCIÓN	TIPO	ÁNGULO	SONIDO	VOZ EN OFF	
ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE.	2	El Pintor observa a la Doncella y continua pintando	Plano medio (PM)	Normal	Música incidental	“Y se afanaba de día y de noche en pintar a la que tanto amaba y que cada día se iba desalentando más y enflaqueciendo.”	10 seg
ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE.	3	El Pintor sigue pintando	Primer plano (PP)	Normal	Música incidental	“Pero hacia el final, cuando la obra se acercaba más a su terminación, aquel pintor no quería ver como los colores que esparcía en el lienzo...”	5 seg
ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE.	4	Dstrucción de la Doncella y la habitación	Plano general (PG)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Grieta	“Eran arrancados de las mejillas de la que estaba sentada junto a él”	30 seg
ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE	5	El lienzo y la Doncella destruyéndose atrás	Primer plano (PP)	Normal	Música incidental Efecto de sonido: Grieta		3 seg
ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE	6	La Doncella se destroza y muere	Primer medio (PM)	Normal	Música incidental	“Y luego la pincelada fue puesta, el toque fue dado...”	6 seg
ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE	7	La Doncella queda cadavérica	Primer plano (PP)	Normal	Música incidental		5 seg

ESCENA	PLANO	IMAGEN			AUDIO		DUR.
		DESCRIPCIÓN	TIPO	ÁNGULO	SONIDO	VOZ EN OFF	
ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE	8	Transición del lienzo hasta el retrato ovalado	Plano medio (PM)	Normal	Música incidental	“Y por un momento el pintor se quedó arropado delante de la obra que acababa de trabajar”	10 seg
ESCENA 9. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.	1	El Amo vuelve del libro	Plano detalle (PD)	Picado	Música incidental		2 seg
ESCENA 9. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.	2	El libro cerrándose	Plano detalle (PD)	Picado	Música incidental		3 seg
ESCENA 9. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.	3	El Amo observa el retrato oval	Plano medio (PM)	Contra- picado	Música incidental Efecto de sonido: Latidos del corazón	“Volvió súbitamente los ojos hacia su amada, -¡Estaba muerta!-“	8 seg

10. Storyboard



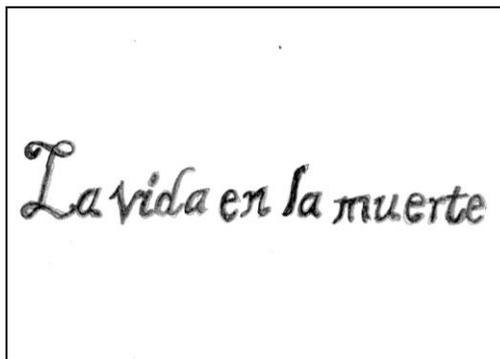
CRÉDITOS INICIALES

PRESENTACIÓN DE EDGAR
ALLAN POE. PLANO DETALLE
DEL CUERVO NEGRO.



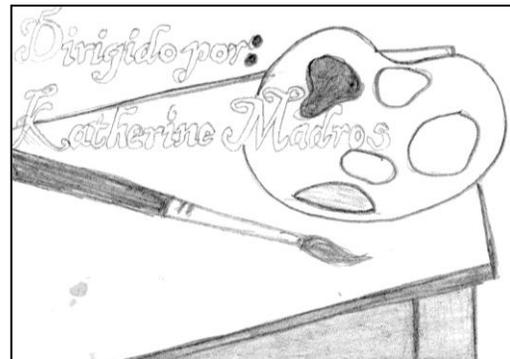
CRÉDITOS INICIALES

EL LIBRO QUE DESCRIBE LA
HISTORIA.



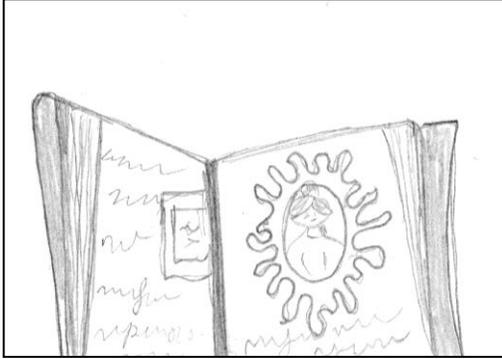
CRÉDITOS INICIALES

PRESENTACIÓN DEL TÍTULO.
"LA VIDA EN LA MUERTE"



CRÉDITOS INICIALES

EL PINCEL Y LA PALETA.
PRESENTACIÓN DEL
NOMBRE DEL DIRECTOR.



CRÉDITOS INICIALES

ABERTURA DEL LIBRO,
INDICIO DE COMIENZO DE LA
HISTORIA.



ESC 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

Plano Americano (PA). Normal.

El Amo caminando por el
jardín.



ESC 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

Plano General (PG). Normal.

El jardín.



ESC 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

Plano Americano (PA). Normal.

El Amo caminando por el jardín.



ESC 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

Plano Medio (PM).
Contrapicado.

El Amo caminando por el jardín.



ESC 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

Plano Medio (PM). Normal.

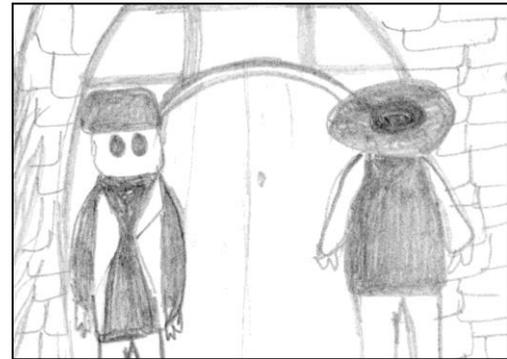
Amo quitando obstáculos y
ramas.



ESC 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

Plano General (PG).
Contrapicado.

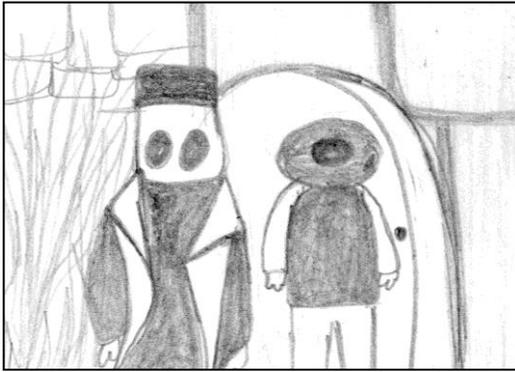
El Amo observa el castillo.



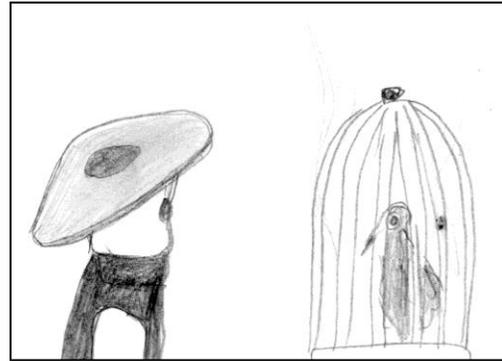
ESC 1. JARDÍN. EXT. NOCHE

Plano Americano (PA). Normal.

Amo camina hacia el castillo.



ESC 1. JARDÍN. EXT. NOCHE
Plano Americano (PM). Normal
El Amo entrando al castillo.



ESC 2. PASILLO DEL
CASTILLO. EXT. NOCHE
Plano Medio (PM). Normal.
El Amo observa al cuervo.



ESC 3. HABITACIÓN DEL
CASTILLO. INT. NOCHE
Plano General (PM). Normal.
Se abre la puerta sola.



ESC 3. HABITACIÓN DEL
CASTILLO. INT. NOCHE
Plano Americano (PA). Normal.
Amo entrando a la habitación.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Americano. (PA) Normal.

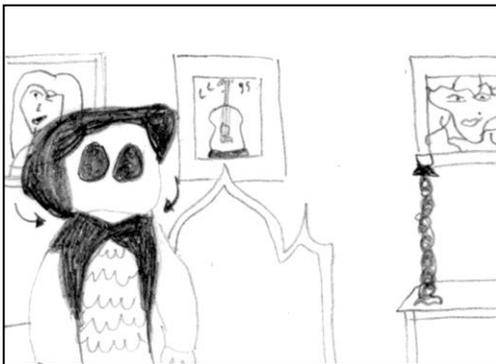
El Amo camina hacia la cama.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Americano (PA). Normal.

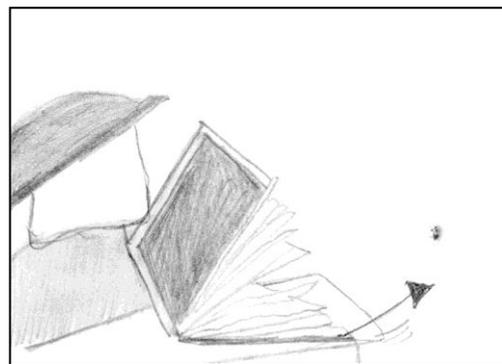
El Amo se sienta en la cama.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Medio. (PM) Normal.

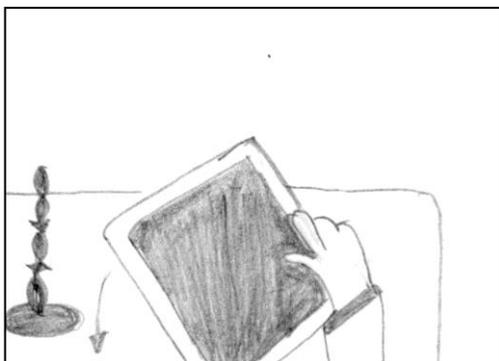
El Amo observa la habitación.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Primer Plano (PP). Normal.

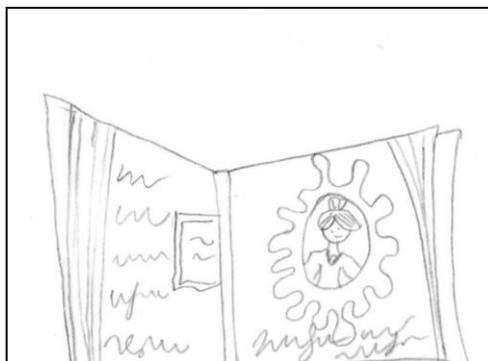
Un libro llama su atención.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Detalle (PD) Contrapicado

El Amo toma el libro.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Detalle (PD). Contrapicado

El Amo abre el libro.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Primer Plano (PP) Contrapicado

El Amo lee el libro



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Americano (PA). Normal.

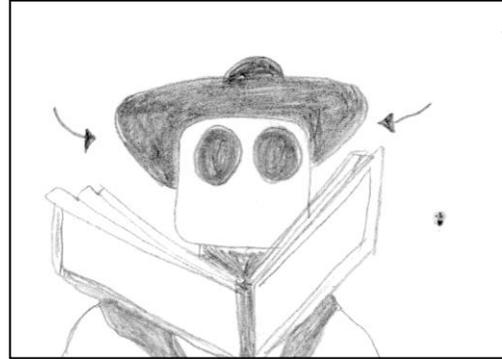
Se ilumina la habitación.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano medio (PM). Normal.

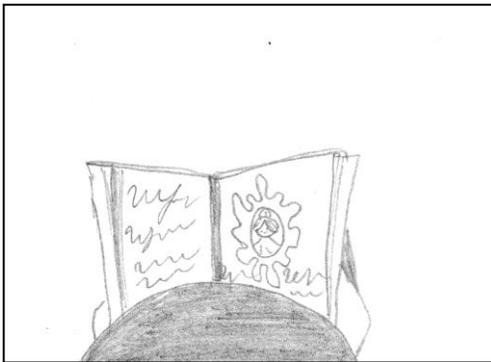
Se ilumina la habitación.



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Primer Plano (PP) Contrapicado

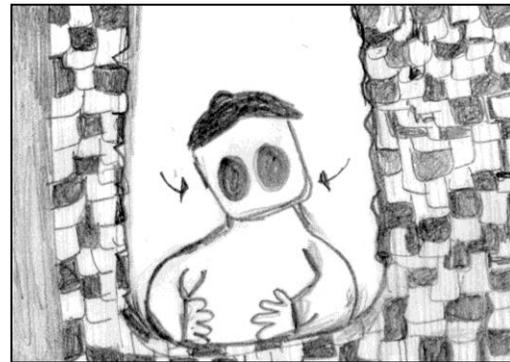
El Amo lee el libro



ESC 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Detalle (PD) Picado

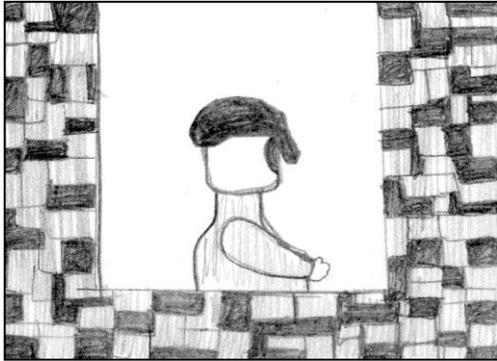
El Amo lee el libro



ESC 4. VENTANA DEL CASTILLO. EXT. NOCHE

Plano Medio (PM) Picado

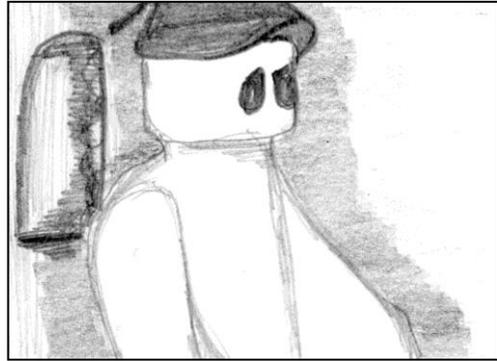
El Pintor pensando.



ESC 4.VENTANA DEL
CASTILLO. EXT. NOCHE

Plano Medio (PM) Normal.

El Amo tiene una idea y se va.



ESC 4.VENTANA DEL
CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Medio (PM) Contrapicado

El Pintor busca herramientas



ESC 5. CUARTO DE PINTURA
INT. NOCHE

Plano Americano (PA) Normal.

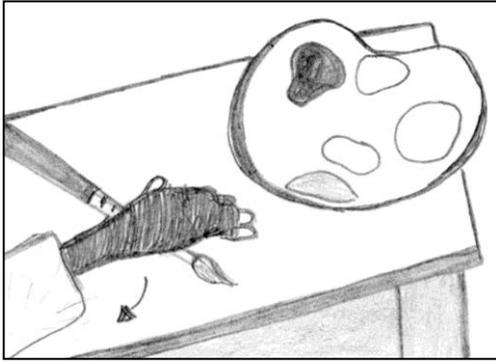
El Amo busca pincel y paleta



ESC 6. HABITACIÓN DE LA
TORRE. INT. NOCHE

Plano Medio (PA) Normal.

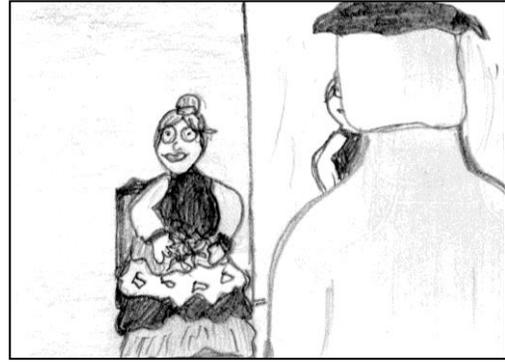
La Doncella se niega.



ESC 7. CUARTO DE PINTURA
INT. NOCHE

Plano Detalle (PD) Picado

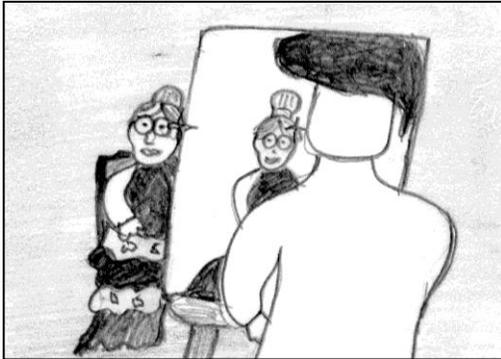
El Pintor toma el pincel.



ESC 8.HABITACIÓN DE LA
TORRE. INT. NOCHE

Plano Americano (PA) Normal.

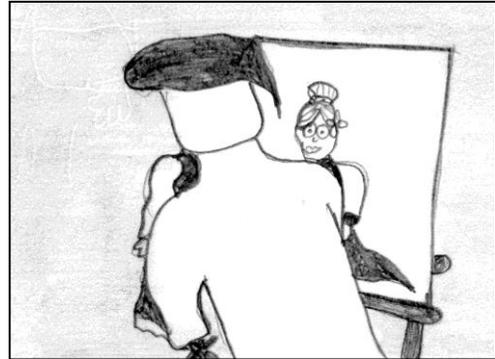
El Pintor comienza a pintar.



ESC 8.HABITACIÓN DE LA
TORRE. INT. NOCHE

Plano Americano (PA) Normal.

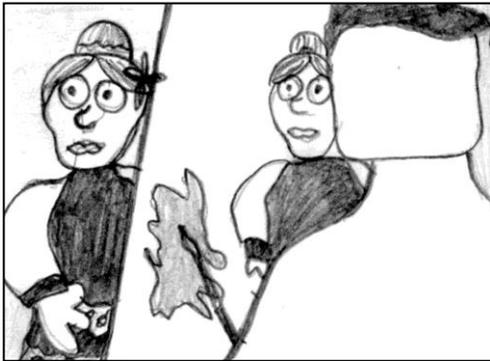
El Pintor continúa pintando.



ESC 8.HABITACIÓN DE LA
TORRE. INT. NOCHE

Plano Medio (PM) Normal.

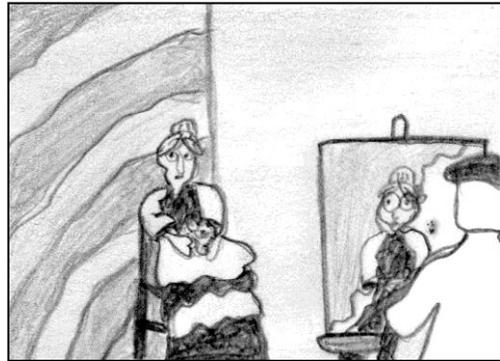
El Pintor observa la doncella



ESC 8.HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE

Primer Plano (PA) Normal.

El Pintor continúa pintando.



ESC 8.HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE

Plano General (PG) Normal.

Destrucción de la Doncella.



ESC 8.HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE

Primer Plano (PP) Normal.

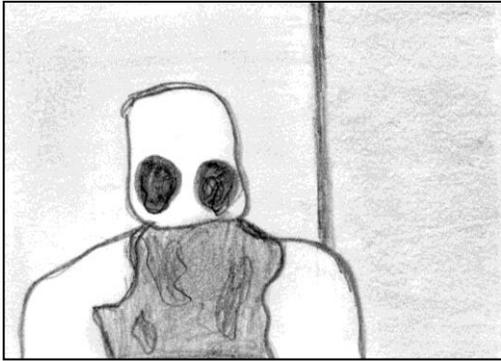
Continúa la destrucción.



ESC 8.HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE

Plano Medio (PM) Normal.

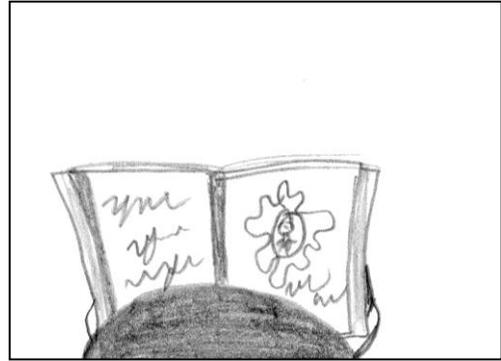
Muerte de la Doncella.



ESC 8.HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE

Primer Medio (PM) Normal.

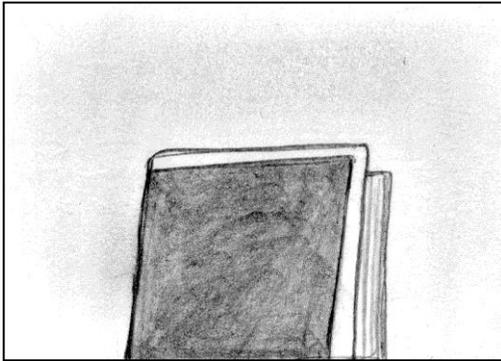
Transición al retrato oval (paseo)



ESC 9.HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Detalle (PD) Picado

El Amo vuelve de la historia.



ESC 9.HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Detalle (PD) Picado

Se cierra el libro



ESC 9.HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE

Plano Medio (PM) Contrapicado

El Amo observa "El Retrato Oval"

11. Plan de rodaje

Día	Fecha de rodaje	Hora de inicio	Escena	Plano	Set	Pers.	Recursos materiales	Recursos de arte	Horas	Nº de fotos
Día 1	10 de julio de 2015	8:00am	ESCENA 2. PASILLO DEL CASTILLO. INT. NOCHE.	1	Maqueta del castillo	El Amo	Dos cámaras Dos trípode Trípode para Stop-motion Dos computadoras Software DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	Jaula dorada. Cuervo negro. Incienso.	4 horas	235
	10 de julio de 2015	12:00 pm	ESCENA 3. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10, 11,12	Maqueta fondo negro número #1	El Amo	Dos cámaras Dos trípode Trípode para Stop-motion Dos computadoras Software DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	Cama antigua. Obras de arte. Gabinete. Candelabro. Libro con marco dorado. Almohada blanca. Cobija negra.	11 horas	713

Día	Fecha de rodaje	Hora de inicio	Escena	Plano	Set	Pers.	Recursos materiales	Recursos de arte	Horas	N° de fotos
Día 2	11 de julio de 2015	8:00am	ESCENA 1. JARDÍN. EXT. NOCHE.	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9	Maqueta número #3 del jardín realizada con hojas naturales Maqueta número #4 el castillo.	El Amo Guardián	Dos cámaras Dos trípode Trípode Dos computadoras Software DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	Hojas secas y verdes. Incienso.	6 horas	669
	11 de julio de 2015	4:00 pm	ESCENA 4. VENTANA DE LA TORRE. EXT. NOCHE.	1,2,3	Maqueta fondo gris número #2	El Pintor	Dos cámaras Dos trípode Trípode Dos computadoras Software DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	Piedras blancas y negras.	6 horas	240
	11 de julio de 2015	8:00 pm	ESCENA 5. CUARTO DE PINTURA. INT. NOCHE.	1	Maqueta fondo gris número #2	El Pintor	Dos cámaras Dos trípode Trípode Dos computadoras Software	Oleos blancos. Caballete pequeño. Caballete grande. Repisas de	2 horas	35

Día 2							DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	madera. Mesa de madera. Pincel. Obras sin terminar. Escalera.		
	11 de julio de 2015	10:00 pm	ESCENA 7. CUARTO DE PINTURA. INT. NOCHE.	1	Maqueta fondo gris número #2	El Pintor	Dos cámaras Dos trípode Trípode Dos computadoras Software DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	Pincel negro. Paleta de colores (dorado, rojo, negro y blanco) Mesa de madera.	2 horas	38
Día 3	12 de julio de 2015	9:00pm	ESCENA 6. HABITACIÓN DE LA TORRE. INT. NOCHE.	1	Maqueta fondo gris número #2	Doncella	Dos cámaras Dos trípode Trípode Dos computadoras Software DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	Silla de madera.	2 horas	165

	Fecha de rodaje	Hora de inicio	Escena	Plano	Set	Pers.	Recursos materiales	Recursos de arte	Horas	N° de fotos
Día 3	12 de julio de 2015	2:00pm	ESCENA 8. HABITACIÓN DE LA TORRE.	1,2,3,4, 5,6,7,8	Maqueta fondo gris número #2	Doncella	Dos cámaras Dos trípode Trípode Dos computadoras Software DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	Silla de madera. Flores rojas. Caballete Oleo blanco. Pincel negro.	13 horas	979
	12 de julio de 2015	11:00 am	ESCENA 9. HABITACIÓN DEL CASTILLO. INT. NOCHE.	3	Maqueta fondo negro número #1	El Amo	Dos cámaras Dos trípode Trípode Dos computadoras Software DragonFrame Dos lámparas incandescentes Luz azul Luz verde Papel celofán	Cama antigua. Obras de arte. Gabinete. Candelabro. Libro con marco dorado. Almohada blanca. Cobija negra.	1 hora	100
	09 de junio de 2015	4:00pm	CRÉDITO INICIAL		Ninguna.	Cuervo. El Pintor. El Amo.	Recurso de escenas extras.	Cuervo, pincel, paleta, libro, jaula.	5 horas	146
	09 de junio de 2015	4:00pm	CRÉDITO FINAL		Ninguna.		Making Of y nombres de producción	Escenas de tras cámara.	5 horas	Video y foto.

12. Ficha técnica

Cargo	Persona encargada
<i>Título</i>	La vida en la muerte
<i>Idioma</i>	Español
<i>Duración</i>	5' a 6' min
<i>Dirección</i>	Katherine Madros
<i>Guion</i>	Katherine Madros
<i>Producción</i>	Katherine Madros / Motion Studios
<i>Dirección de arte</i>	Katherine Madros / Motion Studios
<i>Asistente de dirección de arte</i>	Mariangel Mongua.
<i>Dirección de fotografía</i>	Katherine Madros
<i>Asistente de dirección de fotografía</i>	Motion Studios
<i>Cámara 1</i>	Katherine Madros
<i>Cámara 2</i>	Motion Studios
<i>Voz en off</i>	Juan Páez-Pumar
<i>Titerero (a) movimiento de personajes</i>	Katherine Madros
<i>Paquete gráfico</i>	Katherine Madros
<i>Postproducción</i>	Katherine Madros

13. Presupuesto

Toda producción audiovisual debe contar con un capital o sustento económico para poder costear los gastos necesarios y llevar a cabo su realización con los materiales y/o recursos dispuestos para ello. Se hizo la investigación de los presupuestos de tres productoras ProCine, PlusUltra Producciones y Rubik Rental producciones y estos son los resultados:

Nombre del proyecto	“La vida en la muerte”
Duración	4’ a 5’ minutos
Directora	Katherine Madros
Formato	Video
Semanas de rodaje	Una semana

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Director	Bs. 10.000,00	3 días	Bs. 30.000,00
Asistente de dirección	Bs. 11.650,00	1 semana	Bs. 11.650,00
Productor	Bs. 10.000,00	3 días	Bs. 30.000,00
Asistente de producción	Bs. 11.650,00	1 semana	Bs. 11.650,00
Director de fotografía	Bs. 10.000,00	3 días	Bs. 30.000,00
Asistente de dirección de fotografía	Bs. 9.000,00	1 semana	Bs. 9.000,00
Script	Bs. 9.000,00	1 semana	Bs. 9.000,00

Camarógrafo	Bs. 11.350,00	1 semana	Bs. 11.350,00
Foquista	Bs. 9.000,00	1 semana	Bs. 9.000,00
Jefe de electricidad	Bs. 9.000,00	1 semana	Bs. 9.000,00
Sonidista	Bs. 3.500,00	3 días	Bs. 10.500,00
Microfonista	Bs. 9.000,00	1 semana	Bs. 9.000,00
Director de arte	Bs. 23.000,00	1 semana	Bs. 23.000,00
Asistente de dirección de arte	Bs. 9.000,00	1 semana	Bs. 9.000,00
Productor de arte	Bs. 23.000,00	1 semana	Bs. 23.000,00
Ambientador	Bs. 11.350,00	1 semana	Bs. 11.350,00
Utilero	Bs. 9.000,00	1 semana	Bs. 9.000,00
Escenógrafo	Bs. 11.350,00	1 semana	Bs. 11.350,00
Asistente de escenografía	Bs. 7.000,00	1 semana	Bs. 7.000,00
Diseñador de vestuario	Bs. 11.650,00	1 semana	Bs. 11.650,00
		TOTAL:	<u>Bs. 285.500,00</u>

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Cámara DSLR formato HD	Bs. 5.600,00	3 días	Bs. 16.800,00
Maleta óptica	Bs. 5.600,00	3 días	Bs. 16.800,00
Trípode	Bs. 1.680,00	3 días	Bs. 5.040,00
Equipo de luces	Bs. 3.360,00	3 días	Bs. 10.080,00

Lowell			
Accesorios de iluminación: Gelatinas, filtros y difusores	Bs. 3.360,00	3 días	Bs. 10.080,00
Slider	Bs. 2.240,00	3 días	Bs. 6.720,00
Monitor Lilliput 7"	Bs. 2.240,00	3 días	Bs. 6.720,00
		TOTAL	<u>Bs. 72.240,00</u>

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Editor de todo el proyecto. Incluye, Sincronización de sonido, sala de edición, digitalización de la imagen, elaboración de créditos animados, animación 2D e ilustración, montaje, renderización y composición.	Bs. 15.000,00	TODO	Bs. 15.000,00
Copias en CD	Bs. 150,00	7 copias	Bs. 1.050,00
		TOTAL:	<u>Bs. 16.050,00</u>

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
--------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

Traslado terrestre	Bs. 5.000,00	2 viaje	Bs. 10.000,00
Catering	Bs. 81,480,00	3 días	Bs. 81.480,00
		TOTAL:	<u>Bs. 91.480,00</u>

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Estudio de grabación	Bs. 6.000,00	1 día	Bs. 6.000,00
Locutor	Bs. 10.000,00	1 día	Bs. 10.000,00
		TOTAL:	<u>Bs. 16.000,00</u>

TOTAL DEL PROYECTO:	<u>Bs. 481.270,00</u>
----------------------------	-----------------------

Es importante acotar que las cotizaciones por semana son de la productora ProCine. Las que son por días, de Plus Ultra Producciones y los equipos por alquilar de Rubik Producciones.

A su vez, el presupuesto del traslado terrestre se consultó con los transporte ejecutivos RODOVIAS, C.A. y la cotización del Catering con La Coordinadora Brigade Gourmet.

14. Análisis del presupuesto

14.1. Análisis de los costos

Todo producto audiovisual requiere cierto nivel intelectual y creativo, pero no se debe olvidar un factor importante, el económico. Gracias a muchos aportes, “La vida en la muerte” resultó ser más accesible y costeable, a diferencia de los presupuestos reales de toda producción.

En comparación con este presupuesto, se realizó una cotización real de los gastos del Trabajo de Grado.

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Director	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Asistente de dirección	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Productor	Bs. 10.000,00	3 días	Bs. 30.000,00
Asistente de producción	Bs. 300,00	3 días	Bs. 900,00
Director de fotografía	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Asistente de fotografía	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Script	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Camarógrafo	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Foquista	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Jefe de electricidad	Bs. 0	3 días	Bs. 0

Sonidista	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Microfonista	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Director de arte	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Asistente de dirección de arte	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Productor de arte	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Ambientador	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Utilero	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Escenógrafo	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Asistente de escenografía	Bs. 0	3 días	Bs. 0
Diseñador de vestuario	Bs. 0	3 días	Bs. 0
		TOTAL:	Bs. 30.900,00

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Cámara DSLR formato HD	Bs. 14.000,00	Adquirido con antelación.	Bs. 0
Trípode	Bs. 1.500,00	Adquirido con antelación.	Bs. 0
		TOTAL	Bs. 0

A continuación una tabla de los materiales adquiridos para realizar la escenografía, la utilería y las marionetas:

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD	MONTO TOTAL
Cartón de kilo 1	Bs. 125,00	3	Bs. 375,00
Cartón de kilo 2	Bs. 208,00	1	Bs. 208,00
Cartón de kilo 3	Bs. 102,00	1	Bs. 102,00
Fieltro negro	Bs. 60,00	2	Bs. 120,00
Fieltro blanco	Bs. 60,00	3	Bs. 180,00
Pinturas al frío	Bs. 40,00	30	Bs. 1.200,00
Papel crepé negro	Bs. 30,00	1	Bs. 30,00
Papel crepé blanco	Bs. 30,00	1	Bs. 30,00
Masa flexible	Bs. 350,00	1	Bs. 350,00
Alambre de floristería	Bs. 60,00	2	Bs. 120,00
Pega inmediata	Bs. 85,00	6	Bs. 510,00
Papel bond	Bs. 40,00	2	Bs. 80,00
Incienso	Bs. 100,00	1	Bs. 100,00
Papel celofán	Bs. 30,00	4	Bs. 120,00
Pinceles	Varios precios	6	Bs. 250,00
Alambre de cobre	Bs. 180,00	2	Bs. 360,00
Marcador negro	Bs. 30,00	2	Bs. 60,00
Encaje blanco y negro	Bs. 15,00	1 metro	Bs. 15,00
Encaje blanco	Bs. 10,00	1 metro	Bs. 10,00
Piedras blanca y negra	Bs. 528,00	1	Bs. 528,00

Gel fijador de pintura	Bs. 70,00	1	Bs. 70,00
CD de programas	Bs. 150,00	3	Bs. 450,00
Papel de seda	Bs. 24,00	2	Bs. 48,00
Disco de anime	Bs. 35,00	1	Bs. 35,00
Paletas de madera	Bs. 100,00	1	Bs. 100,00
Pintura para madera	Bs. 107,00	2	Bs. 214,00
Tirro	Bs. 150,00	3	Bs. 450,00
Plastilinas de colores	Bs. 40,00	6	Bs. 240,00
Impresiones	Bs. 120,00	1	Bs. 120,00
Cuaderno	Bs. 370,00	1	Bs. 370,00
Madera Machihembrado	Bs. 1.600,00	1	Bs. 1.600,00
Cartulina blanca de hilo	Bs. 60,00	1	Bs. 60,00
		TOTAL:	<u>Bs. 8,505,00</u>

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Editor de todo el proyecto.	Bs. 0	TODO	Bs. 0
Copias en CD	Bs. 150,00	7 copias	Bs. 1.050,00
		TOTAL:	Bs. 1.050,00

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Gasto de celulares y teléfonos	Bs. 280,00	1 día	Bs. 280,00

Traslado terrestre	Bs. 5.000,00	1 día	Bs. 5.000,00
Catering	Bs. 3.200,00	1 día	Bs. 2.200,00
		TOTAL:	<u>Bs. 7.480,00</u>

DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	UNIDAD/DÍAS	MONTO TOTAL
Estudio de grabación	Bs. 0	1 día	Bs. 0
Locutor	Bs. 0	1 día	Bs. 0
Derecho de autor de la música	Bs. 0	3 días	Bs. 0
		TOTAL:	Bs. 0

TOTAL DEL PROYECTO:	<u>Bs. 47.935,00</u>
----------------------------	----------------------

15. Análisis del proceso total

Al momento de plantearse la idea de realizar un cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El Retrato Oval” de Edgar Allan Poe, se debe tener en cuenta que se debe fusionar las características de dos épocas y, a su vez, crear un globo creativo para ser explotado a lo largo del proyecto.

El primer paso cuando comenzó todo fue definir: ¿Qué se quiere mostrar? ¿Cómo se va a visualizar? Partiendo de estas dos preguntas y de una historia preexistente, se toman los personajes y detalles de ella para luego transformarlo y lograr el objetivo audiovisual.

Cuando comenzó la creación de las marionetas, se buscaba crear algo fuera de lo común. Se optó por personajes cadavéricos resistentes y moldeables con la capacidad de ver, pero no de oler ni degustar. Se utilizó la masa flexible para la cabeza, el alambre de cobre para el cuerpo, fieltro para la ropa y plastilina para las extremidades.

Se quiso diferenciar a la Doncella de los otros personajes, ya que ella es la protagonista del film que termina siendo cadavérica, o sea, muerta en vida. Se necesitó mucha concentración al momento de realizar la destrucción y la muerte de la Doncella, ya que solo se contaba con un intento de grabación. Fue ventajoso trabajar, también, con el storyboard visible dentro del estudio de grabación.

Para la destrucción de la Doncella, se hizo primero la base cadavérica y luego encima de ella se construyó el rostro completamente de plastilina. El efecto cuando se derrite se logró con un secador de cabello con temperatura muy caliente.

En muchos casos, se recurrió a material casero para solucionar algunos inconvenientes, incluso, para la creación de la utilería y la escenografía. Por ejemplo, para pegar las piedras al castillo, se trabajó con pega de zapato, ya que la normal de papelería no lograba adherir las piedras del cartón. Mientras que para los objetos más grandes se utilizó madera machihembrado con barniz.

Cuando se trabaja con dos maquetas base, una fondo gris y otra fondo negro, ambas pueden ser utilizadas para recrear dos escenas diferentes con utilería distinta. Al igual que si se crean maquetas con paredes plegables se pueden obtener diferentes movimientos de cámara, siempre y cuando estén sean completamente proporcional al tamaño de las marionetas.

Al fotografiar con el software *DragonFrame*, un programa que conecta la computadora a la cámara, se obtuvo cada toma en formato video igualmente a 24 fotogramas por segundo, pero se tenía la posibilidad de editar y/o corregir cada fotograma de igual forma en formato .RAW. Vale acotar que las fotos se exportan en resolución alta definición (HD).

Cuando no se puede contar con el uso de luces profesionales, se debe usar los recursos más cercanos a esta. El uso de luces caseras HD, LED y de colores produjo los colores del cortometraje, la luz dura y la luz suave. Eliminando así las sombras y la saturación. Adicionalmente, colocarle papel celofán y papel cebolla condujo a sustituir los filtros profesionales, creando sensación de terror y misterio.

Este software ayuda a que la etapa de postproducción no sea tan tediosa y dificultosa al momento de importar los videos dentro del programa de edición, en este caso, *Adobe Premiere Cs5*.

La presentación se logró en postproducción con el programa *After Effects* Cs5 y lo que se quería lograr es crear indicios de lo que sería el desenlace de la historia. Se recurrió a usar escenas extras que se capturaron durante la producción.

Finalmente, vale señalar que dentro del cortometraje hay dos mensajes tácitos y simbólicos. Como lo es el cuervo negro, símbolo de un poema de Edgar Allan Poe titulado “El Cuervo” y al final, cuando se hace el zoom hacia “El Retrato Oval” los latidos del corazón refieren a el cuento “El Corazón Delator” también del mismo autor.

Manejar la técnica *stop-motion* puede ser algo difícil si se desconoce el sistema y sobre todo el resultado. Una vez que el creador ve a las marionetas tomar vida audiovisualmente, lo demás se vuelve tarea fácil. Simplemente, toma vida una creación propia inanimada.

Si una cosa se pudo aprender a lo largo de este arduo trabajo, fue que la imaginación no tiene límites y que si todo se puede observar en miniatura, la creatividad puede ser infinita.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se dice que a lo largo de la vida se van realizando y culminando ciertas etapas, propósitos y metas. Sin duda alguna, de todo esto se obtiene aprendizajes y la posibilidad de enseñar a las demás personas los conocimientos adquiridos.

Es importante acotar que el principal propósito de este Trabajo de Grado fue hacer realidad la idea de hacer un cortometraje de género terror con la técnica *stop-motion* basado en el cuento “El Retrato Oval” de Edgar Allan Poe y el objetivo fue cumplido gracias a un largo, pero exitoso, proceso de preproducción, producción y postproducción.

Con respecto al presupuesto, el cortometraje “La vida en la muerte” costó gastos económicos y accesibles. También se recurrió a reutilizar materiales de reciclaje para la construcción de las marionetas y las maquetas. También intervinieron personas que se ofrecieron gratuitamente a colaborar en este proyecto.

Por otro lado, se demostró que los elementos existentes en la época contemporánea se pueden relacionar de algún modo con la época antigua y es porque todo tiene una razón de ser y una historia. Mientras se tenga una base de conocimiento se puede lograr fusionar características de estas ambas épocas.

Durante la realización del presente proyecto surgieron situaciones tanto negativas como positivas. En su transcurso muchas personas aportaron sugerencias, consejos, conocimientos y críticas constructivas, pero como la vida es un ciclo, es un deber hacer las siguientes recomendaciones:

En la etapa de PREPRODUCCIÓN:

- 1- El *Stop-motion* es una técnica que se trabaja muy poco en Venezuela, por ende, todas las fuentes de información teóricas y prácticas están fuera del país y más que todo por internet, de modo que la mayoría maneja un idioma diferente al castellano (inglés, francés, etc.) y es necesario hacer traducciones previas porque la información es muy útil para entender el proceso al que se estaría enfrentando.
- 2- Para la realización de las marionetas es necesario que se maneje un alambre flexible, pero resistente, ya que primero debe soportar el peso de los accesorios, el vestuario y la cabeza del títere, también debe moldearse los múltiples movimientos que ejecutará.
- 3- Es importante que la elección del color sea la correcta y acorde al género que se va a presentar, ya que esto influye rotundamente en el resultado final. También se debe tener cuidado con los planos y la angulación porque no todos los géneros trabajan las mismas características y/o elementos.

En la etapa de PRODUCCIÓN:

- 1- Vale destacar que para la realización de piezas audiovisuales con la técnica *stop-motion* es prioridad contar con el software o programa *Dragonframe*, ya que se evitaría el uso del intervalómetro y los resultados se exportan en video, no en foto por foto.
- 2- Para la escenografía se requiere que las maquetas tengan paredes plegables para que se pueda jugar con los movimientos de cámara y evitar romper con el eje del encuadre. Y siempre deben ser

tridimensionales, ya que las marionetas deben interactuar con ellas y también deben ser proporcionales al tamaño de los mismos.

- 3- Se sugiere utilizar de dos a tres cámaras, de esta manera se obtienen diferentes planos, encuadres, ángulos y pueden ser usados como recurso para generar el ritmo del producto final.
- 4- Se recomienda utilizar un cuarto o estudio con sinfín blanco y evitar el uso de ventanas, ya que de lo contrario se debe recurrir a cubrir las ventanas muy bien para evitar que alguna luz indeseada entre dentro de la grabación.

En la etapa de POSTPRODUCCIÓN:

- 1- Si en caso tal no se cuenta con el software *Dragonframe* y solo se tiene el programa de edición *Adobe Premiere*, se recomienda que se importe las fotos a utilizar y en la línea de tiempo se “agrupen” y luego se pulse la opción de “alineamiento”, esto permite que las fotos pasen a ser video y no sea tan engorrosa la edición y/o el montaje.
- 2- Al momento de la captura de las fotos es importante que la cámara esté en formato .RAW, ya que permite que se haga las correcciones a cualquier fotografía.

El secreto para realizar un cortometraje o pieza audiovisual con la técnica *stop-motion* y/o con el género terror, es que siempre se debe pensar en miniatura. La idea es transformar todo lo que rodea el espacio en objetos pequeños y manejables por marionetas. Sin olvidar que adjuntando la creatividad, la imaginación y sobre todo la motivación se pueden lograr grandes resultados.

V. FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFIA

Libros:

Barahona, F. (1998) *Historia de terror a través del cine*. Barcelona, España. Film Ideal.

Buitrago, E. (2013) *Animación 2D*. Edición II. Bogotá, Colombia. Grupo 3H.

Baudelaire, C. (1998) *Edgar Allan Poe: Narraciones extraordinarias*. Barcelona, España. Optima.

De Alvaro, M. (2011) *Monográfico Edgar Allan Poe*. Oviedo. Flatefy.

Desilets, A. (1971) *Técnica fotográfica*. Madrid, España. Daimon.

Gamboa, J. Montana, H. (2010) *Despliegue dinámico de imágenes: un caso de persistencia*. Bogotá, Colombia.

Gasek, T. (2012) *Frame by frame stop-motion. The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. Kidlington, Estados Unidos. Focal Press.

Karmilot, Rossaro. (2013) *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*. Buenos Aires, Argentina. Universidad de Palermo (UP).

Laybourne, K. (1979) *The animation book*. New, York, Estados Unidos. Crown Publishers, Inc.

Marx, C. (2007) *Writing for Animation, Comics, and Games*. Oxford. Focal Press.

Pinilla, G. (2012) *El cine de terror de los años 60 y su relación con los nuevos cines*. Universidad Politécnica de Valencia. España.

Priebe, K. (2011) *The Advanced Art of Stop-motion Animation*. Estados Unidos: Thomson.

Prohászková, V. (2012) *The Genre of Horror*. Estados Unidos: University of Ss. Cyrill and Method.

Purves, B. (2008) *Stop motion: Passion, process and performance*. Eslovenia. Focal Press.

Purves, B. (2010) *Basic animation 04: stop motion*. Lausana, Suiza. Publishing SA.

Reyes, J. (2007) *Teoría y didáctica del género terror*. Bogotá, Colombia. Magisterio.

Shaw, S. (2008) *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Burlington, Estados Unidos. Elsevier.

Webster, C. (2005) *Animation: The Mechanics of Motion*. Oxford. Focal Press.

Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación*. Barcelona, España. Parramón.

Wright, J-A (2005) *Animation writing and development* Oxford, Estados Unidos. Focal Press.

Fuentes electrónicas:

Beltrán, G. (s.f) *El retrato oval, referencias importantes*. Fecha de recuperación: 11 de enero de 2015. Disponible en: http://www.academia.edu/9337176/EL_RETRATO_OVAL_REFERENCIAS_IMPORTANTES

Bermejo, B. (2013) *Rotoscopia*. Fecha de recuperación del documento: 30 de noviembre de 2014. Disponible en: <http://www.enfilme.com/ciniciados/animacion/innovaciones-tecnologicas/roscopia>

Colordo, D. (2012) *Películas de terror: Subgéneros y ranking*. Fecha de recuperación: 11 de enero de 2015. Disponible en: <http://www.cultura10.com/peliculas-de-terror-subgeneros-y-ranking/>

Duran, J. (2008) *El cine de animación norteamericano y el cine mudo*. Fecha de recuperación: 26 de noviembre de 2014. Disponible en: http://books.google.co.ve/books?id=yk_q0l59JtYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

Luna, J. (2014) 4 modos de realizar motion blur. Fecha de recuperación: 29 de noviembre de 2014. Disponible en: <http://altfoto.com/2014/10/motion-blur>

Pericás, C. (2012) *Breve disección del género terror*. Fecha de recuperación: 14 de enero de 2015. Disponible en: <https://elcinedeaqui.wordpress.com/2012/02/05/la-evolucion-del-terror-en-el-cine/>

Priebe, K. (2007) en *The Art Of Stop-motion Animation*. Fecha de recuperación: 6 de mayo de 2014. Disponible en: http://books.google.co.ve/books?id=TbwLAAAAQBAJ&pg=PA18&lpg=PA18&dq=go+motion++technique&source=bl&ots=XHuCt5_LEE&sig=SaRvmY9BqLKeWJ71D83-zAPzwyo&hl=es-419&sa=X&ei=Dkl3VJr7FMWWNuG2gZgB&ved=0CDQQ6AEwAzgK#v=onepage&q=set&f=false

Rodrigo, I. (2013) *Isaac Rosa: "La literatura ha perdido relevancia social"*. Fecha de recuperación: 7 de mayo de 2014. Disponible en web: <http://www.abc.es/cultura/libros/20130917/abci-isaac-rosa-habitacion-oscura-201309161651.html>

Sawicki, M. (2010) *Animating with stop motion pro*. Fecha de recuperación: Disponible en web: 6 de mayo de 2014.

https://books.google.co.ve/books?id=A7PpAwAAQBAJ&pg=PA219&lp g=PA219&dq=mark+sawicki+animating&source=bl&ots=6DTbaEZ8cj& sig=-ydi5oQ-yIOMXe_EZ59iZ8Bsl88&hl=es-419&sa=X&ved=0CFcQ6AEwCGoVChMIvor555zBxwIVCiseCh0ayA7j #v=onepage&q=mark%20sawicki%20animating&f=false

Soriano, R. (s.f) *Características típicas de una película de terror*. Fecha de recuperación: 10 de diciembre de 2014. Disponible en: http://www.ehowenespanol.com/caracteristicas-tipicas-pelicula-terror-info_228573/#pg=1

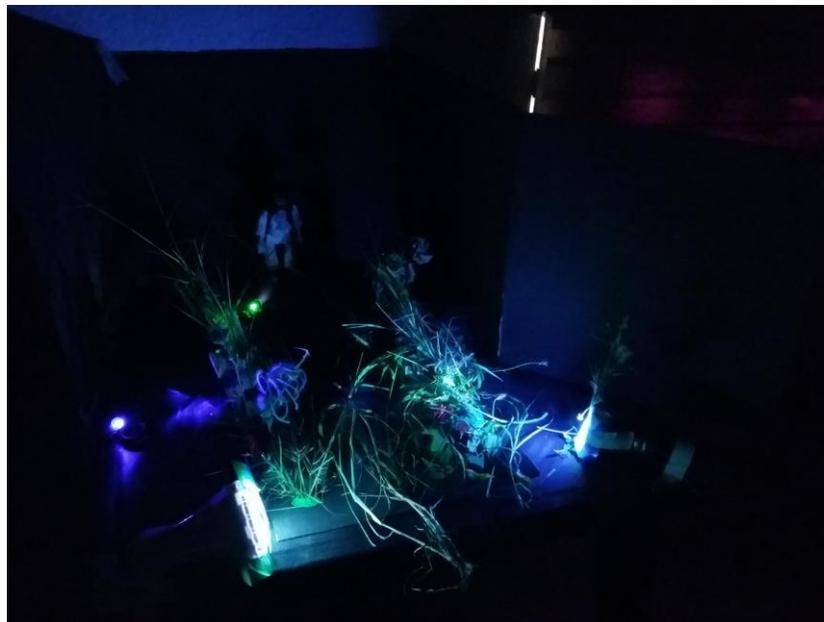
Vázquez, L. (2013) *Mirando el 3D, ahora en 3D*. Fecha de recuperación: 26 de noviembre de 2014. Disponible en: <http://www.enfilme.com/ciniciados/animacion/innovaciones-tecnologicas/mirando-el-3d-ahora-en-3d>

Zhang, M. (2011) *Go motion: A Motion Blur Technique Invented for Star Wars' AT-AT Walkers*. Fecha de recuperación: 29 de noviembre de 2014. Disponible en: <http://petapixel.com/2011/10/25/go-motion-a-motion-blur-technique-invented-for-star-wars-at-at-walkers/>

VI. ANEXOS



Anexo 1. Uso de programa DragonFrame



Anexo 2. Escenografía del jardín.



Anexo 3. Tras cámaras de bloque uno.



Anexo 4. Tras cámaras escena del cuervo negro.



Anexo 5. Tras cámaras de escena de bloque tres.



Anexo 6. Tras cámaras de escena de bloque tres.



Anexo 7. Antes y después de la creación de la doncella.



Anexo 8. Estructura de alambre de las marionetas.

PLUS ULTRA

producciones

Km 1 Carretera Santa Lucía. Expocenter Calatayud, Caracas
Telf: 0412 9810151

Cotización

30-03-2015

Descripción	precio por día
Cámara Canon T3i con lente fijo 50	6.000,00
Cámara hdy 1000 sony, con trípode	4.000,00
Micrófono inalámbrico de mano, shut gun o balita	2.000,00
Switcher Atem Studio para emisión en Hd 6 canales	40.000,00
Switcher Datavideo Hs 500 Digital 4 canales SD	20.000
Grúa Glidecam 3,6 metros	20.000,00
Maleta de iluminación fría (3 Lámparas Photoflex y 1 Kino flo)	25.000,00
Maleta de iluminación cálida Lowell (Rifa, tota y Pro Light)	15.000,00
Maleta de iluminación cálida Fresnel bambino (3 Fresnel)	30.000,00
Rebotador	2.000,00
Mixer de Audio 8 canales	8.000
Estabilizador de cámara Manfrotto Fig Rig	3.000,00
Combo exteriores (3P2 hvx 200, switcher Atem, iluminación, sonido y VTR)	100.000,00
Director	10.000
Camarógrafo	4.000,00
Sonidista	3.500,00
Director de Fotografía	10.000
Productor	10.000
Editor	15.000 (por la totalidad del proyecto)
Juan Carlos García Productor Ejecutivo	

Anexo 9. Presupuesto de Plus Ultra Producciones.



TARIFAS MINIMAS SEMANALES 2015

	CARGO	CORTOMETRAJES Y/O DOCUMENTALES	LARGOMETRAJ E NACIONAL	LARGOMETRAJ E
1	Director de Fotografía	Bs. 23.000,00	Bs. 29.000,00	Bs. 34.000,00
2	Camarógrafo	Bs. 11.350,00	Bs. 14.200,00	Bs. 17.000,00
3	Foquista	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
4	Asistente de Cámara	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
5	Media Manager	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
6	Operador de Video	Bs. 4.400,00	Bs. 5.500,00	Bs. 6.600,00
7	Script	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
8	Jefe Eléctrico	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
9	Asistente Eléctrico	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
10	Jefe de Máquina	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
11	Asistente de Máquina	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
12	Plastero	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
13	Chofer	Bs. 4.400,00	Bs. 5.500,00	Bs. 6.600,00
14	Sonidista	Bs. 14.500,00	Bs. 18.200,00	Bs. 22.000,00
15	Micrófonista	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
16	Asistente de Sonido	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
17	Director de Arte	Bs. 23.000,00	Bs. 29.000,00	Bs. 34.000,00
18	Utilero	Bs. 9.000,00	Bs. 11.300,00	Bs. 13.600,00
19	Ambientador	Bs. 11.350,00	Bs. 14.200,00	Bs. 17.000,00
20	Escenógrafo	Bs. 11.350,00	Bs. 14.200,00	Bs. 17.000,00
21	Asistente de Escenografía	Bs. 7.000,00	Bs. 8.750,00	Bs. 10.500,00
22	Ayudante de Escenografía	Bs. 4.400,00	Bs. 5.500,00	Bs. 6.600,00
23	Maquillador(a)	Bs. 11.650,00	Bs. 14.560,00	Bs. 17.500,00
24	Estilista	Bs. 7.700,00	Bs. 9.650,00	Bs. 11.600,00
25	Asistente de Maquillaje	Bs. 7.700,00	Bs. 9.650,00	Bs. 11.600,00
26	Vestuarista	Bs. 11.650,00	Bs. 14.560,00	Bs. 17.500,00
27	Asistente de Vestuario	Bs. 7.700,00	Bs. 9.650,00	Bs. 11.600,00

Calle La Biblioteca - Quinta Villa Ignacio - P.B. - Urbanización Los Laureles - El Paraíso
Caracas - Venezuela - Teléfono: 02124811312
SUNACCOOP N° 04968 - R.I.F 3-31017152-1 - Correo: cooperativaprocin@cantv.net

Anexo 10. Presupuesto de ProCine. Cooperativa audiovisual.

COTIZACIÓN GENÉRICA 0000

PRECIOS REGULARES

Alquiler de Equipos de Cine y Video

Cantidad	Pautas	Descripción	Precio x día	Total con IVA
1	1	Cámara DSRL Canon 7D , 2 baterías, cargador, 2 memorias Compact Flash 16 Gb, trípode y cabezal Manfrotto, lector de memorias Compact Flash + lente 28-135 mm f3.5	5000	5600
1	1	Maleta ópticas Canon Prime : 14 mm f2.8, 20 mm f1.8, 35 mm f 1.4, 50 mm f1.4, 85 mm f1.4, 135mm f2.8, 70-200mm 2.8f + kit de limpieza + Parasoles	5000	5600
1	1	Monitor Lilliput 7" , 2 baterías, cargador, adapt. toma corriente, cables HDMI, brazo de fricción variable	2000	2240
1	1	Slider Konova de 1.50m, cabezal Manfrotto 501, 2 trípodes, Monitor Ikan 7", 2 baterías, cargador, adapt. toma corriente, cables HDMI, brazo de fricción variable, nano clamp	2000	2240
1	1	Maleta de Luces Lowel : 1 luz 250w, 1 luz 750w, 1 luz 500w y 1 Soft Box 250w con parales, gelatinas y difusores, 2 extensiones de 16 m c/u, regleta, 1 stand con boom pole, rebotador 5 en uno pequeño	3000	3360
1	1	Trípode Manfrotto Heavy Duty con cabezal 504	1500	1680
1	1	Kit 10 Filtros 4x4 Schneider : ND.3, ND.6, ND.6 Graduado, ND.9.0, ND.1.2, ND.1.5, Polarizador lineal, Black Frost 1/2, 2 Tono piel 1/2.	3000	3360

Los montos antes mencionados están sujetos a cambios sin previo aviso.

CONDICIONES DE PAGO

100% ANTICIPO Ó 50% ANTICIPO / 50% AL RETIRARLOS EQUIPOS

Asesor
Diana Maiuri
0412 6083286