



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

**Realizar un cortometraje usando la técnica del stopmotion para representar
fragmentos del primer partido de la Vinotinto en el Mundial Rusia 2018.**

Sueño Vinotinto

Tesistas:

RIVAS GÓMEZ, Lilyuska Andrea

WALO NIETO, Luis Daniel

Tutor:

MÉNDEZ, Laura

Caracas, abril 2016

AGRADECIMIENTOS

Un reto, decían algunos, pero fue una ingenua idea de dos personas que quizá no tenían planeado unirse en un proyecto tan audaz, sí, es la palabra que describe a cabalidad tocar este tema de fuerza entre los venezolanos de una manera poco común por no decir olvidada por la industria cinematográfica nacional.

Sin embargo una gran cantidad de personas confiaron en nuestras posibilidades, en primer lugar mi familia, mi padre y mi madre en todo momento preocupándose porque todo saliera a plenitud, mi hermano siempre con su apoyo y orgullo con siquiera tocar el tema que se desarrollaría en el proyecto audiovisual, mi abuelo con su labor de “productor ejecutivo” cuando a veces las cuentas no daban porque su nieto se estaba graduando... Lola, mi tía abuela, otra madre que no para de dar su palabra de aliento para no abandonar nuestros sueños. Gracias, infinitas gracias.

Otra persona incondicional a la que debo mil gracias es Valentina Pacheco, que a pesar de tener mil labores y ocupaciones, mostró tanto compromiso en el trabajo de grado como los propios tesisistas, de las personas que agradeces a Dios cada día de ponértelas en el camino. Mi amor y equilibrio personal.

A todos mis colegas y próximos colegas, que sin ningún tipo de interés prestaron su apoyo, dando lo mejor de sí en cada área que desempeñaron, así como a la mejor tutora que pudo depararnos el destino, Laura Méndez, sin duda, la persona indicada para un proyecto tan ambicioso y la mejor recomendación realizada por la profesora Marínés Carrero, que con sus consejos también le dio un salto de calidad a la producción. Gracias.

Muchas gracias a la modelista Katherine González, tu esmero y labor dieron vida a los personajes y protagonistas de esta gran historia, gracias a la banda Del Pez por darle el toque musical, sin olvidar la participación estelar del gran narrador deportivo José Manuel Vieira y el locutor Miguel Zambrano, que buscando un huequito en su

ajetreada agenda prestaron el sello de su voz para consumir todo. Y gracias a Leonardo Basile por aceptar armar este rompecabezas para luego darnos por satisfechos por el trabajo realizado.

Luis Daniel Walo Nieto

¡A la segunda religión de mi casa, el fútbol!

Comenzare por mi papá, y mis hermanos los responsables de mi gusto por los deportes y sobre todo por el fútbol. Gracias por dejarme ver los partidos con ustedes, los gritos y las risas, las largas conversaciones, las rivalidades deportivas, y el apoyo que siempre me han brindado. Sin ustedes estas ganas de aprender todos los días un poco más sobre los deportes profesionales, no existiría.

A mi mamá por empujarme siempre hacia adelante y demostrarme que se puede más si así lo quiero. Aunque los deportes no son tú fuerte, eres la capitana de este equipo llamado “Familia Rivas Gómez” y no sabes cuan orgullosa me siento de jugar al lado de ustedes y derrotar a cada rival que nos toca en el camino.

Para el resto de mi familia las gracias infinitas por estar, apoyarme y sentirse orgullosos de mí con cada paso que doy. Ustedes son el mejor ejemplo que he podido tener y por ello este logro y los que vendrán no solo llevan mi nombre, sino el de cada uno de ustedes que de una u otra forma ha aportado para que sea posible.

A mi compañero de tesis por haberse arriesgado conmigo en esta locura, sin más que unas conversaciones de futbol y buena vibra. No me cansaré de contar lo casual y espontáneo que surgió toda esta idea y lo divertido que fue realizar este “Sueño Vinotinto” que hace un año solo estaba en nuestras cabezas y que hoy después de no sé cuántas mil fotos, dolores de espalda y muchas risas, no puedo sentirme más feliz y orgullosa de verlo hecho realidad, tal cual como lo imaginamos.

A Lau la tutora más chévere y sonriente que se puede tener. Gracias por embarcarte con nosotros y brindarnos tu apoyo incondicional. Por presentarnos a nuestro mejor amigo Dragonframe y enseñarnos que si teníamos que tomar un millón de fotos, igual era posible.

A la promoción de la samba y futuros colegas, gracias por estar y ayudar cuando así lo necesitamos y cuando no también. Son muchas las personas que directa o indirectamente colaboraron con algún detalle y que hicieron posible que todo este trabajo saliera.

A todas aquellas personas que desde el inicio apostaron por este proyecto y que hoy luego de haberlo culminado tengo el honor y orgullo de presentárselo. Esperando se lleven una grata sorpresa y disfruten al verlo.

Lilyuska Rivas

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	IX
CAPÍTULO I: LA SELECCIÓN NACIONAL DE FÚTBOL DE VENEZUELA	11
1.1 El nacimiento del fútbol en Venezuela	11
1.1.2 El fútbol de colonias	13
1.2 Épocas de surgimiento	13
1.2.1 Eliminatorias Mundialistas 1965: El origen del sueño	13
1.2.2 Debut Copa América	14
1.2.3 <i>Mendocita</i> hace respetar la casa	15
1.2.4 Copa América 1979: La cosecha de las igualdades	15
1.2.5 La Vinotinto en Moscú	16
1.2.6 Primera Victoria en Eliminatorias	17
1.2.7 Dolguetta goleador en 1993	17
1.2.8 El “Pato” Pastoriza y el cambio psicológico.	17
1.3 El fenómeno de La Vinotinto.....	18
.....	21
1.4 Registro histórico de La Vinotinto en Eliminatorias Mundiales	21
CAPÍTULO II: LA ANIMACIÓN	30
2.1 La animación	30
2.1.1 Tipos de animación	33
2.1.2 Los principios de la animación	35
2.2 Stopmotion como animación	38
2.3 El cortometraje animado	40
CAPÍTULO III: EL PROBLEMA	42
3.1 Planteamiento del problema	42
3.2 Objetivos	43
3.2.1 Objetivo general.....	43
3.2.2 Objetivos específicos.....	43
3.3 Justificación	43

3.4 Delimitación	45
CAPÍTULO IV: UN SUEÑO VINOTINTO	46
4.1 Ficha técnica del cortometraje:	46
4.2 Idea.....	47
4.2.1 Sinopsis	47
4.2.2 Escaleta	47
4.2.3 Guión literario	49
4.2.4 Guión Técnico.....	54
4.2.5 Storyboard.....	58
4.3 Creación de las jugadas	62
4.3.1 Creación de los personajes	62
4.3.2 Proceso de elaboración de muñecos-personajes:	70
4.3.3 Proceso de elaboración escenario/estadio:.....	74
4.4 Propuesta visual	76
4.4.1 El color.....	78
4.4.2 Personajes	79
4.4.2.1 Colores	79
4.4.2.2 Selección de Rusia.....	79
4.4.2.3 Selección de Venezuela.....	80
4.4.2.4 Árbitro.....	81
4.4.3 Locaciones.....	82
4.4.4 Propuesta fotográfica	82
4.4.4.1 Iluminación.....	84
4.5 Propuesta sonora	86
4.5.1 Las voces	86
4.5.2 Musicalización.....	86
4.5.3 Efectos de sonido	87
4.6 Plan de rodaje	88
4.7 Desglose de necesidades de producción:	89
4.8 Presupuesto	90

4.9 Análisis de Costos:.....	92
FUENTES CONSULTADAS.....	94
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	98

INTRODUCCIÓN

"Hay que ir pensando en lo que es este premundial que, sin duda, va a ser bastante disputado, pero creo que demostramos estar preparados para afrontar este reto (...) así que vamos camino a Rusia"

Alain Baroja.

La Vinotinto, nombre atribuido a la selección nacional de fútbol, por el que es reconocida, amada, alabada, criticada u odiada. Desde su fundación y hasta el momento el único equipo de su región y confederación (la Conmebol), que nunca ha llegado a participar en un Mundial de Fútbol.

Un equipo con más bajos que altos, con más goles en contra que a favor, pero que de a poco y con victorias memorables ganó no solo el reconocimiento y celebración de cada jugada y gol anotado, sino de ponerle la camiseta vinotinto a su país. Ese sueño de participar en un mundial que pasó de los jugadores a el país entero, porque amante o no del fútbol, en cada hogar venezolano hay una camiseta de La Vinotinto.

La pasión con la que cada venezolano lleva la camiseta de la selección, asiste a un partido y apoya al equipo, sin importar el rival es la misma de la que nace la idea de este trabajo de grado. Llevar a nuestra vinotinto ideal a participar en el próximo mundial de futbol Rusia 2018.

Con un año, aproximadamente, de partidos por delante y grandes rivales por derrotar, la clasificación de La Vinotinto al Mundial de Rusia 2018 es incierta. Por lo que se escoge realizar un cortometraje animado que cuente esta historia y *Sueño Vinotinto* [itálicas añadidas]. Pensado desde la ficción, donde el seleccionado nacional clasifica para esta cita mundialista y juega su primer partido en la historia de su fútbol. Desarrollado con la técnica del stopmotion, que permite dar vida a figuras u objetos inanimados, en este caso, figuras hecha de alambre y masa flexible, que cobrarán vida ante la cámara mostrando al once ideal en la cancha listos para ganar el partido.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: LA SELECCIÓN NACIONAL DE FÚTBOL DE VENEZUELA

1.1 El nacimiento del fútbol en Venezuela

El fútbol, deporte con raíces chinas/ inglesas, tiene un vasto recorrido a nivel mundial, pero el camino del balompié criollo data ya hace 135 años, según Laya (2004) en su texto *El Fútbol en Venezuela*:

Del 16 de julio de 1876 data el primer registro venezolano de un partido de fútbol. Organizado por el maestro galés A.W Simpson, el encuentro se llevó a cabo el día de la Virgen del Carmen con la participación de británicos, corsos y trinitarios en las inmediaciones de la mina “Perú” de El Caratal, cerca de la población guayanesa de “El Callao. (p.14).

Laya (2004) indica que el auge del deporte fue acrecentando a medida que pasaba el tiempo por la influencia de los centros educativos de Mérida, Táchira y Caracas a practicar la disciplina considerada por muchos, para personas de clase alta.

Las sociedades en Cuba, República Dominicana, Puerto Rico y México se enfrascaron en la pasión por el deporte del bate y la pelota, mientras que a partir de 1900 en Venezuela se fraguaban los primeros enfrentamientos entre equipos de fútbol, en el marco de las instalaciones de San Bernardino Sport Club. Toda esta movida provocó la creación del *Alto Tribunal del Football*. Los colegios de jesuitas como La Salle y San Ignacio del Loyola fueron pioneros en esta disciplina. (Laya, 2004).

"Para el 31 de enero de 1926 en la cancha del Brooklyn de Sarría, quedó inaugurada oficialmente la Federación Nacional de Fútbol, afiliándose a ella los primeros equipos financiados por la empresa privada(...)" (Laya,2004, p.21).

Del mismo modo sostiene que para 1936, durante el mandato de Eleazar López Contreras, se construyó el Estadio Nacional del Paraíso, llenando sus gradas de aficionados al balompié, en este escenario se presenciaba el clásico entre Loyola y Dos Caminos; siendo el último equipo campeón nacional por 3 años consecutivos, de 1936 a 1938.

La selección de fútbol de Venezuela disputó su primer encuentro internacional el 12 de febrero de 1938 con motivo a los IV Juegos Centroamericanos y del Caribe, ante la selección panameña. El encuentro, disputado en Ciudad de Panamá, finalizó 1:3 a favor de Panamá. Anónimo (s.f) la-vinotinto, [Página web en Línea].

La camiseta tiene una historia bien jocosa, bien única, que en un partido amistoso que tuvo la selección no aparecieron los uniformes que se habían mandado a hacer y habían unos uniformes de la Guardia Nacional de Venezuela que eran color vinotinto, a partir de allí vistieron ese color. Rojas,(Periodista deportivo). (2013, Enero) La historia de La Vinotinto Completa [Programa de TV, grabación de video en línea] Caracas: Vale TV.

Pero esta no es la única versión que existe acerca del color vinotinto en la camiseta del seleccionado nacional. Se dice que nace de la creencia popular que al mezclar los colores amarillo, azul y rojo de la bandera venezolana, se obtiene este color vinotinto. (Chacón, 2009).

1.1.2 El fútbol de colonias

El fútbol con protagonistas criollos fue puesto en la sombra por los inversionistas que se formaron en las colonias de inmigrantes, ya que los venezolanos no podían competir económicamente con los equipos con nombres extranjeros, inclusive algunos empresarios extranjeros, como el vasco Damián Gaubeka se costeara amistosos contra grandes clubes del mundo como Real Madrid, Botafogo, River Plate, Barcelona. (Laya, 2004).

Así continua explicando que el Deportivo Portugués, Deportivo Español, Deportivo Vasco, Deportivo Italia, Catalonia, UD Canarias, Deportivo Celta, eran nombres de los equipos más fuertes en esta época. Pasados los años se debilitarían estos equipos por la calidad del fútbol para desaparecer poco a poco de los terrenos de juego.

1.2 Épocas de surgimiento

1.2.1 Eliminatorias Mundialistas 1965: El origen del sueño

Fue una época en la que el fútbol venezolano creció: de jugar con el equipo grande en torneos del ciclo olímpico (Bolivarianos, Panamericanos y Centroamericanos y del Caribe) en 1965 se hizo el estreno Premundial. Pérez (2013) Líder en Deportes, [Página web en Línea].

La selección fue concentrada por la Federación Venezolana de Fútbol (FVF) el 14 de abril de 1964, un año antes de iniciar del Premundial, con 22 jugadores, quienes entrenaron en el Colegio Fray Luis de León

con el técnico argentino Rafael Franco. Pérez, (2013).
Líder en deportes [Página web en línea].

Pérez explica que: “Perú ganó 1-0, aquel 16 de mayo de 1965, con gol de tiro penal de Zagarra al minuto 38, tras una falta de David ‘Indio’ Motta frente a Mosquera”.

Venezuela alineó en la portería con Felipe Mirabal, quien se llevó los elogios de la prensa peruana al tapar tres disparos con etiqueta de gol. La defensa tuvo a David “Indio” Motta, José Luis Zarzalejo, Freddie Ellie y Octavio De Suze; el mediocampo mostró a Antonio Ravelo, Argenis Tortolero y José Ravelo; y el ataque fue responsabilidad de Luis Pineda, Luis Mendoza y Rafa Santana, con el técnico argentino Rafael Franco. Pérez, (2013). Líder en Deportes, [Página web en Línea].

El delegado de la Vinotinto fue Salvador Gala, quien declaró: ‘el resultado es, en realidad, una victoria moral para Venezuela, ya que con ella se ha acortado la distancia de poderío futbolístico en 25 años’. Venezuela perdió 1-0 en su debut en el estadio Nacional de Lima y allí empezaron 48 años de historias en premundiales. Pérez, (2013) Líder en Deportes, [Página web en Línea].

1.2.2 Debut Copa América

“El estreno de Venezuela en el torneo futbolístico de selecciones más antiguo del mundo, la legendaria Copa América de Naciones, ocurre en el año 1967, en ocasión de celebrarse la Edición XXIX, en Uruguay.” (Regalado, 2000, p.11).

Una victoria y cuatro derrotas fue el saldo del estreno nacional en la Copa América y el mismo fue calificado por la crítica, como el triunfo de ‘el criterio de los optimistas y los audaces’, ya que Venezuela con un

seleccionado de escaso roce internacional y sin experiencia en eventos de esta magnitud, no ocupó la última casilla. (Regalado, 2000, p. 11).

Dicha victoria fue lograda frente al combinado de Bolivia por tres tantos a cero, goles obra de Scovino, Santana y Ravelo, concluye Regalado.

1.2.3 “Mendocita” hace respetar la casa

El 3 de agosto de 1969 en el marco de las eliminatorias para el Mundial México 70, se llevaría a cabo el encuentro entre los vecinos, la selección Colombia y el equipo nacional venezolano. (Laya, 2004).

Sostiene Laya que los cafeteros llegaban al país con actitud de grandeza e impertinencia, afirmando que golearían y humillarían a los vinotinto, todo tras la goleada propinada en tierras colombianas. La historia en el Olímpico fue diferente, *Mendocita* mató con el pecho, dejó atrás a un defensor y, sin dejarla caer, disparó justo al ángulo, sin nada que hacer para el meta Largacha. Minutos después Colombia reaccionó para el marcador final de 1-1. Así se logró el primer punto mundialista para unos vinotintos ansiosos de buenos resultados.

1.2.4 Copa América 1979: La cosecha de las igualdades

“La participación de Venezuela en su tercera Copa América, significó la salida de la Selección Nacional de Caracas en una competencia oficial, por primera vez en la corta historia futbolística del país”. (Regalado, 2000, p.23).

Regalado agrega que la selección nacional contaba entre sus efectivos a Luis Mendoza, Rafael Santana, Pedro Castro, Richard Páez, Vicente Vega, además de un nutrido grupo de nuevos jóvenes valores como Pedro Febles, Pedro Acosta, Emilio Campos entre otros.

Los primeros dos encuentros del torneo continental los disputaría de local, frente a los seleccionados de Colombia y Chile, ambos se resolvieron con sendos empates gracias al nivel demostrado por los criollos Páez y Mendoza. En ambos encuentros la presencia del público venezolano fue meritoria, contra los colombianos subcampeones del torneo anterior para la época llenaron el Olímpico de Pueblo Nuevo unas 18.000 personas, mientras contra el combinado chileno presenciaron el partido unos 14.000 hinchas. Regalado, (2000).

Regalado, (2000) Sin embargo la historia acabaría estrepitosamente, cuando en los encuentros de vuelta la selección nacional caería goleada y eliminada así de la cita continental.

1.2.5 La Vinotinto en Moscú

En el pre-olímpico de Moscú 1980, participó en un grupo formado por Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Chile y Perú, Venezuela consigue 2 victorias (contra Colombia y Bolivia) y un empate (contra Chile), obteniendo así el cuarto lugar y el único pase hasta el momento a unos Juegos Olímpicos, con 5 puntos en la clasificación, destacando que en las eliminatorias sudamericanas solo avanzan 2 países. Escalona, (2002) Orgullos Venezolanos Blogspot, [Página web en Línea].

Escalona agrega que para este momento una protesta contra la unión soviética, por la invasión a Afganistan permitió a Venezuela meterse en el grupo A, con las selecciones de URSS, Cuba y Zambia. Argentina primera de este grupo, al unirse al boicot convocado por 65 naciones, queda fuera de participar y toma su puesto el seleccionado nacional.

1.2.6 Primera Victoria en Eliminatorias

Para 1981, La Vinotinto vencería por un tanto a cero a su similar de Bolivia, este triunfo sería el primero cosechado por el combinado nacional en procesos eliminatorios para una Copa del Mundo, el tanto fue obra de Pedro Acosta y el encuentro fue disputado en el Estadio Olímpico de Caracas. Santiago (2011), Slideshare [Página web en Línea].

1.2.7 Dolguetta goleador en 1993

El 22 de junio de 1993, en nuestro partido de Copa América de Ecuador, Venezuela se media a Estados Unidos, quienes al inicio del segundo tiempo ganaban 3-0; pero una inyección de empuje y coraje le permitió a La Vinotinto marcar dos goles, ambos de José Luis Dolguetta, y sobre el final, un golazo de Miguel Echenausi sentenciaba la paridad en el marcador. Los goles de Dolguetta le permitieron ser el primer y único venezolano que termina como goleador de una Copa América; marcó 4 tantos. Diez momentos inolvidables que nos regaló La Vinotinto, (s.f), Solo Fútbol Ve, [Página web en Línea].

1.2.8 El “Pato” Pastoriza y el cambio psicológico.

“Cada historia siempre tiene un prócer y la Vinotinto contó con el suyo: José Omar Pastoriza, un amante empedernido del fútbol, que reivindicó la carrera del jugador en Venezuela y los llevó a confiar en sí mismos.” Salcedo, (2014) La Verdad, [Página web en Línea].

El estratega argentino llegó a tierras llaneras en 1998 para hacerse cargo de la maltrecha selección nacional y comenzar a trabajar en algo más allá de lo deportivo:

la psicología. Le dio un giro radical al trato de los directivos con los atletas y erradicó la palabra "cenicienta" del vocabulario criollo. Cambiar la mentalidad del futbolista local se convirtió en su mayor logro. Salcedo, (2014) La Verdad, [Página web en Línea].

1.3 El fenómeno de La Vinotinto

Durante el verano de 2011, en el mundo del deporte, específicamente en el fútbol, se vivió el torneo más antiguo del mundo entre selecciones, la copa América, en la que participan los diez países de Sudamérica más dos países invitados. A lo largo del torneo, la noticia qué más eco tuvo, no solo en la prensa no solo venezolana, sino en el mundo entero, fue la del rendimiento de la Selección de Venezuela de Fútbol, también conocida como la Vinotinto. Da costa, (2011) fernandodacostacarrillo. [Página web en línea].

Da costa agrega que la selección nacional, desde sus inicios catalogada como “la cenicienta” de Sudamérica, la última en llegar a todo, el contrincante más fácil, pasó por momentos, memorables, buenos y algunos no tantos.

“Desde 1938 hasta 1998 la selección, en la carrera para la clasificación al mundial, había logrado ganar únicamente 8 juegos. Lo que resume 60 años en 8 juegos ganados” Da costa, (2011) fernandodacostacarrillo. [Página web en línea].

Es por ello, que el avance y la nueva forma de juego con la que se presentaron en este torneo sudamericano logró acaparar las miradas de quienes hasta ahora solo reconocían al equipo como el último de la lista de clasificación. Pero, sin duda alguna, este éxito y esta nueva Vinotinto no se hicieron solos. Fueron los profesionales del balompié que confiaron y se dedicaron al equipo, en sus respectivas etapas, las cabezas de la selección, que desde su llegada marcaron la diferencia, y son parte de la historia que aún escribe el equipo venezolano, afirma Da Costa.

José Omar Pastoriza, el primer director técnico extranjero suramericano que la federación trajo para la selección nacional. Llegó al equipo para innovar incorporando por primera vez el entrenamiento con la figura de un preparador físico y logró que el equipo comenzara a trabajar en su técnica. Seijas, (árbitro), (2012, Octubre, 20). La historia de la Vinotinto completa. Programa de TV: Vale TV, grabación de video en línea: YouTube.

Este entrenador y su cuerpo técnico con una amplia trayectoria en equipos como el Boca Juniors de Argentina e Independiente de Avellaneda, por nombrar algunos. Llevó a la selección nacional a posicionarse en un nivel más alto. Desde ese momento, el equipo comenzó a hospedarse en hoteles cinco estrellas, como el resto de las selecciones del mundo, dirigidos por profesionales de un alto nivel, que buscaba introducir en los jugadores ese pensar de convertirse en deportistas de alta competencia, y no mirar al fútbol como un hobby o pasatiempo. Sasso, (2007), La Vinotinto: Pasión que nos une, Universidad Central de Venezuela. [Página web en línea].

Para consolidar el legado que inició el entrenador argentino Pastoriza sostiene Sasso, vendría el ex futbolista venezolano Richard Páez que no solo llevaría al equipo nacional a un nivel más alto sino que lograría que la sociedad venezolana, después de años de usar camisetas de equipos extranjeros, cuando de fútbol se tratase, quisiera vestir una camiseta de la selección nacional.

Páez logró dar el salto con su discurso motivador, llegándole profundamente al jugador, manejando muy bien el sentimiento venezolano (...) Su discurso despertó un sentimiento de identidad en los futbolistas, que derivó en un vuelco en la actitud con la que encaraban cada nuevo reto. El jugador venezolano comenzó a creer en sus posibilidades, y los excelentes resultados que se produjeron como consecuencia, instauró una memoria ganadora para las generaciones que representen el relevo. Páez es el entrenador más exitoso de la historia y, detalles aparte, factor de peso

en la transformación vivida en el último lustro. Sasso, (2007), La Vinotinto: Pasión que nos une, Universidad Central de Venezuela. [Página web en línea].

Así llegaron victorias históricas y memorables, como la que se obtuvo por primera vez siendo equipo visitante en Santiago de Chile, con marcador de (2-0) a favor del seleccionado nacional que sorprendió y empezó a generar entusiasmo.

Sin olvidar, comenta Sasso el memorable juego en el estadio Centenario en Montevideo, Uruguay. Partido lleno de expectativas y polémicas, de comentarios despectivos y burlones refiriéndose al equipo venezolano y su fútbol.

Todo el país quería vencernos y en cualquier lugar uno se topaba con expresiones que anunciaba la inminente goleada que recibiríamos esa noche en el Centenario. “Uruguay 18, Venezuela no existís”, decían los periódicos de ese país. Le dimos una lección de humildad. Sasso, (2007), La Vinotinto: Pasión que nos une, Universidad Central de Venezuela. [Página web en línea].

Pero el resultado fue otro, La Vinotinto derrotó esa noche (3-0) al equipo uruguayo, un gigante del fútbol, asombrando al mundo futbolero, y a todo quien haya visto el partido. “El gran momento del fútbol venezolano se vivió esa noche y de la mano de Richard Páez. La historia ya era vinotinto” Sasso, (2007), La Vinotinto: Pasión que nos une, Universidad Central de Venezuela. [Página web en línea].

La respuesta inmediata a esta nueva etapa de triunfos de La Vinotinto viene con la suma de los medios nacionales a esta “fiebre del fútbol” donde los canales del momento Venevisión y RCTV se peleaban por las transmisiones de los partidos de la selección. Empresas importantes ofrecen y comienzan a patrocinar el equipo con tarjetas de crédito, telefónicas, cuadernos, zapatos, camisas, y cualquier otro objeto

o prenda que pueda ser comercializada. La historia de la Vinotinto completa. Programa de TV: Vale TV, grabación de video en línea: YouTube.

.

1.4 Registro histórico de La Vinotinto en Eliminatorias Mundiales

En la revista *Todo lo que usted debe saber sobre*, en este caso, dedicada a La Vinotinto el autor Regalado relata, que las competencias internacionales para las selecciones de mayores en el fútbol, no llegaron sino hasta el año 1966, con la participación y estreno del equipo nacional en la fase eliminatoria para la VIII Copa del Mundo.

Con su participación en las eliminatorias para la Copa Mundial celebrada en Inglaterra en 1966, la selección venezolana de fútbol comenzó su andadura en competencias internacionales para selecciones de mayores. Un periodo en el que no faltaron los desencuentros y las dificultades, pero tampoco el empeño de ubicar a Venezuela en el mapa futbolístico. Regalado, (s.f) número 11, vol. LA VINOTINTO, p.8.

Del mismo modo el autor comenta que, anteriormente, específicamente en el año 1958 la selección había sido invitada a participar en el premundial, pero para el momento la Federación Venezolana de Fútbol (FVF) al conocer los equipos a enfrentarse en el campo, en este caso, Brasil y Perú, decidieron rechazar la invitación. El país hasta ese entonces solo participaba en juegos y competencias pequeñas, podría decirse, del fútbol aficionado y juvenil, como Centroamericanos, Bolivarianos, Panamericanos y Suramericanos.

Es hasta el año 1965, indica Regalado que el país acepta la invitación a participar en la fase de clasificación para la VIII Copa del Mundo a celebrarse en Inglaterra. Para este entonces una selección más confiada en su equipo y en el crecimiento de la Liga Mayor, que mostraba el movimiento y avance futbolístico en el país.

“El viernes 14 de mayo de 1965, la selección partió hacia Lima para su estreno en la fase clasificatoria a la Copa del Mundo” Regalado, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.11. Cuatro partidos disputó la selección en estas primeras eliminatorias, (Perú 1-0) y (6-3) (Uruguay 5-0) y (3-1) que concluyó en cuatro derrotas seguidas, y terminó con la participación y posibilidad del cuadro nacional en llegar al Mundial de Inglaterra. Que para el momento dejó al equipo como candidato fijo a ser últimos de la competencia y a sus rivales a considerar al país como un equipo fácil de enfrentar. (Regalado, s.f)

Para las eliminatorias correspondientes al Mundial de México 1970, se inscribieron los diez países suramericanos, Venezuela, formaba grupo junto a Colombia, Paraguay y Brasil (...) Estas eliminatorias arrancaban en Bogotá ante Colombia y por segunda ocasión a Venezuela le correspondía actuar de visitante en su primer juego. Regalado, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.13.

Regalado (s.f) cuenta que en esta fase, el primer encuentro con la selección colombiana culminó en derrota para el cuadro venezolano (3-0) situación a la que se recuperaron en el partido de vuelta con un empate de (1-1) y que a pesar de no tener posibilidades de clasificación llevó a La Vinotinto a triunfar (1-0) ante el equipo paraguayo, en la Asunción. Pero faltaba enfrentarse a la selección de Brasil y a su estrella del momento “El Rey” Pelé, no fue tarea fácil, dos partidos que se disputaron a casas llenas, tanto en Brasil, como en la capital venezolana, que infortunadamente terminaron en derrotas con marcadores abultados a favor de los brasileños (5-0) y (6-0) para una vez más quedar sin posibilidad de clasificación.

Sin embargo, a nivel de selección nacional, en 1973, Venezuela quedó desafiada de las competencias internacionales de FIFA y Conmebol, “debido a una división en el seno de la FVF (Federación Venezolana

de Fútbol) suscitada por las duras pugnas entre dirigentes locales que se disputaban su control”. Por ello la selección mayor no pudo presentarse en las eliminatorias del área sudamericana, ni los equipos profesionales participar en competencias internacionales. Laya (citado en D’Amico, 2012)

Para el año 1978, la selección retoma su participación en las eliminatorias para el mundial de Argentina. El cuadro nacional formaba parte del grupo 2 con Uruguay y Bolivia. Pero, a causa, de los problemas internos de la federación, no fue sino hasta unos días antes de jugar el primer partido, que se designó un director técnico y equipo para acompañar al equipo a esta fase eliminatoria. Con la sorpresa de que el equipo ganara (1-0) al cuadro uruguayo, a pesar de la poca preparación que tenían para ese primer partido. No pasó lo mismo con los tres partidos que siguieron con derrotas de (3-1) y (2-0) ante Bolivia, y el partido de vuelta ante Uruguay con una estrecha derrota de (2-0). Con el que una vez más la selección se quedaba por fuera de un mundial de clubes. (Regalado, s.f)

El periodo 1981-1999 fue el más oscuro de la selección venezolana de fútbol. Durante estos años La Vinotinto transitó un camino minado de derrotas y decepciones para el balompié nacional, con momentos apenas rescatables por algunas situaciones individuales y aisladas victorias. La falta de oficio y la escasa preparación en encuentros internacionales motivaron, en muchos casos, su deslucida participación en las citas continentales y premundialistas. Pérez, (s.f), número, 11 vol. LA VINOTINTO, p.21.

Pérez (s.f), menciona que para el año 1981 la selección dirigida en el momento por Walter “Cata” Roque, se preparaba para las eliminatorias al Mundial de España 1982. Jornada recordada por la victoria de la selección nacional sobre el equipo boliviano con marcador de (1-0) en el estadio Olímpico. Que aunque no sirvió para la

clasificación, sí acabó con la cadena y una racha de 16 partidos seguidos perdidos en fase eliminatoria para el conjunto nacional.

“Argentina, Perú y Colombia fueron los rivales de Venezuela en el camino al Mundial 1986, celebrado en México (...) “Pérez, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.23.

Indica Pérez, que para la selección cada uno de estos equipos representaba un reto particular pero, sin duda, el encuentro con la albiceleste de Diego Armando Maradona pondría en evidencia las cualidades del equipo nacional. Un partido, que según la prensa y el público la selección Argentina ganó (3-2) con sufrimiento y esperando el pitazo final con un “Cristo en la mano”.

A pesar de que por el resto de las eliminatorias no habría victorias para el cuadro nacional, en esta oportunidad, lograron empatar al equipo colombiano con marcador de (2-2), pero que no pudo detener la línea de derrotas que le siguieron en esta fase (1-0 y 4-1) a favor del equipo peruano. (Pérez, s.f).

“En la clasificación general, de las 103 selecciones de todo el mundo que jugaron el premundial, La Vinotinto ocupó el puesto 102, solo por encima de la selección de Nepal” Pérez, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.25.

Pérez (s.f) comenta, que durante las siguientes fases premundiales, Italia 1990, Estados Unidos 1994, y Francia 1998 el equipo nacional no logró, ni estuvo cerca de conseguir el objetivo de participar en un Mundial de Fútbol. Los resultados, llevaron al equipo a la peor posición dentro del ranking de clasificación suramericano dentro del deporte rey, que llegó a ocupar para el Mundial de Francia 1998, el último lugar entre los nueve equipos pertenecientes a esa categoría.

Así mismo, explica que el equipo fue víctima del desorden dentro de la Federación Venezolana de Fútbol (FVF) ya que en menos de dos años el seleccionado cambió de director técnico, un par de veces.

Ahora bien, ¿qué hizo que no se mantuvieran esos entrenadores al mando de la selección nacional? Aparte de no obtener resultados, quizás estos entrenadores no se aclimataron a “la personalidad del jugador, a la forma nacional de jugar la bola, a un sentimiento que se vuelve temperamento y se llama idiosincrasia” Laya (citado en D’Amico, 2012).

Para cuestionar estas preguntas en el año 2001 llega a la dirección técnica de la selección Richard Páez, un médico y ex- futbolista profesional, que contaba con una lista de triunfos con equipos de la liga nacional y que tenía como objetivo cambiar la historia de La Vinotinto. (Chacón, s.f).

El premundial de Corea-Japón 2002 era el reto a superar por el nuevo director técnico, Páez sabía que era hora de dar resultados y así lo consiguió la selección con una racha de victorias, que comenzó con un duro partido contra la selección de Uruguay, que culminó con la victoria del cuadro nacional y un hito histórico para el fútbol y la selección nacional, cuenta Chacón.

“Fue el partido que nos hizo quitarnos ese traje de Cenicienta que nos atribuyeron durante tantos años” Páez (citado en Chacón, s.f).

Este partido marcó una nueva era para el seleccionado nacional que de inmediato dio el cambio y las victorias llegaron una tras otra; Chile con marcador a favor de (2-0), luego superó a Perú (3-0) y a Paraguay (3-1), una jornada que culminó con la derrota ante Brasil y el cierre de las eliminatorias. A pesar de volver a quedar fuera de la clasificación esta vez, La Vinotinto y su posición futbolística era otra. “Ya no era la sempiterna huésped de la última posición y acabó en la octava casilla con 16 puntos- por delante de Chile-, cifra inédita en la historia de la selección nacional de mayores”. Chacón, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.35.

Añade Chacón, una Vinotinto con un nuevo concepto de juego, que lucía más fuerte y confiada llega a la fase eliminatoria para el Mundial de Alemania 2006. Sin embargo,

el inicio no fue el esperado y las derrotas llegaron con los dos primeros partidos de esta fase ante Ecuador y Argentina.

Cuenta Chacón (s.f) que no ocurriría lo mismo con los partidos por jugarse, en ellos la selección nacional acabó con el mito de la cenicienta y llegó a estar ubicada en el cuarto lugar de la tabla de posiciones para la clasificación.

Explica que el primer partido ante la selección de Colombia terminó en (1-0) a favor del seleccionado nacional. Solo tres días después se enfrentó al equipo de Bolivia, partido que culminó (2-1) a favor de los venezolanos. (3-0) fue el resultado del partido que se jugó contra la selección de Uruguay, memorable para la selección, que ubicaba a La Vinotinto en uno de los puestos que clasificaba a la cita alemana.

Pero esto no era el fin de las eliminatorias, según Chacón, avanzar de allí en adelante fue todavía más difícil, los empates y derrotas llegaban más fáciles que las victorias, dando cuenta de lo difícil y equilibrada que era la competencia.

Una Vinotinto que llegó hasta la penúltima jornada con la chance de clasificar pero que no le alcanzó al perder con marcador de (1-0) ante la selección de Paraguay. “En esa eliminatoria Venezuela escaló un peldaño más y terminó en la séptima posición con 18 puntos”. Chacón, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.36.

Para las eliminatorias de Sudáfrica 2010, cuenta Chacón, que Venezuela debutaba con Ecuador, partido que culminó en (1-0) a favor del seleccionado nacional. Pero que a la vuelta de los siguientes partidos se encontró nuevamente con la derrota, al perder (0-2) contra Argentina y (1-0) frente a Colombia. La siguiente fecha era con Bolivia, un juego en el que La Vinotinto se impuso (5-3), pero que para el momento no terminaba de llenar las expectativas.

Además, asegura Chacón que para el momento La Vinotinto y su cuerpo técnico sentían la presión de obtener un resultado y lograr el objetivo de clasificar a una Copa Del Mundo. Que terminó en la renuncia del director técnico Richard Páez “poniendo

fin al ciclo más exitoso que se haya visto en selección nacional alguna” Chacón, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.37.

“Cesar Farías se inició con buen pie al frente de La Vinotinto, que entonces vivía un momento muy halagüeño por su rendimiento en la fase inicial de las eliminatorias para el Mundial Sudáfrica 2010 “ (...) Prat, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.41.

La Vinotinto con nuevo director técnico indica Prat, que tenía la difícil tarea de seguir adelante con todos sus compromisos. Seis puntos en el inicio de la eliminatoria mundialista, marcaban esta nueva etapa del conjunto nacional y una nueva esperanza para el equipo de lograr la anhelada participación.

Uruguay fue el primer contrincante para retomar el calendario de la eliminatoria, que arrancó con un punto a favor de la selección nacional al quedar (1-0) el marcador a favor de los nacionales. Chile fue el siguiente en la lista, un partido que no terminó bien para la oncena nacional que cayó con marcador de (3-2) ante los chilenos, “iniciando la etapa más turbulenta para el seleccionador” Prat, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.44.

Comenta Prat, con cuatro partidos y cuatro derrotas consecutivas, con Perú (1-0), Paraguay (2-0), Brasil (4-0) y Argentina (4-0), que, a pesar de, no impidieron al equipo continuar y obtener resultados como el conseguido ante Ecuador con resultados de (3-1) a favor y ante la selección colombiana de (2-0), que por un momento ofrecía alguna posibilidad a obtener un lugar en la clasificación.

Así mismo cuenta Prat, que la buena racha y el gran partido que jugó la selección en La Paz con marcador a favor, sirvió para llegar con posibilidades de clasificar hasta la penúltima fecha. Pero que llegó hasta allí, ya que los paraguayos acabaron con la remota posibilidad que existía al derrotar al equipo venezolano (2-1).

“Al finalizar la eliminatoria, La Vinotinto terminó a dos puntos de Uruguay, que llegó al Mundial tras superar un repechaje “(...) Prat, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.44.

Luego de conquistar el cuarto lugar en la Copa América, el equipo regresó al país dentro de un contexto diferente (...) Farías por primera vez logró contar con el apoyo de la mayoría del público, que se ilusionó más que nunca con el inicio de la nueva eliminatoria, la que llevaba a Brasil 2014. Prat, (s.f), número 11, vol. LA VINOTINTO, p.46, 47.

A pesar del entusiasmo, la exigente preparación y los buenos números con que llegaba la oncena nacional a esta etapa eliminatoria las cosas no comenzaron bien, asevera Prat que Ecuador resultó ser un rival más fuerte de lo esperado y ganó (2-0).

Indica Prat, los equipos reconocidos como fuertes competencias, vendrían después. La Argentina de Lionel Messi, que terminó con la cabeza baja tras ser vencido por el cuadro nacional (1-0), seguidamente el conjunto colombiano con empate de (1-1), y el partido contra el equipo boliviano que sirvió para volver a ganar con marcador (1-0) a favor de los venezolanos y para entrar de nuevo en la cima de la tabla de la eliminatoria suramericana.

Pero llegaría el último partido de eliminatoria frente a Uruguay jugado el 11 de junio de 2013 en Cachamay. Aquel encuentro culminó con marcador desfavorable para los muchachos de César Farías, cayeron derrotados por (1-0). El tanto fue anotado por Edinson Cavani a la media hora de iniciado el cotejo. Este encuentro fue clave para olvidar las esperanzas de asistir a la cita mundialista, ya que los charrúas eran rivales directo por el quinto puesto que daba acceso a disputar el repechaje frente al 5 clasificado asiático. (Acosta, 2013).

Se viene Rusia 2018, y con ello el reto para el seleccionado nacional de clasificar a esta cita mundialista. Las fechas y los rivales ya están dispuestos para la primera fase de eliminatorias de grupos. La Vinotinto jugará su primer partido en casa, una ventaja que el equipo debe aprovechar para sumar puntos desde el comienzo e ir asegurando un puesto en la clasificación (Turinese, Comunicación personal, Mayo 15, 2015).

Las eliminatorias de los equipos sudamericanos es de las más complicadas, equipos con varias “Copa del mundo” serán los rivales a vencer por la oncena nacional. “Un largo camino y muchos partidos quedan para llegar a la cita mundialista en Rusia 2018, no será fácil, pero me considero un fiel creyente de estos muchachos y lo que pueden hacer” (Turinese, Comunicación personal, 2015).

CAPÍTULO II: LA ANIMACIÓN

2.1 La animación

Tanto los animales como los seres humanos nos expresamos continuamente a través del movimiento y experimentamos reacciones emotivas muy fuertes hacia los seres y objetos que se mueven especialmente si se mueven rápidamente (...) Si nos basamos en las formas de arte gráfico más primitivas que conocemos, parece que el hombre siempre ha soñado con dar animación a sus pinturas. Halas, J y Manvell, R (1980).

Esta hipótesis coincide con la de historiadores y estudiosos que consideran que este arte ha venido desarrollándose a la par con el desarrollo artístico de los hombres. Hecho visible desde la época de las cavernas, la era Paleolítica, donde el hombre expresaba a través de trazos sus actividades diarias en las cavernas, o a través de pinturas en cadena para simular el movimiento como el caso de las tumbas decoradas, en la antigua cultura Egipcia. (León, 2015) Historia de la animación, principios de la animación y etapas de la animación [Pagina web en línea].

Para demostrar que el hombre siempre ha querido traspasar la barrera del movimiento, que este concepto nace y es parte del subconsciente del ser humano, de animar y generar el movimiento en los objetos inanimados. “La esencia del ser humano está en crearse a sí mismo (...) una forma de demostrar que estamos vivos y que tenemos la capacidad de transmitirlo” León, (2008), Historia de la animación, principios de la animación y etapas de la animación, [página web en línea].

Así, se denota el acto de animar como un proceso que comienza con la inventiva y la necesidad de

comunicación, es decir, una idea que se decide expresar, para posteriormente concluir con una manifestación artística a través del empleo de una técnica 'sin técnica' que se adapta a los gustos del que la emplee. En este caso la técnica es un medio, entendido como un recurso para comunicar. Armas y Dellacasa, (2004) Cortázar para ser visto. Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea]

Por lo que el animador o realizadores de la animación, crean un nuevo mundo en donde se desarrollara lo que quiere comunicarse, decidiendo sobre qué tan exacta deberá ser o será la relación de las criaturas de su imaginación con todas las fuerzas que gobiernan el comportamiento en el mundo natural o real, el cual busca representar. Halas, J y Manvell, R (1980)

Según el animador norteamericano Gene Deitch (citado en Salanova, s.f)

Animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona.

Es decir, que a través de esta técnica es posible producir la sensación de movimientos a objetos o cualquier otra cosa que se pueda imaginar, utilizando la fotografía o jugando con la posición de dichos elementos, que termina por generar el fenómeno de persistencia de la visión o retiniana.

Este fenómeno que sucede en la retina del ojo humano (y/o cerebro) conserva siempre las imágenes durante una fracción de segundo, es decir, todo lo que se percibe es una combinación de lo que está sucediendo en el momento y lo que sucedió o se percibió un instante antes. Purves, B (citado en Della Giacoma ,2013) NANUT. Universidad Católica Andrés Bello.

“Los cineastas se aprovecharon de este 'defecto' del ojo, por lo que pudieron crear las animaciones, utilizando imágenes fijas tomadas cuadro por cuadro y que al ordenarlas una detrás de otra les daban movimiento”. (Della Giacoma, 2013, p.46) NANUT. Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

Uno de los experimentos que nació y aportó para esta teoría fue el famoso experimento de Muybridge y los caballos, que surgió de la duda de conocer si un caballo lograba tener sus cuatro extremidades en el aire mientras cabalgaba. Para esto, Muybridge se encargó de tomar una serie de fotografías en un segundo, 25 para ser más específicos, mientras el caballo estaba en movimiento. . Shaw, S. (citado en Gómez ,2012) CLEO. Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

Imágenes que, además de demostrar que si lograban estar en el aire por un momento las cuatro extremidades del animal mientras cabalgaban, mostraban los distintos movimientos o poses del caballo. Pero que al colocarlas una tras otra y reproducirlas se generaba el movimiento de la figura. Logrando una animación a partir de esas fotografías. Shaw, S. (citado en Gómez ,2012) CLEO. Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

La animación o movimiento de las imágenes está determinada por un factor importante, la cantidad de cuadros por segundo en que será reproducida, ya que esto es lo que permitirá la fluidez y credibilidad del movimiento de las imágenes. Por ello, el formato más recomendable es el de 24 cuadros por segundo para conseguir una mejor transición de la imagen, sin embargo, a partir de los 16 cuadros por segundo ya se logra la impresión de movimiento fluido. Este factor va depender de la intención y el tipo de animación que quiera ejecutarse. Llagostera, E (citado en Della Giacoma ,2013) NANUT. Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

Es este principio de generar la ilusión de movimiento continuo, la clave básica en la que se sustenta todos los tipos de animación existentes. Shaw, S. (citado en Gómez ,2012) CLEO. Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

2.1.1 Tipos de animación

“Existen numerosas formas de animación, que dependen de la creatividad de los animadores y de la técnica o de los objetos que se utilicen”. El cine de animación (S.F.) Auralia [Página web en línea].

- Animación celuloide: Para esta técnica se pintaba cada fotograma, es decir, por cada movimiento o cambio de algún elemento se dibujaba una nueva hoja, para luego ser filmada. Este proceso se agilizó con la creación de la animación por celdas, que consistía en usar láminas de acetato transparentes en donde animaban los dibujos que realizarían las acciones en la escena, por lo que el fondo o elementos permanentes en el cuadro no tenían que ser redibujados, ahorrando tiempo y disminuyendo el trabajo de los animadores. El cine de animación (S.F.) Auralia [Página web en línea].
- Film directo: “Se denomina así al que directamente se dibuja, raya, se pinta o se compone sobre el mismo celuloide.” El cine de animación (S.F.) Auralia [Página web en línea].
- Rotoscopia: Esta técnica consiste en superponer los personajes animados, es decir, generar la animación sobre la filmación de personajes reales. Disney la utilizó para la película *Blancanieves* en momentos como bajadas de escaleras, bailes y situaciones complicadas.
- Foto realidad: “Consiste en trasladar al mundo virtual de la forma más realista posible el mundo real”. El cine de animación (S.F.) Auralia [Página web en línea]. Básicamente, consiste en capturar un elemento de la realidad y tratar de copiarlo o recrearlo tal cual es en una realidad virtual, este el caso de películas animadas que se desarrollan, por ejemplo, en ciudades del mundo real, por lo que se busca que se parezca lo más posible.

- Animación 3D: Un tipo de animación digital que simula las tres dimensiones, esto quiere decir que los elementos, personajes y escenarios fueron modelados de esta manera, en tres ejes. Que a través del proceso de renderización pasará a ser una imagen de 2D, es decir, “la computadora interpreta la escena en tres dimensiones y la plasma en una imagen bidimensional” Salanova, (citado en Méndez y Zarvace, 2013) La magia de la inocencia Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].
- Stopmotion: Básicamente la técnica consiste en colocar un objeto, tomarle una foto, moverlo de lugar o un cambio de posición de la figura y tomar otra foto y así sucesivamente. Con la intención de darle vida y movimiento a cualquier objeto, maquetas, muñecos, plastilina, etc. “Cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para ser animada: arena, agua, agujas, etc.”. El cine de animación (S.F.) Auralia. [Página web en línea].
- Recambio de piezas: (animación por reemplazamiento o sustitución) Este tipo de animación utiliza la misma técnica de captura que el stopmotion, con la diferencia de que las figuras en este caso no son movidas, sino que aquellas partes donde se quiera generar el efecto de movimiento son piezas intercambiables. Utilizado en su mayoría con piezas de madera y para trabajar las expresiones o emociones de los rostros de las figuras. “Las piezas se elaboran previamente siguiendo la animación esbozada en papel, y luego en vez de mover los miembros de los muñecos, lo que se hace es reemplazar las piezas”. Historia, características, estilos y géneros de la animación (2013) Prezi. [Página web en línea].

2.1.2 Los principios de la animación

La animación es el arte de dotar de vida a lo que no la tiene, mediante la manipulación de la forma a través del tiempo. Viene de “ánima”, que significa alma en latín. Es una disciplina difícil. Requiere de un conocimiento profundo de cómo las cosas se mueven en la naturaleza, fruto de la observación y el análisis. El animador debe ser capaz de sintetizar, simplificar y depurar, para reproducir el movimiento, descomponiéndolo en los sucesivos fotogramas. Los 12 principios de la animación, (2011), 3dyanimacion, [Página web en línea].

Se destaca en la publicación web que:

Los 12 principios fueron creados en los años 30 por animadores en los Estudios Walt Disney. Estas reglas básicas de animación se utilizaron para guiar las discusiones creativas y de producción y ayudaron a formar mejor, y más rápido, a los jóvenes animadores. Los 12 principios de la animación, (2011), 3dyanimacion, [Página web en línea].

El ‘Squash and Stretch’ es el primero de los principios y pretende la exageración de las formas y personajes, para realzar su comicidad y darle más dramatismo al producto final. (Anónimo, 2011) [Página web en línea].

El principio de la anticipación ayuda a guiar la mirada del público al lugar donde está a punto de ocurrir la acción. Es ideal para 'anunciar la sorpresa'. Así, a mayor anticipación menor es la sorpresa, pero mayor el suspense. Kerlow, (2006), escardo [Página web en línea].

Kerlow (2006) también establece que con el principio de ‘Puesta en escena’ se da significado a las intenciones y el ambiente de la escena, a posiciones y acciones específicas de los personajes. Colocando en escena la ubicación clave de los personajes conceptualizaremos la naturaleza de la acción. [Página web en línea].

El autor plantea otro de los principios de manera conjunta, la Acción Directa y de Pose a Pose se involucra entre sí pero son dos métodos de animación desiguales. “En el acto concreto se crea una acción continua, poco a poco hasta terminar una acción impredecible, y en la maniobra pose a pose se separan los movimientos en series estructuradas de poses fundamentales”. Kerlow, (2006), escardo [Página web en línea].

La ‘Acción Continuada’ y ‘Acción Superpuesta’ ayudan a enriquecer y dar detalle a la acción. En ellas el movimiento continúa hasta finalizar su curso. En la acción continuada, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje. En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje. Los 12 principios de la animación, (2011), 3dyanimacion, [Página web en línea].

Kerlow (2006) comenta que las “Entradas Lentas” y “Salidas Lentas” generan comicidad en la obra audiovisual, existe una aceleración en mitad de la acción del personaje.

Al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le estaremos dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas. Si no utilizamos estos arcos, podemos dar un toque siniestro, robótico, a nuestra animación. Los 12 principios de la animación, (2011), 3dyani macion, [Página web en línea]

La acción importante y destacada siempre estará complementada con la acción secundaria que es otro de los principios básicos. Kerlow, (2006), escardo [Página web en línea].

El Timing es el momento preciso y el tiempo que tarda un personaje en realizar la acción, y que proporciona emoción e intención a la actuación. Las interrupciones de movimiento, las motion holds, son un fantástico recurso a la hora de contar historias. Los 12 principios de la animación, (2011), 3dyanimacion, [Página web en línea].

“Normalmente, la exageración ayuda a los personajes a reflejar la esencia de la acción. Una gran parte de esta exageración puede ser obtenida mediante el Squash and Stretch.” Kerlow, (2006), escardo [Página web en línea].

En materia de arte, el modelado es otro principio, esto hará más realista la vida que tenga la figura, los aspectos básicos de este principio son el peso, la profundidad y el balance. Las siluetas deben estar alineadas con la cámara para evitar inconvenientes. Los 12 principios de la animación, (2011), 3dyani macion, [Página web en línea]

La personalidad de cada uno de los personajes debe configurarse y plasmarse en el resultado final para una mayor conexión y captación del público, generando emotividad o incluso plasmando en ellos necesidades básicas con las que el público se sienta identificado. Kerlow, (2006), escardo [Página web en línea].

Kerlow comenta acerca de algunos nuevos principios de la animación 3D, entre los que se encuentra el *Estilo Visual*, que debe ser adecuado a todos los niveles de la producción, modelado, animación, render, (...) “Cualquier detalle en el modelado o la

textura de un personaje puede complicar mucho el proceso de animación” . Kerlow, (2006), escardo [Página web en línea].

Mientras que la combinación de movimientos es fundamental para buscar una aproximación entre animación realista y caricaturesco. Al momento de empezar una producción se debe marcar un estilo claro de movimiento y animación dentro de una variedad de estilos: físicas, caricaturesca, movimiento humano realista, rotoscopia. Kerlow, (2006), escardo [Página web en línea].

Ya que disponemos de un control absoluto sobre el movimiento y posición de la cámara, tenemos que hacer que la cinematografía sea un componente crucial de nuestra animación. Hay que poner mucha atención a la etapa de layout. Además, el trabajo de iluminación debe ser tratado con especial atención ya que éste tiene un enorme impacto en el sistema de render y el acabado final. Kerlow, (2006), escardo, [Página web en línea]

2.2 Stopmotion como animación

El Stopmotion consiste en colocar objetos o personajes en una posición determinada, tomar la imagen y seguidamente modificar o deformar los movimientos de estos para lograr otras imágenes que, al proyectarse una tras otra, se permita el movimiento más fluido posible (...) Nucete, (2012), Producción de cortometraje en stopmotion con la técnica de pixilación basado en la estética de los años 50 y las Pin-Up, *Blush*, Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

Como explican Méndez y Zavarce “El Stopmotion es aquella secuencia de imágenes que generan la ilusión de movimiento. Fotograma por fotograma se observa un cambio en el objeto o imagen, por medio de la manipulación propia,

generando esta sensación de vida.” Méndez y Zavarce, (2013), Producción de un cortometraje animado basado en un cuento infantil Latinoamericano utilizando la técnica del stopmotion y la animación digital, *La magia de la imaginación*, Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

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

Así lo estipula Barry Purves “si dos fotogramas secuenciales no tienen relación entre sí, el cerebro del espectador tendrá que luchar para dar sentido a la información que se presenta”. El orden es fundamental y es lo que otorga estos elementos. Barry (citado en Méndez y Zavarce, 2013).

“El go motion es una variante del ‘stop motion’, por el que aplicando un sistema de control a muñecos (animatronic) se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Como resultado se produce un ‘efecto de blur’ sobre las partes en movimiento que aumenta la sensación de realismo”. Campoverde, Pazmiño y Lenin, (2010), Diseño de un programa piloto ecológico para Ecuador Tv, Escuela Superior Politécnica del Litoral. [Página web en línea].

Bravo, (2013) “Existen infinitos procedimientos de animación en stop motion, esto es debido a que esta técnica de animación es un procedimiento artístico y cada autor adecua dicha técnica a aquello que quiere expresar” [página web en línea].

A nivel de “animación” el aporte que este género le da al mundo es la manera como los muñecos se mueven a través del escenario, al contrario de las comiquitas americanas donde los personajes son estáticos; la inclusión de planos y encuadres típico del cine que ayudan a dar mayor dramatismo a la historia; el manejo de un ritmo mucho más dinámico y emocionante; y la resolución de escenas a través de planos de intriga. Cusi, (2005), *Medatia El Huhai*, Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

2.3 El cortometraje animado

Cooper y Dancyger opinan sobre el cortometraje lo siguiente:

La película que dura treinta minutos o menos. Su narración tanto puede estar basada en el género dramático como en el documental o experimental. Y puede ser una película con actores en vivo o en un film de dibujos animados. Cooper y Dancyger (citado en Nucete, 2012).

Los autores Cooper y Dancyger (1998) afirman que el tiempo es un factor importante y primordial en el desarrollo del guión y la historia, a partir de ello se van suscitando diversas tramas y puntos de giro.

El cortometraje se presenta entonces como una oportunidad para su creador de recrear en la historia ideas inusuales que no deben seguir la normativa de un largometraje. La transgresión de las normas clásicas de la cinematografía tiene cabida en estas pequeñas obras. Nucete, (2012), Producción de cortometraje en stopmotion con la técnica de pixilación basado en la estética de los años 50 y las Pin-Up, *Blush*, Universidad Católica Andrés Bello. [Página web en línea].

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III: EL PROBLEMA

3.1 Planteamiento del problema

¿Es posible realizar un cortometraje usando la técnica del stopmotion para recrear fragmentos del primer partido de la Vinotinto en el Mundial Rusia 2018?

El fútbol no solo es un deporte, es un espectáculo que mueve a las masas y reúne el interés de las sociedades en todo el mundo. Partiendo desde el sueño mundialista de Rusia 2018, se plantea a través del proyecto de grado una realización audiovisual en la cual se escenifique el momento de debut de la selección nacional en la máxima cita del balompié mundial.

Con este proyecto universitario se busca materializar ambos enunciados, por una parte el sueño venezolano en la asistencia de su selección nacional a un mundial de fútbol, y por el otro, el festival deportivo y cultural que representa dicho encuentro.

La herramienta del cortometraje animado y la técnica del stopmotion, dará en esta ocasión la posibilidad, a través de una historia coherente, basada en situaciones factibles, la elaboración de un material que haga creer a la colectividad las posibilidades reales de la aparición y debut de la selección nacional de Venezuela en el Mundial Rusia 2018.

El proyecto estará fundamentado en la narración de una historia original, así como la inclusión de narración deportiva en fragmentos puntuales de la misma, en la que los personajes animados representan a los jugadores que defienden los colores nacionales en la vida real.

Y se plantea realizar un cortometraje usando la técnica del stopmotion con diversos materiales para recrear el primer partido de la Vinotinto en la Mundial Rusia 2018.

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo general

Realizar un cortometraje usando la técnica del stopmotion para representar fragmentos del primer partido de la Vinotinto en el Mundial Rusia 2018.

3.2.2 Objetivos específicos

- Conocer los momentos más emblemáticos de la Vinotinto a través de la historia.
- Identificar las herramientas y conocimientos necesarios para la realización de un cortometraje utilizando la técnica de animación de stopmotion.

3.3 Justificación

El fútbol, mejor conocido entre sus seguidores y más fieles hinchas como *el deporte rey*, ha generado pasiones a través de su historia. En 1930 esta pasión logra materializarse bajo un evento mundial que atraería a millones de espectadores y fanáticos alrededor del planeta. Desde la inauguración de la *Copa del Mundo* cada cuatro años los países esperan ver a su selección participar en este evento, por su parte, Venezuela no se ha quedado atrás con este sentir patriótico a pesar de que este país caribeño es reconocido por su fanaticada y su alto desempeño en el béisbol, desde inicios de milenio ha venido calando en el país un apasionado interés por el llamado deporte rey.

El balompié ha logrado calar en el sentir venezolano, mientras que con esfuerzo y dedicación consiguió cada vez más fanáticos. Gracias a cambios importantes en la

selección, cuerpo técnico, nuevos jugadores, mayor participación en torneos internacionales, toma de decisiones llevaron al combinado nacional a un nuevo sistema incluso en el ámbito comunicacional y publicitario, todo esto unido al crecimiento y desempeño de Venezuela en el entorno futbolístico generó el reconocimiento nacional e internacional, haciendo que nazca así la pasión *Vinotinto*.

Al acercarse un nuevo ciclo de preparación para los próximos compromisos internacionales en el panorama futbolístico, nace la idea de presentar a través del proyecto de grado un homenaje hacia la selección de fútbol, además de un reconocimiento para los fanáticos que aspiran al sueño mundialista de Rusia 2018.

Lograr materializar en una producción audiovisual las ansias que un país tiene en conjunto, representa una forma en donde desde el ámbito universitario se busca apoyar e inspirar a todo el pueblo a seguir soñando y luchar en grande para alcanzar sus metas.

El cortometraje será la modalidad elegida para este trabajo que involucra al conocimiento adquirido a lo largo de la carrera, sobre todo el área de manejo de técnicas, especificaciones de cámara y las artes audiovisuales, además abarca la elaboración de un guión que de coherencia y trama a la historia, así como implementar la narración deportiva a ciertos segmentos de la obra y que parten de las experiencias de los alumnos en las cátedras de Radio y Periodismo deportivo.

El stopmotion es la modalidad técnica que adoptará el equipo para la realización del cortometraje. Los personajes realizados con masa flexible, pega epóxica y goma espuma son las herramientas más factibles a la hora de la realización de una animación de este estilo, ya que permite como creadores de la obra un manejo controlado y preciso sobre lo que se está trabajando, y por lo tanto, de lo que se quiere mostrar o transmitir.

El proyecto también pretender funcionar como un aporte motivacional para promover la creación de producciones animadas en el país y demostrar así que esta técnica, a pesar, del trabajo que representa es un método factible y realizable, si se trabaja de manera organizada para obtener un producto final de calidad. Se busca además aumentar el ánimo y la esperanza del venezolano permitiéndole a la audiencia completar ese final tan esperado de un partido glorioso para la selección.

3.4 Delimitación

La siguiente investigación se centra en la realización de un cortometraje con figuras hechas de masa flexible, y goma espuma a través de la utilización de la técnica del stopmotion. El modelado del material escogido, en este caso, la masa flexible, permitirá la creación de los personajes, mientras que el cartón, el plástico y las telas formarán parte del escenario en donde se desenvuelva cada figura involucrada en la historia. Todo esto es complementado con la captura de imágenes a través de fotografías, con la finalidad de darle vida las figuras y objetos inanimados.

La complejidad y cantidad de tiempo que requiere el stopmotion, sumado al moldeado y creación minuciosa de cada personaje son las dificultades del proyecto y su duración estaría entre los 3 y 5 minutos.

El Distrito Capital será el escenario para el rodaje del cortometraje. En la capital se encuentra el espacio donde se recreará el set durante este trabajo. El período de realización del cortometraje será desde el mes de febrero del año 2015 hasta el mes de marzo de 2016.

Este cortometraje va dirigido al público fanático y amante del deporte nacional. Se considera, de igual forma, que puede ser de interés para el público nacional en general sin categorizar un rango de edad. Ya que debido a la modalidad y animación que se utilizará para su realización será atractivo tanto para niños como adultos.

CAPÍTULO IV: UN SUEÑO VINOTINTO

4.1 Ficha técnica del cortometraje:

Cargo	Persona
Guión	Luis Walo
Dirección general	Lilyuska Rivas / Luis Walo
Producción general	Lilyuska Rivas / Luis Walo
Asistente de producción	Valentina Pacheco
Dirección de fotografía	Juceline García
Asistentes de fotografía	Orsola Flores / Valentina Pacheco
Foquistas	Juceline García / Armando Velázquez
Dirección de arte	Luis Walo
Asistente de arte	Carlos Walo
Modelista	Katherine González
Diseño sonoro	Luis Walo
Composición Musical	Banda Del Pez
Narración	Miguel Zambrano / José Manuel Vieira
Edición/Montaje/Animación	Leonardo Basile
Diseñador Gráfico	Luis Rivas
Story Board	Paoly Enriquez

4.2 Idea

La selección nacional de Venezuela “La Vinotinto” clasifica por primera vez a un mundial de fútbol y se enfrenta a su primer juego en Rusia 2018.

4.2.1 Sinopsis

Después de años de intentos fallidos el equipo nacional logra la clasificación y la oportunidad de participar en un mundial de fútbol. Rusia 2018 es el lugar y el año en el que *La Vinotinto* demostrará de que está hecha y porque está allí., jugando contra el equipo anfitrión su primer partido en una copa del mundo.

4.2.2 Escaleta

Se despliega una bandera y unas estrellas se suben a ella para formar la bandera de Venezuela. Se arma el logo de Rusia 2018 en papel.

ESC 1- ESTADIO -EXT- NOCHE

Jugadores de Venezuela y Rusia calientan con la pelota antes de comenzar el partido.

Aparece gráfica de la alineación de Rusia.

Aparece gráfica de la alineación de Venezuela.

Se ve varios jugadores de Venezuela abrazados sobre el terreno de juego en fila. Comienza el Himno Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. Paneo de los torsos de los once jugadores cantando y escuchando el Himno Nacional. Se observa varios jugadores de espalda. El árbitro revisa su cronómetro y pita el comienzo del encuentro.

Salomón Rondón y Ronald Vargas realizan el saque inicial y tocan la pelota en mitad de cancha.

Ronald Vargas domina la pelota y un defensor rival corta el balón, lo manda fuera por la línea de fondo.

Jeffren Suárez cobra un tiro de esquina y Fernando Amorebieta recibe la pelota por alto, cabecea sobrepasando a los defensores rusos. Anota un gol.

Fernando Amorebieta celebra el gol. Sergei Ignashevich se lamenta.

Tomás Rincón se barre al suelo y le comete falta a un jugador ruso. El árbitro le saca tarjeta amarilla a Rincón.

El jugador ruso Alan Dzagoev coloca la pelota, mientras la barrera se ubica para impedir el paso del balón. El jugador remata a portería y anota el gol para los locales.

Alain Baroja hace un gesto de disgusto golpeando el suelo con su puño.

Tomás Rincón camina hacia Baroja y lo levanta del engramado.

Ronald Vargas se interna por la banda derecha, intenta evadir a un defensor que se barre y le comete falta.

Salomón Rondón coloca la pelota en el punto de penal. El portero Igor Akinfeev mueve sus brazos para distraer al pateador. El árbitro suena el pito y Rondón se dirige hacia el balón para rematar.

4.2.3 Guión literario

Sueño Vinotinto

Se despliega una bandera y unas estrellas se suben a ella para formar la bandera de Venezuela.

Se arma el logo de Rusia 2018 en papel.

INSERT: SUEÑO VINOTINTO

MIGUEL ZAMBRANO (V.O)

Un sueño de más de 35 millones de personas se hizo esperar... Tras unas largas y complicadas eliminatorias, Venezuela dice presente en la máxima cita del fútbol mundial...

ESC 1- ESTADIO -EXT- NOCHE

Jugadores de Venezuela y Rusia calientan con la pelota antes de comenzar el partido.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)
(efusivo)

Buenas tardes Venezuela,
estamos listos para
llevarles a ustedes el
encuentro entre nuestra
Vinotinto y el
seleccionado local, Rusia,
en este debut histórico
para nuestra gran
generación dorada.

Aparece gráfica de la alineación de Rusia.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)

El once del combinado local es el siguiente: IGOR AKINFEEV (32), Oleg Kuzmin, SERGEI IGNASHEVICH (35), Aleksei Berezutski, Igor Denisov, Aleksandr Kokorin, ALAN DZAGOEV (30), Roman Shirokov, Oleg Shatov, ARTEM DZYUBA (26) y Dmitri Kombarov.

Aparece gráfica de la alineación de Venezuela.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)

Por su parte nuestra selección nacional formará así: ALAIN BAROJA (26) en la portería, en la línea defensiva ROBERTO ROSALES (26), OSWALDO VIZCARRONDO (32), ANDRÉS TUÑEZ (30) y FERNANDO AMOREBIETA (31), TOMÁS RINCÓN (28), LUIS MANUEL SEIJAS (29), RONALD VARGAS (28) y JEFFRÉN SUÁREZ (30) en la línea media, y arriba CHRISTIAN SANTOS (25) y SALOMÓN RONDÓN (26).Y ahora las gloriosas notas de nuestro Himno Nacional.

Se ve varios jugadores de Venezuela abrazados sobre el terreno de juego en fila. Comienza el Himno Nacional de la República Bolivariana de Venezuela. Paneo de los torsos de los once jugadores cantando y escuchando el Himno Nacional. Se observa varios jugadores de espalda. El árbitro revisa su cronómetro y pita el comienzo del encuentro.

MIGUEL ZAMBRANO (V.O)

La espera muchas veces vino acompañada de impotencia y se hacía eterna.

Salomón Rondón y Ronald Vargas realizan el saque inicial y tocan la pelota en mitad de cancha.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)

Se abre el telón, primer
acto. Ha comenzado la
función. Rusia-Venezuela.
Comienza el partido.

Ronald Vargas domina la pelota y un defensor rival corta el balón, lo manda fuera por la línea de fondo.

Jeffren Suárez cobra un tiro de esquina y Fernando Amorebieta recibe la pelota por alto, cabecea sobrepasando a los defensores rusos. Anota un gol.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)
(Emocionado)

Jeffren saca el tiro de
esquina para Venezuela, la
pelota viene por arriba en
el punto penal
Amorebietaaaa gana y
goooooolllll de
Venezuelaaaa, ¡La
Vinotinto se pone en
ventaja ante el equipo
local!

Fernando Amorebieta celebra el gol.

Sergei Ignashevich se lamenta.

Tomás Rincón se barre al suelo y le comete falta a un jugador ruso. El árbitro le saca tarjeta amarilla a Rincón.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)

Pelota dividida un forcejeo
en mitad de cancha, hay
falta, falta de Tomás
Rincón... el árbitro no lo

perdona en esta ocasión y le
saca la cartulina amarilla.
Amonestación para Tomás
Rincón.

MIGUEL ZAMBRANO (V.O)

Las adversidades siempre
estuvieron presentes,
incluso hasta en los
momentos de éxtasis y
felicidad...

El jugador ruso Alan Dzagoev coloca la pelota, mientras
la barrera se ubica para impedir el paso del balón. El
jugador remata a portería y anota el gol para los
locales.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)

Gol de Dzagoev, Rusia 1,
Venezuela 1, el gol lo hizo
Alan Dzagoev. Malas
noticias para La Vinotinto.

Alain Baroja hace un gesto de disgusto golpeando el suelo
con su puño.

Tomás Rincón camina hacia Baroja y lo levanta del
engramado.

MIGUEL ZAMBRANO (V.O)

Venir de abajo era costumbre
de nuestra selección a lo
largo de la historia, por lo
que intentar subir un
peldaño más para llegar a la
gloria estaría a su alcance.

Ronald Vargas se interna por la banda derecha, intenta
evadir a un defensor que se barre y le comete falta.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)
(Efusivo)

Ronald Vargas con la pelota
por la banda derecha se
internó en el área haciendo la
diagonal se quitó un defensor
ruso, hay falta, penal a favor
de La Vinotinto. El árbitro no
dudó ni un momento en
sancionar la infracción.

Salomón Rondón coloca la pelota en el punto de penal. El
portero Igor Akinfeev mueve sus brazos para distraer al
pateador. El árbitro suena el pito y Rondón se dirige
hacia el balón para rematar.

JOSÉ MANUEL VIEIRA (V.O)
(Preocupado)

Salomón Rondón tiene en
vilo a toda Venezuela, se
prepara para el lanzamiento
desde los 11 pasos... Aquí va
Salomón le pegó de derecha
y...

CORTE A NEGRO

INSERT: CRÉDITOS

4.2.4 Guión Técnico

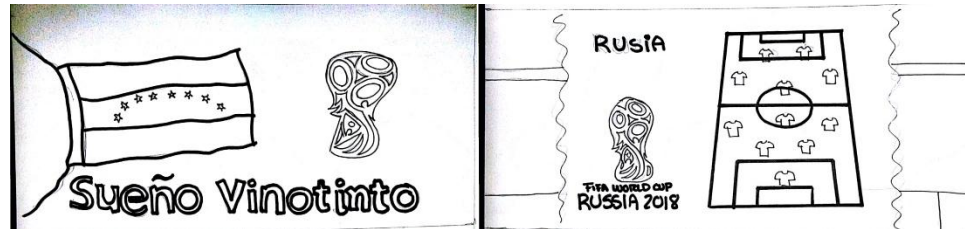
Escena	Plano	Angulación	Mov. Cámara	Descripción	Audio	Localización	Duración de la toma
-	PG	Frontal		Aparece una bandera y unas estrellas. También se forma el logo de Rusia 2018.	Voice off, audio ambiente, composición musical.		13'
-	PG	Frontal		Jugadores de Venezuela calentando.	Voice off, audio ambiente, composición musical.		7'
-	PG	Frontal		Jugadores de Rusia calentando	Voice off, audio ambiente, composición musical.		9'
1	PG	Lateral	Sin movimiento de cámara.	Gráfica alineación de Rusia.	Voice off, audio ambiente, composición musical.	Estadio	25'
	PG	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Gráfica alineación de Venezuela	Voice off, audio ambiente, composición musical.	Estadio	33'
	PC	Frontal	Sin movimiento de cámara.	3 jugadores de Venezuela en fila.	Voice off, Audio ambiente, Himno nacional de Venezuela.	Estadio	2'
	PC	Frontal	Sin movimiento	2 jugadores de	Voice off, Audio	Estadio	2'

			de cámara.	Venezuela en fila.	ambiente, Himno nacional de Venezuela.		
	PC	Frontal	Dolly.	Paneo a los torsos de los jugadores de Venezuela.	Audio ambiente e Himno nacional de Venezuela.	Estadio	22'
	PC	Trasera	Sin movimiento de cámara.	La espalda de varios jugadores de Venezuela.	Audio ambiente e Himno nacional de Venezuela.	Estadio	3'
	PMC	Frontal	Sin movimiento de cámara.	El árbitro mirando el reloj y pitando.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	4'
	PG	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Dos jugadores hacen el saque inicial.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	7'
	PG	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Un jugador domina la pelota y otro se la quita y la bota afuera.	Audio ambiente.	Estadio	4'
	PMC	Lateral	Sin movimiento de cámara.	Un jugador patea un tiro de esquina.	Voice off, Audio ambiente.	Estadio	8'
	PM	Trasera	Sin	Un jugador	Voice off,	Estadio	6'

			movimiento de cámara.	cabecea y anota un gol.	audio ambiente.		
	PM	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Un jugador celebra un gol.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	6'
	PMC	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Un jugador se lamenta.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	4'
	PG	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Un jugador le comete una falta a otro.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	14'
	PMC	Contrapicado	Sin movimiento de cámara.	El árbitro saca una tarjeta amarilla.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	7'
	PG	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Un jugador coloca la pelota, los demás se ubican.	Audio ambiente.	Estadio	3'
	PG	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Un jugador remata a portería.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	5'
	PMC	Lateral	Sin movimiento de cámara.	El portero golpea la grama	Voice off, audio ambiente.	Estadio	3'
	PM	Frontal	Sin movimiento de cámara.	Un jugador levanta al portero del suelo.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	8'
	PG	Lateral	Sin movimiento de cámara.	Un jugador lleva la pelota y recibe una falta.	Voice off, audio ambiente.	Estadio	13'
	PC	Contrapicado	Sin movimiento de cámara.	La cara de un jugador sudando.	Voice off, audio ambiente, foley corazón palpitando.	Estadio	2'

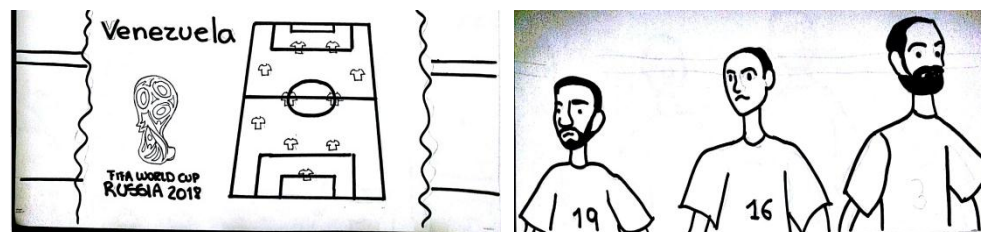
	PMC	Contrapicado	Sin movimiento de cámara.	Un portero mueve sus brazos.	Voice off, audio ambiente más fuerte.	Estadio	2'
	PMC	Normal	Sin movimiento de cámara.	El árbitro suena el pito.	Voice off, Audio ambiente más fuerte.	Estadio	2'
	PM	Trasero	Sin movimiento de cámara.	Un jugador se dirige al balón para rematar.	Voice off, audio ambiente, foley corazón palpitando.	Estadio	3'
	PD	Contrapicado	Sin movimiento de cámara.	Balón girando en el aire.	Voice off, audio ambiente incrementando, foley corazón palpitando.	Estadio	2'

4.2.5 Storyboard



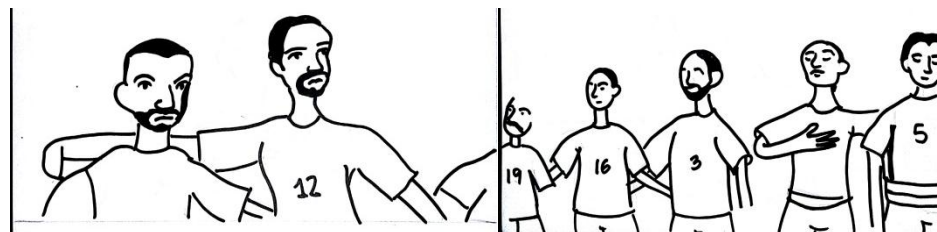
1. Bandera de Venezuela, escudo de Rusia 2018 y el título "Sueño Vinotinto".

2. Gráfica alineación Rusia.



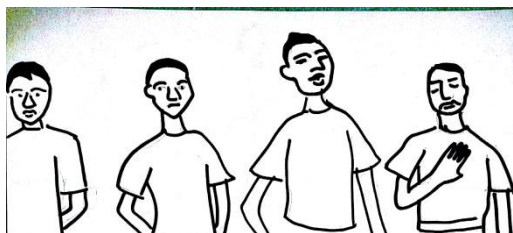
3. Gráfica alineación Venezuela

4. Tres torsos de frente de Santos, Rosales y Túnez.



5. Dos torsos de frente Vizcarrondo y Baroja, abrazándose.

6. Paneo de jugadores de Venezuela.



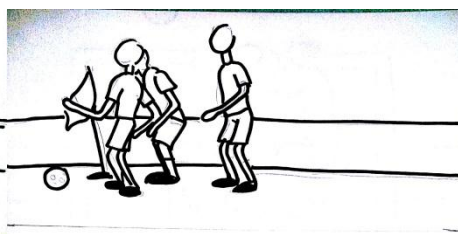
6.1 Paneo de jugadores de Venezuela.



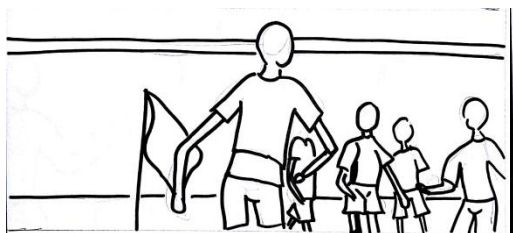
7. Árbitro pitando el inicio.



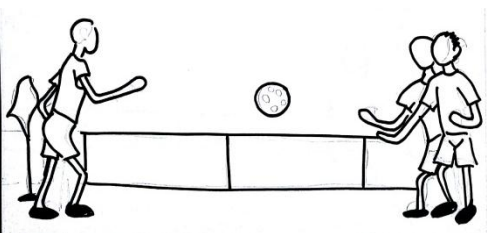
8. Saque inicial.



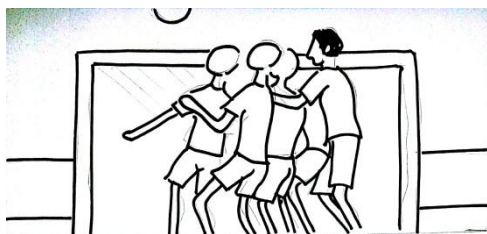
9. Le quitan la pelota a Vargas, la echan por la línea de fondo.



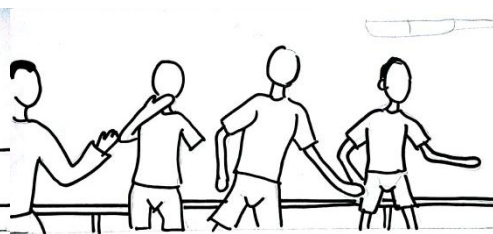
10. Jeffren Suárez desde atrás cobrando el corner.



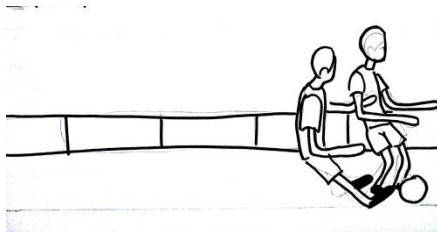
11. La pelota cayendo y los jugadores esperan



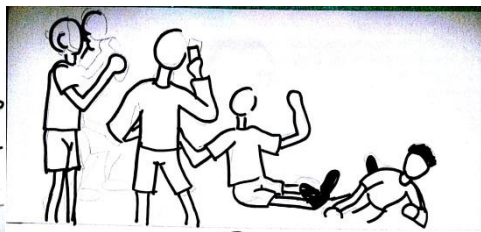
12. Amorebieta cabecea y anota gol.



13. Amorebieta celebra el gol



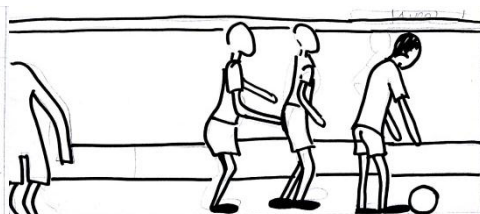
14. Rincón comete falta.



15. Jugadores reclaman la falta.



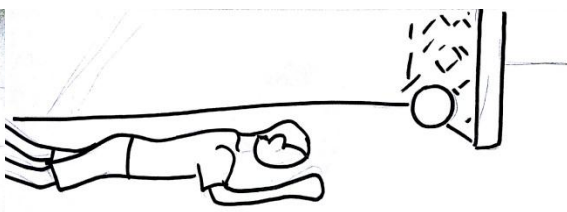
16. Árbitro saca tarjeta amarilla.



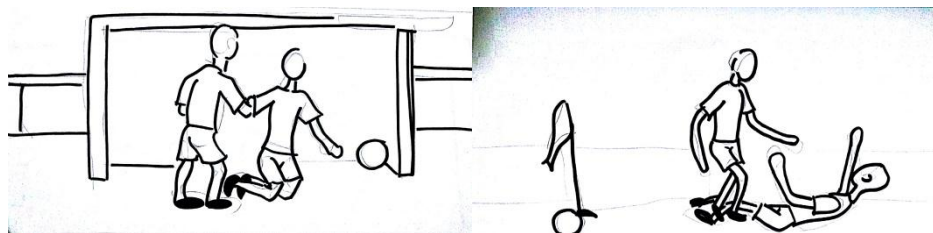
17. Dzagoev acomoda la pelota mientras se arma la barrera.



18. La barrera colocándose y Dzagoev patea y anota gol.

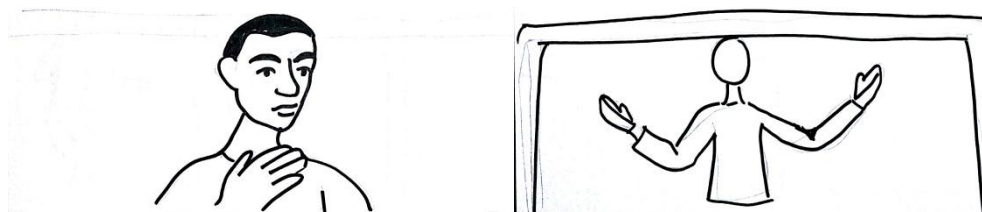


19. Baroja golpea el suelo.



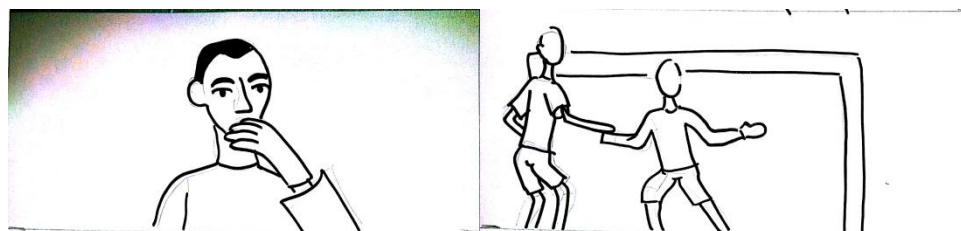
20. Rincón levanta a Baroja.

21. Vargas corre con el balón y recibe una falta.



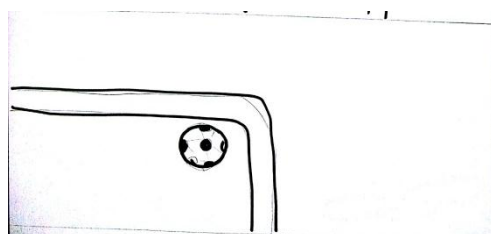
22. Rondón suda al momento de cobrar el penalti.

23. Portero ruso mueve los brazos en la portería.



24. El árbitro pita.

25. Rondón frente al portero ruso rematando a portería.



26. El balón va directo hacia la portería.

4.3 Creación de las jugadas

Las acciones que realizan las figuras y que componen la historia de este cortometraje animado se fundamentan en jugadas memorables del seleccionado nacional en su historia. Tales como el gol de Fernando Amorebieta frente a la selección Argentina en las eliminatorias al Mundial Brasil 2014, el penalti fallado por Miku Fedor frente al seleccionado paraguayo que nos dejaba a las puertas de la gran cita mundialista, ya sea con nuevos protagonistas o incluso los mismos de aquellos momentos de alegría fatídicos, se juega con el subconsciente del aficionado para lograr mayor conexión con el producto final.

4.3.1 Creación de los personajes

Los personajes de esta historia son seres humanos llevados a la ficción a través de figuras elaboradas en masa flexible y goma espuma, siendo seis de ellos los principales protagonistas. El delantero José Salomón Rondón, los mediocampistas Tomás Rincón, Ronald Vargas y Jeffrén Suárez, el defensor Fernando Amorebieta, el guardameta Alain Baroja y el árbitro del encuentro.

Toma un papel protagónico también la voz en off del locutor deportivo por lo que podría ser considerado otra base fundamental de la historia.

Como personajes secundarios se tiene a los jugadores que conforman en su totalidad el once titular de La Vinotinto; Oswaldo Vizcarrondo, Andrés Túñez, Roberto Rosales, Luis Manuel Seijas, Jeffren Suárez y Christian Santos. La aparición de los rivales representando a la selección de Rusia se concibe durante todo el material audiovisual, dejando entrever que la historia se desenvuelve en el Mundial Rusia

2018 y toma el lugar simbólico de un villano en la historia de la selección venezolana para la búsqueda de un debut exitoso en la gran cita mundialista.

El primer personaje es José Salomón Rondón, tiene 26 años de edad y es un potente delantero. Nacido en la parroquia de Catia, en Caracas, debutó a los 16 años de edad en la máxima categoría del fútbol profesional venezolano con el Aragua Fútbol Club, para luego dar el salto a Europa con la camiseta de Las Palmas. Para más tarde pasar por el Málaga donde vivió sus mejores años como profesional, llegando a disputar la UEFA Champions League, para firmar contratos de mayor poderío económico en el balompié ruso, con Rubin Kazan y Zenit, respectivamente.



Figura 1. Jugador Salomón Rondón.

En el año 2015 se convirtió en el jugador venezolano por el que han pagado la mayor suma de dinero con su traspaso al West Bromwich Albion de Inglaterra. En sus inicios ocupaba la posición de media punta, pero debido a su corpulencia y los consejos de su padre tomó la decisión de adecuarse a la posición de delantero centro y goleador. Con la camiseta de la selección nacional de Venezuela ha jugado 41 partidos anotando 13 tantos. Su principal característica es la fuerza, su gran juego aéreo, su liderazgo y coraje.

El segundo protagonista es Tomás Rincón, actual capitán de la selección absoluta de Venezuela, con 27 años cumplidos se desempeña en el Genoa del fútbol italiano, tras pasar por los clubes Unión Atlético Maracaibo ‘B’, Zamora, Deportivo Táchira y Hamburgo. Rincón se caracteriza por ser un jugador aguerrido en mitad de cancha, la presión y el anticipo sus principales virtudes, tiene gran capacidad de robo de balones y además tiene una limpia salida para generar situaciones de ataque. Su garra y coraje es lo que lo ha llevado a ser el líder natural de ‘La Vinotinto’ tras el retiro de Juan Arango.



Figura 2. Jugador Tomás Rincón.

Ronald Vargas es otro de los personajes que toman protagonismo en la historia, el futbolista nacido en la parroquia de Guatire del estado Miranda, debutó con el Caracas Fútbol Club en la máxima categoría del balompié venezolano en el año 2006, siendo traspasado dos años más tarde al club Brujas de la liga de Bélgica. Las lesiones han sido un constante dolor de cabeza para su carrera, por lo que no ha tenido la participación esperada en la selección desde que debutó frente a Haití en 2008. Sin embargo, fue y sigue siendo catalogado como “La Perla” por su gran habilidad con el balón en pie y su buen spring.

Su carisma y buen trato con la afición lo ha llevado a ser uno de los predilectos de los fanáticos venezolanos.



Figura 3. Jugador Ronald Vargas.

Otro de los futbolistas que toman protagonismo en la historia es Fernando Amorebieta, es un defensor nacido en Cantaura, estado Portuguesa, a su corta edad se radicó con su familia en la ciudad de Bilbao en España, y comenzó a formar parte de las fuerzas básicas del equipo Athletic Club de Bilbao. Su debut en el seleccionado criollo vino en un encuentro realizado en Calcuta frente al combinado de Argentina, equipo del cual sería verdugo anotando un gol para llevarse los 3 puntos en las Eliminatorias al Mundial Brasil 2014.



Figura 4. Jugador Fernando Amorebieta

Tras convertirse en uno de los baluartes de la defensa vasca quiso probar suerte en la Premier League, fichando por el Fulham en 2013, luego pasar por una corta cesión en el Middlesbrough, para volver nuevamente al club londinense. Su paso por el fútbol inglés estuvo plagado de lesiones. Su orden defensivo, su capacidad goleadora aprovechando su altura frente a sus rivales y su liderazgo en la zaga convierten a Fernando en uno de los defensores más completos de la selección, mientras que no deja de ser un personaje amable y de bastante carisma.

Jeffrén Suárez, formado en la cantera del Fútbol Club Barcelona de España, es el último jugador en incorporarse al equipo nacional venezolano, después de la negativa del propio jugador a vestir la camiseta vinotinto, en 2013 cambió de parecer y se puso a disposición del cuerpo técnico. Es el único jugador criollo en ganar una UEFA Champions League y pasó por equipos como el Barcelona, el Sporting de Lisboa, el Valladolid y actualmente milita en el K.A.S. Eupen de la segunda división de Bélgica.



Figura 5. Jugador Jeffrén Suárez

Debido a su experiencia en la élite del fútbol mundial tiene un toque de calidad, rapidez y manejo de pelota sobrio. Su arrogancia es una de las contras que tiene su personalidad tanto dentro como fuera del terreno.



Figura 6. Jugador Alain Baroja.

El guardameta, Alain Baroja, es uno de los más jóvenes de esta camada de futbolistas ha sido el predilecto por el técnico Noel ‘Chita’ Sanvicente en las convocatorias a la selección nacional. A pesar de que sus inicios en el Colegio San Ignacio de Loyola fueron como delantero, sus buenas actuaciones bajo los tres palos lo hicieron cambiar de posición y así llegar a las categorías inferiores del Caracas F.C, para luego ir cedido a Llaneros de Guanare y debutar en primera división.

Con su vuelta a la disciplina del Caracas y afianzándose como titular recibió su primer llamado a ‘La Vinotinto’. Destaca por sus reflejos y buena respuesta ante las pelotas aéreas. Es un chico con carácter fuerte y del que se comenta que le gusta la vida nocturna en exceso.

Oswaldo Vizcarrondo, conocido como ‘El Patrón’ por su solidez defensiva jugando como zaguero central, es uno de los más veteranos del plantel al contar con 31 años de edad, pero sigue vigente y juega en el Nantes de la Ligue 1 de Francia. Con su 1,88 de estatura y 80 kg, es el jugador venezolano con mayor eficacia a la hora de cabecear, tanto defensiva, como ofensivamente y posee un carácter fuerte a la hora de confrontar a los rivales. Debutó con la selección venezolana en el año 2004, cuando su técnico era Richard Páez.



Figura 7. Jugador Oswaldo Vizcarrondo.

El árbitro, personaje genérico, mas no menos importante, suele aparecer en todas las acciones controversiales de la historia, ya que sus decisiones pueden variar o no el hilo del cortometraje. Está en constante interacción con los personajes principales, al momento de amonestarlos y señalar acciones indebidas.



Figura 8. Personaje árbitro.

El equipo nacional ruso es representado por Igor Akinfeev, Sergei Ignashevich, Alan Dzagoev y Artem Dzyuba, que actúan presentando obstáculos para la selección nacional de Venezuela durante el transcurso de la historia. Rusia una potencia futbolística desde que competían siendo la Unión Soviética ha perdido talento, sin embargo, sigue siendo una selección correosa y con gran capacidad de ataque, por lo que sería un gran dolor de cabeza para el combinado venezolano.



Figura 9. Portero Rusia.



Figura 10. Jugadores Rusia

4.3.2 Proceso de elaboración de muñecos-personajes:

1. Se procedió a entorchar el alambre de aluminio, para hacerlo más fuerte y resistente al peso.
2. Se cortó el alambre, llevándolo a la proporción de cada personaje, sacando cuello, brazos, piernas y pies.
3. Se armó (formando un cuerpo) uniéndolo con un alambre de aluminio más delgado, y reforzándolo con pega epoxica para soldar. También recubrimos brazos y piernas, excluyendo las articulaciones.
4. Para los pies se usaron unas tuercas hexagonales, para darle peso y las unimos al alambre igualmente con pega epoxica.
5. Se cortó la goma espuma, para recubrir el cuerpo y las articulaciones, la goma espuma funciona para simular la ropa.
6. Se continuó con el modelado de brazos, manos, piernas y zapatos, con masa flexible.
7. En simultáneo se modeló la cabeza y las expresiones del rostro, para después colocarla y que tenga movilidad, para dar la sensación de realidad.
8. Se procedió a pintar todo el muñeco-personaje, agregando detalles en el vestuario e incluso en los rostros.
9. Después de que el muñeco-personaje esté pintado y listo en su confección, se hacen las pruebas de movimiento para saber que cada articulación sigue siendo funcional.

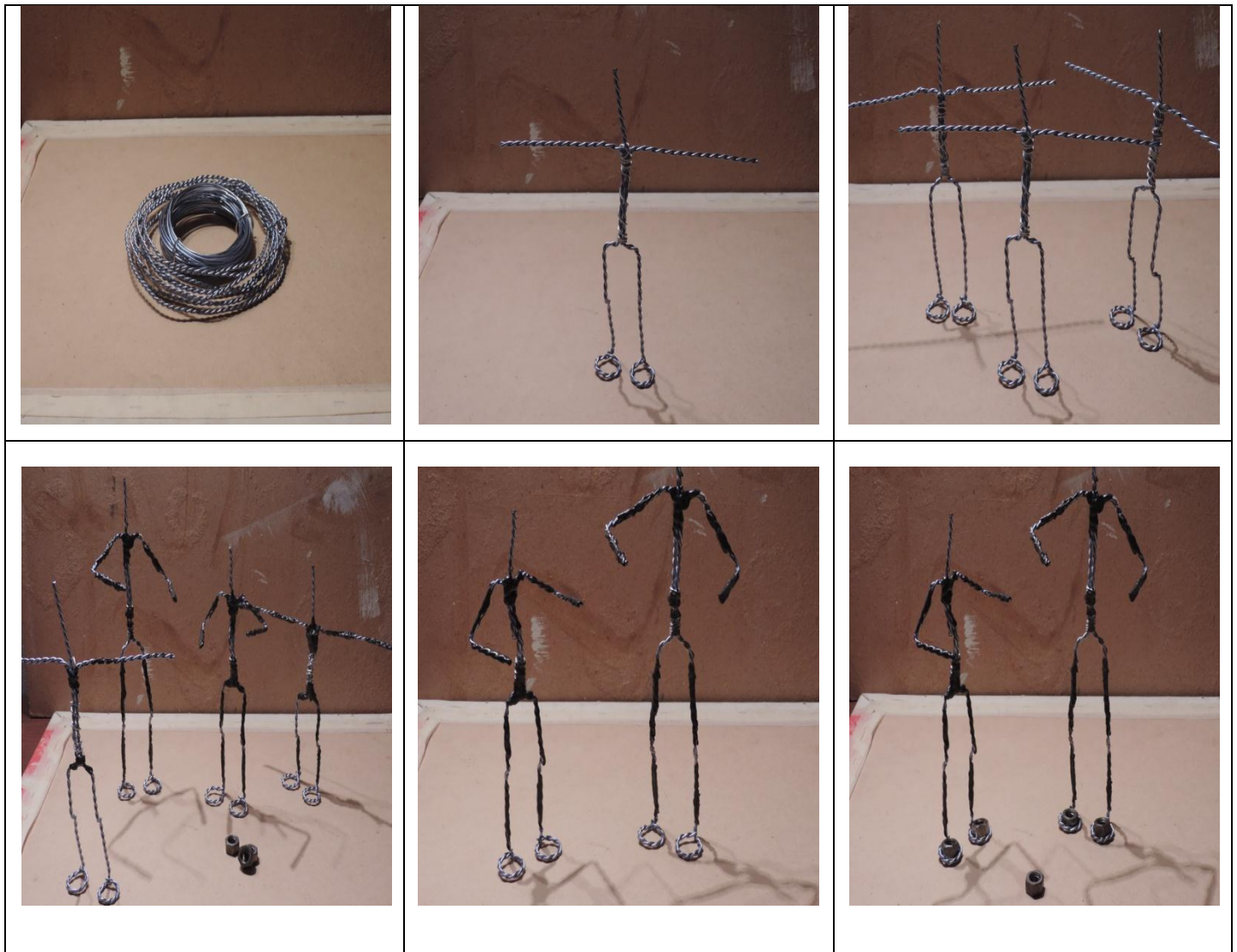


Figura 11. Modelado de los personajes.



Figura 12. Modelado de los personajes.



Figura 13. Modelado de los personajes.

4.3.3 Proceso de elaboración escenario/estadio:

1. Se consiguieron dos cajas de gran tamaño para tener la estructura tanto del piso como de las paredes.
2. Se cortaron a manera de que encajara una con la otra y así darle mayor profundidad al escenario.
3. Se utilizó grapas, una tela azul para forrar las paredes de las cajas creando el croma y lograr el efecto en la postproducción.
4. La portería se elaboró con material desechable.
5. Se colocó una toalla color verde para lograr el efecto de la grama.





Figura 14. Modelado de escenario.

4.4 Propuesta visual

Este cortometraje animado busca recrear y situar al público en un estadio de fútbol real, incluyendo todo lo que amerita presenciar un partido de futbol de categoría mundialista. Aunque la historia parte de un supuesto, es decir, un hecho que no se conoce si sucederá o no. No pasa lo mismo con el lugar, los actores que son tomados de la realidad y transformados en los protagonistas de esta historia.

Esta cita mundialista del balompié se llevará a cabo en Rusia. Y está planificada desde hace unos años, por lo que ya posee una imagen y colores que la representan y que estarán presentes en el cortometraje, para de esta manera ubicar al espectador, conocedor y no conocedor de este evento deportivo.

El logotipo, para este evento deportivo, representa la primera imagen y referencia de lo que será el aspecto visual y de marketing del torneo, por lo que implica un estudio, desde la cultura que va a representar, hasta los colores que se incluirán en él.

Para esta ocasión, la composición visual, de colores, tipografías, siluetas e imágenes desarrollada por la compañía *Brandia Central*, a través de diseños llamativos y bien compuestos, lograron mezclar de forma única atributos de la “Copa del Mundo” y de la cultura rusa.



Figura 15. Logo mundial

Según la compañía diseñadora *Brandia Central*, el logotipo presenta en su zona superior unas ventanas mágicas que en interpretación están abiertas como invitación a participar en la Copa del Mundo, y que a su vez componen la forma de un balón. Además, agregan que esta forma circular rinde homenaje a la nave espacial rusa *Sputnik*. (García, 2014) [Página web en línea]

García en la página web especializada dedicada a analizar la identidad corporativa comenta, que otra característica de este logotipo son las figuras humanas, que buscan representar en una sola persona el ímpetu de los jugadores y a la vez la fanática que celebra este deporte. Además, se introducen una serie de estrellas que representan el espacio exterior, pero que de igual manera hacen alusión a los jugadores de fútbol como estrellas del deporte y aportan un toque mágico a la composición.

Todo este diseño teñido de los colores nacionales de Rusia, enriquecido con texturas ornamentales que mezclan elementos simbólicos del folclore y el arte ruso.

4.4.1 El color

La paleta de colores para este cortometraje se define y guiará por la propuesta ya existente de parte del torneo y sus diseñadores, basada en colores vivos y brillantes.



Figura 16. Referencia colores.

Debido a que en su mayoría el desarrollo del cortometraje sucede en un estadio de fútbol, la propuesta es que la imagen sea lo más colorida posible.

Estos colores terminarán de componer la imagen de la cancha de fútbol, en este caso, viniendo de los espectadores y el entorno de donde se desarrollará la acción del partido, que darán ese toque de realidad que se quiere conseguir.

Colores que estarán presentes en la vestimenta, indumentaria (banderas, carteles) que llevarán los personajes ubicados como espectadores del partido.

4.4.2 Personajes

4.4.2.1 Colores

Con una paleta de colores definida para el corto, es importante destacar que los personajes principales, en este caso los jugadores de cada selección, llevarán los colores que representan a su selección.

Para la fecha de realización de este cortometraje, no se tiene un conocimiento acerca de algún cambio en los uniformes de los equipos, por lo que se trabaja en base a los actuales colores y piezas que visten los jugadores en partidos oficiales de la FIFA.

Los equipos poseen dos uniformes con los que pueden jugar, dependiendo sea el caso, ya sea que jueguen en condición de local o de visitantes. La decisión de cuál uniforme usa cada país viene de un sorteo que se realiza previamente al partido, en el que se decide qué equipo jugara de local o visitante. Además de la coincidencia o no de los colores de los uniformes. Si este es el caso, el equipo en condición de visitante usará su uniforme alternativo y el otro equipo su uniforme de local. Si no existe tal coincidencia, ambos equipo pueden usar su uniforme de local.

En este cortometraje, la regla de la coincidencia se cumple, debido a que el uniforme de ambos equipos, el seleccionado ruso y el venezolano, tienen un color similar. Por lo que, en calidad de ser el partido inaugural el seleccionado ruso usará el uniforme de local y el equipo venezolano vestirá el uniforme alternativo de color blanco.

4.4.2.2 Selección de Rusia

Como todo los equipos, el uniforme de esta selección ha tenido múltiples variaciones, pero el uniforme vigente desde la pasada Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014, es de color granate y oro, con rayas de color blanco en mangas y laterales de la

indumentaria. Con un patrón en diferentes tonos de marrones, en la parte delantera, que representa el Monumento a los Conquistadores del Espacio. Además el guardameta estará trajeado con colores sepia para evitar la confusión con los demás uniformes.



Figura 17. Referencia uniformes Rusia.

4.4.2.3 Selección de Venezuela

El uniforme del seleccionado venezolano en el año 2014 tuvo varios cambios con respecto a los uniformes anteriores. Aunque el color base vinotinto no ha variado desde hace un tiempo, los cambios vinieron por los detalles, que pasaron de color dorado a plateados, presentes en las mangas, hombros y chales del uniforme. Otro de los cambios fue el del escudo de la federación, rediseñado para la camiseta, con un estilo más minimalista. Acompañado de otros cambios como un nuevo cuello estilo polo, y la incorporación de colores neón.

Para el uniforme alternativo o de visitante, el modelo combina los colores bases y tradicionales de locales con un vinotinto para los detalles e incluye el blanco, que para el caso de este uniforme es el color principal.



Figura 18. Referencia uniformes Venezuela.

4.4.2.4 Árbitro

La indumentaria elegida para representar al árbitro principal del encuentro será el negro, ya que a lo largo de la historia de la FIFA, el encargado de impartir orden siempre ha vestido dichos colores para diferenciarse. En la actualidad ha variado ese color por tonalidades amarillas y verdes en algunos casos.



Figura 19. Referencia uniforme árbitro.

4.4.3 Locaciones

Para el caso de este cortometraje las locaciones son el resultado de la construcción de los espacios con objetos reutilizables y manejo de escenografías. Los materiales para la realización de estos espacios, en su mayoría serán cartón, telas y objetos desechables.

La locación de la cancha de fútbol, punto central del cortometraje, se recreará la cancha completa, los materiales en este espacio serán variados: grama artificial para el césped, algunas piezas de plástico para las porterías y bases de elementos como banderines, telas y pinturas. Estos elementos en conjunto darán un aspecto más real al espacio.



Figura 20. Referencia cancha.

4.4.4 Propuesta fotográfica

Los planos del cortometraje son en su mayoría planos generales y planos medios de los personajes y sus acciones en la cancha. Los planos generales, se utilizarán en momentos puntuales, para generar en el espectador esa sensación de estar viendo un partido de fútbol en vivo y directo, tal cual como si estuviera viendo la televisión.

Por esta razón, además de la requerida por la técnica del stopmotion, se coloca la cámara a nivel de los personajes, es decir, en una angulación media o normal, que

permite y genera una apreciación más real de los elementos, por parte de quien lo observa.

Los movimientos de cámaras, van condicionados del deporte que se está manejando para esta historia. Como es característico del fútbol seguir a los jugadores durante su recorrido en la cancha, abriendo y cerrando los planos para una mejor apreciación de las jugadas y los movimientos.

La utilización de planos fijos estará marcada para momentos específicos, como la presentación de los personajes a través de un paneo simulado a través de la técnica del stopmotion.

Rieles, trípodes y adaptadores para la estabilidad o movimiento de la cámara, son las herramientas pensadas para la realización de todo lo expuesto anteriormente.



Figura 21. Referencia equipos.

4.4.4.1 Iluminación

Para la modalidad de stopmotion y lograr que el proceso de transición de las fotografías no se vea perjudicado, es importante mantener el espacio en la misma intensidad y temperatura. Por esta razón las luces que se utilizarán para la producción del cortometraje deben mantenerse en la misma posición durante todo el tiempo de realización, a menos, que implique un cambio de intención, o en tal caso de locación.

Las lámparas a utilizar dependerán de la intención de realidad que quiere recrearse en el cortometraje. Por ello, se trabajará en su mayoría con luz fría (3600 – 4900°K) debido a que este tipo de luz es parecido al utilizado y establecido por el reglamento de la FIFA para los espacios deportivos.

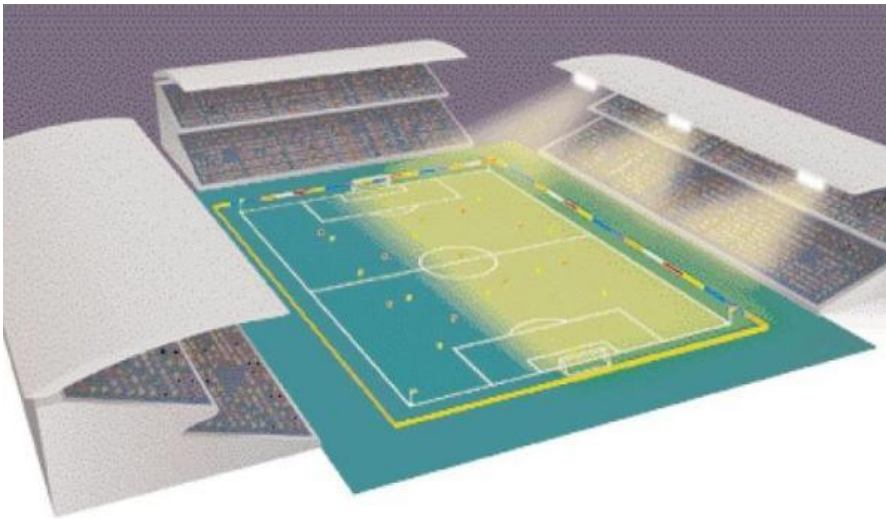


Figura 22. Referencia iluminación.

Dos o tres lámparas son las requeridas para este tipo de iluminación, ya que en instalaciones reales para estadios, la luz proviene de torres colocadas en los laterales o de las esquinas del campo. Por lo que con esta cantidad de lámparas o reflectores se cubren los espacios y se consigue una iluminación parecida a la de canchas deportivas reales.

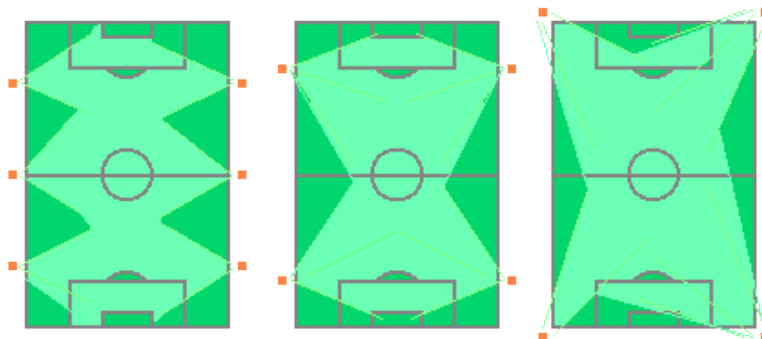


Figura 23. Referencia de ubicación reflectores.

Para la ubicación de las lámparas, se utilizara un esquema en el cual se cubran todos los espacios de la maqueta donde se esté desarrollando la acción. Es decir, estarán ubicadas a una cierta distancia entre ellas que brinden una iluminación balanceada, que a la vez permitan una clara apreciación de las figuras y elementos, protagonistas de la acción y desarrollo de la historia.



Figura 24. Producción en stopmotion utilizando figuras de Lego.

4.5 Propuesta sonora

4.5.1 Las voces

Este cortometraje que propone la recreación de un partido de fútbol, no cuenta con diálogos entre sus personajes, justificado en la narrativa y realidad de la práctica de este deporte. Por lo que se utilizará un narrador en off, que se encargará de captar y mantener la atención del público. Simulando la narración de un partido de fútbol en vivo.

Para realizar los textos de esta narración, se utilizará la ayuda de un narrador deportivo (José Manuel Vieira) que conozca de las palabras claves y/o expresiones clásicas, conocidas y más utilizadas en el fútbol que compagine con la visión del equipo tesista. Por su parte, la narración en paralelo de la historia quedará a cargo de Miguel Zambrano, fundador de Locutores del Futuro, siendo la persona idónea para caracterizar las emociones de cada fragmento de la animación.

Un estudio de radio, es el espacio pensado para recoger las voces del narrador. Tomando como hilo conductor las jugadas y movimientos planteados por el equipo tesista en el story board y guión literario, que sugieren los tonos, volumen y fluidez de la voz con que debe narrarse esta historia.

4.5.2 Musicalización

La música en este cortometraje se utiliza para marcar los momentos cumbres y de mayor emoción dentro de la historia. Por ello, una de las piezas musicales que se utiliza es el Himno Nacional de la República Bolivariana de Venezuela, ‘Gloria al Bravo Pueblo’. Para generar una conexión y ubicación desde el principio con el cortometraje.

Además se cuenta con piezas instrumentales originales compuestas para el cortometraje, que se utilizarán como fondo musical en ciertos momentos de la historia, de manera bastante tenue, además acompañarán la introducción y los créditos de la obra audiovisual con dicha composición. La banda encargada de su composición fue Del Pez, talento venezolano del género rock. La obra a utilizar se titula *Camino*.

4.5.3 Efectos de sonido

Para darle un mayor realismo a esta historia, los efectos de sonido son un buen complemento. Y en el caso de un partido de fútbol, son imprescindibles.

Sonido de ambiente, en este caso de un estadio de fútbol, donde se escuchen gritos, cantos. El sonido del balón cuando es pateado, el pitazo de los árbitros. La idea principal en cuanto al sonido es hacer sentir al espectador las emociones propias que se generan dentro de un estadio de fútbol y exaltar la euforia que en ese momento estaría viviendo la fanaticada venezolana, tanto dentro como fuera del estadio.

Dichos efectos serán descargados de páginas web gratuitas, tales como www.freesound.org, que disponen de bibliotecas con una gran variedad de alternativas en sonidos, eligiendo la más conveniente para el producto final.

4.6 Plan de rodaje

Sábado, 12 de marzo de 2016

Actividad	Horario
Llegada a la locación	8:00 am
Montaje dirección de arte	8:00 am- 8:30 am
Montaje dirección de fotografía	8:30 am-10:00 am
Toma de fotografías	10:00 am-12:00 pm
Salida de la locación	12:30pm

Domingo, 13 de marzo de 2016

Actividad	Horario
Llegada a la locación	8:00 am
Montaje dirección de fotografía	8:00 am- 8:30 am
Toma de fotografías	8:30 am- 12:30 pm
Almuerzo	12:30pm- 1:30pm
Toma de fotografías	1:30 pm- 5:45 pm
Salida de la locación	6:00pm

Lunes, 14 de marzo de 2016

Actividad	Horario
Llegada a la locación	8:00 am
Montaje dirección de fotografía	8:00 am- 8:30 am
Toma de fotografías	8:30 am- 12:30 pm
Almuerzo	12:30pm- 1:30pm

Toma de fotografías	1:30 pm- 5:45 pm
Salida de la locación	6:00pm

Miércoles, 16 de marzo de 2016

Actividad	Horario
Llegada a la locación	8:00 am
Montaje dirección de fotografía	8:00 am- 8:30 am
Toma de fotografías	8:30 am- 12:30 pm
Almuerzo	12:30pm- 1:30pm
Toma de fotografías	1:30 pm- 5:45 pm
Salida de la locación	6:00pm

4.7 Desglose de necesidades de producción:

Locación	Esc.	Personajes	Escenografía
Estadio	1	Todos	Maqueta estadio, tirro, tiza, figuras, tela azul.

4.8 Presupuesto

Rubik Rental

Caracas 7 Marzo 2016
Número: 1070

Luis Daniel Walo Nieto
C.I: 19532649
Telf: 04141968792
Dirección: FALTA
Correo:
luisdanielwalonieto@gmail.co
m
Nro: 1070

Rental de equipos de cine
Grabación: Cortometraje
estudiantil "Sueño Vinotinto".
Fechas: Sábado 12, domingo
13, lunes 14 y miércoles 16
de marzo. Horario: FALTA.
Locación: La locación es en
Colinas de Bello Monte,
Caracas

Cant.	COD.	Descripción	Precio unitario	Total
4	CSD-30	Cámara DSLR Canon 5D Mark II, 2 baterías, cargador, 2 memorias Compact Flash 16 Gb, trípode y cabezal Manfrotto, lector de memorias Compact Flash + lente 28-135 mm f3.5 30% Descuento	Bs.14.000,00	Bs.56.000,00
4	KA1-30	Kit de Luces Arri 1: 2/Arri 300w/2/ 650w, 4 paralos, 2 stand tipo C con aserino y rótula, 1 Stand boom, 1 Stand pequeño, 3 Clamps, kit de filtros, 2 Extensiones de 16 metros, 1 Regleta, 4 Sacos de arena, 1 Rebotador Marco 5 en 1 y 1 kit de banderas. 30% Des	Bs.10.500,00	Bs.42.000,00
4	MOP-30	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 30% Descuento	Bs.14.000,00	Bs.56.000,00
4	JEISON1AC	1er Asistente de Cámara	Bs.8.000,00	Bs.32.000,00
4	ISAMIR1AI	1er Asistente de Iluminación	Bs.8.000,00	Bs.32.000,00
4	DARIOT	Transporte para equipos (Ida y Vuelta zona de Caracas)	Bs.14.000,00	Bs.56.000,00
			Total	Bs.274.000,00

Para ser pagado en banco de Venezuela
Descuento de 30% en equipos equivalente a 66.000 Bs por PATROCINIO

Producciones Rubik C.A./ Rif: J-29554217-8/ San Bernardino. Av. Los Próceres, Mactor Ofic 10
Caracas/ Pagos a Banesco, Cuenta Corriente/ 0134-0350-3335-0103-9425.

www.rubikos.com / rubikos@gmail.com / 0212 310 57 48



07/04/2016

Proyecto: Lilyuska Rivas

Director:

Duracion del Rodaje: 4 días

Locaciones: Caracas.

		Precio	Días 4	MONTO
CÁMARA Y TRÍPODE				
Sony XDCAM EX1 cine alta	Por día	10.000	4	40.000,00
Tripode Manfrotto	Por día	4.000	4	16.000,00
Tres tarjetas de 7 /16 / 32 mb	Por día	4.200	4	16.800,00
Baterías (13)	C/u	5.000	4	20.000,00
Cargador de Baterías	Por día	2.700	4	10.800,00
LUCES ARRI				
650 kw fresnel .4-	Por día	19.000	4	76.000,00
Tripodes tipo C	Por día	4.500	4	18.000,00
* gelatinas varias	Por día	2.500	4	10.000,00
TRANSPORTE				
Ccamion NKR carga de equipos .	Por día	25.000	4	100.000,00
Gasolina	Por día	10	4	40,00
Asistente chofer	Por día	12.000	4	48.000,00
		GRAN TOTAL		355.640,00

No incluye IVA

4.9 Análisis de Costos:

Análisis de costos de materiales	
Materiales	Costos
Alambre	1K x 11.000 = 11.000,00 bs.
Goma Espuma	1 x 2.000 = 2.000,00 bs.
Masa flexible	2 x 250 c/u = 500,00 bs.
Tuercas	32 x 130 c/u = 4.160,00 bs.
Pega Amarilla	2 x 500 c/u = 1.000,00 bs.
Epoxico	3 x 1.800 c/u = 5.400,00 bs.
Pinturas: colores primarios, blanco y negro.	5 x 360 c/u = 1.800,00 bs.
Cajas	-
Tela azul	-
Tela verde	-
Grapas	-
Engrapadora	-
Pega de barra	270,00 bs
TOTAL:	25.130,00bs

Análisis de costo de equipo técnico	
Equipos	Costos
Cámara Canon T3i	-
Lente 50 mm	-
Lente 28-135 mm	-
Luces	-
Trípode Manfrotto	6.000,00 bs
TOTAL:	6.000,00 bs.

Análisis de costo personal técnico				
Personal				
	Cantidades	Precio	N° de días	Totales
Dirección general	2	-	4	-
Asistente de dirección	1	-	4	-
Producción general	2	-	4	-
Asistente de producción	1	-	4	-

Cámara	1	-	4	-
Dirección de fotografía	1	-	4	-
Dirección de arte	1	-	4	-
Asistente de arte	1	-	4	-
Modelista	1	-	25	75.140,00 bs.
Compositor musical	1	-	4	-
Narradores	1	-	1	-
Editor	1	-	15	30.000,00 bs.
Estudio de grabación	1	-	1	5.000,00 bs.
Catering	1	-	4	16.280,00 bs.
TOTAL				126.420,00 bs.

Resumen de costos

Análisis de costos de materiales	24.860,00 bs.
Análisis de costo de equipo técnico	6.000,00 bs.
Análisis de costo de personal técnico	126.420,00 bs.
TOTAL:	157.280,00 bs.

FUENTES CONSULTADAS

Bibliográficas

- Laya, L. (2004). *El fútbol en Venezuela*. Caracas: Fundación Bigott.
- Todo lo que usted debe saber sobre. (s.f). La Vinotinto (11° ed.). Caracas: Grupo editorial Macpecri.

Electrónicas

- Bravo, E. Stop motion métodos y variantes. Página web en línea.
<http://santiagomejia-uvm.blogspot.com/2013/11/stop-motion-metodos-y-variantes.html>
[Consulta: 19 febrero 2016]
- Campoverde, M., Pazmiño, E. y Lenin, Arduino. *Diseño de un programa piloto ecológico para Ecuador Tv*. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Guayaquil. Página web en línea.
<https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/10522/1/FINAL%20TESIS.pdf> [Consulta: 09 marzo 2016]
- Da Costa, F. De: Fenómeno Vinotinto, casualidad no casualidad. Página web en línea.
<http://fernandodacostacarrillo.blogspot.com/search?q=la+vinotinto>
[Consulta: 25 mayo 2015]
- D'Amico, Alessandro. El fútbol en Venezuela y la Vinotinto. Actividad Física y Ciencias. Página web en línea.
<http://www.actividadfisicayciencias.com/articulos/2012/volumen4numero2/LaVinotinto.pdf>
[Consulta: 20 junio 2015]

- Egward E. Salcedo M. La Verdad, Pastoriza fue el renovador de la Vinotinto [Página web en Línea] <http://www.laverdad.com/deportes/57462-pastoriza-fue-el-renovador-de-la-vinotinto.html>
[Consulta: 2 junio 2015]
- El cine de animación. Auralia [página web en línea] <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
[Consulta: 6 junio 2015]
- Historia de la animación, principios de la animación, etapas de la animación Kailepdesign [Página web en línea] <http://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion>
[Consulta: 8 junio 2015]
- Historia, características, estilos y géneros de la animación. (10 de mayo 2013) Prezi. [Página web en línea] Disponible: <https://prezi.com/fta5ml0iwee/historia-caracteristicas-estilos-y-generos-de-la-animacion/>
[Consulta: 15 junio 2015]
- Historia del futbol Boliviano. Bolivia en eliminatorias de la copa del mundo, capítulo 3. 1981-1989. [Página web en Línea] <https://historiadelfutbolboliviano.com/2013/03/29/bolivia-en-las-eliminatorias-de-la-copa-del-mundo-capitulo-3-1981-1989/>
[Consulta: 7 abril 2015]
- Kerlow, I. De: Los 12 principios de la animación. [Página web en línea]. <http://www.3dyanimacion.com/tutoriales/los-12-principios-de-la-animacion>
[Consulta: 20 junio 2015]

- La historia de la Vinotinto completa. Programa de TV: Vale TV. [grabación de video en línea] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=eA3c-HK4A2g>
[Consulta: 1 julio 2015]
- Perez, E. 48 años del debut vinotinto en premundiales. [Página web en línea] <http://www.liderendeportes.com/noticias/futbol/48-anos-del-debut-vinotinto-en-premundiales.aspx>
[Consulta: 28 mayo 2015]
- Solo fútbol Venezuela. Diez momentos inolvidables que nos regaló La Vinotinto. [Página web en Línea] <http://www.solofutbolve.com.ve/2011/07/10-momentos-inolvidables-que-nos-regalo.html>
[Consulta: 30 junio 2015]
- Somos Vinotinto. Historia [Página web en Línea] <http://somosvinotinto.cdcv.com.ve/historia.php>
[Consulta: 16 abril 2015]
- Tecnologías de la imagen 2, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes [Página web en línea] <http://www.upv.es/entidades/BBAA/>
[Consulta: 5 marzo 2016]

Tesis y trabajos de grado

- Urbano, G. Gondar, R. (2008). *Margarita*, cortometraje basado en la estética de Adam Elliot. Trabajo de grado de licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello.
- Gómez, P. (2012). *Cleo*, cortometraje del género fantasía con la técnica de stop motion. Trabajo de grado de licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello.
- Nucete, V. (2012). *Blush*, producción de cortometraje en stop motion con la técnica de pixilación basado en la estética de los años 50 y las Pinp-Up. Trabajo de grado de licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello.
- Della Giacoma, E. (2013). *Nanut*, cortometraje de figuras de origami utilizando la técnica de stop motion. Trabajo de grado de licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello.
- Méndez, L. Zavarce, G. (2013). , *La magia de la imaginación*, producción de un cortometraje animado utilizando la técnica del stop motion y la animación digital. Trabajo de grado de licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello.
- Sasso, O. (2007). *La Vinotinto: Pasión que nos une*. Trabajo de grado de licenciatura. Universidad Central de Venezuela.
- Cusi, V (2005) “*Medatia El Huhai*” Realización de un cortometraje animado a partir del mito indígena YeKwana. Caracas. Trabajo de grado de licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello.

Fuentes vivas

Turinese, H. Comunicación personal. Mayo 15, 2015.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

La utilización de la técnica de stopmotion, implica mucha entrega y dedicación, ya que para cada segundo de video se necesitaron al menos 16 fotogramas, lo que hace que el trabajo sea bastante intenso. En este caso, generar el movimiento y dar vida a figuras tomadas de la realidad, agrega un mayor trabajo y reto al sacar las fotografías y manipular a las figuras, ya que lo que se busca es conseguir un movimiento igual o parecido al de los protagonistas de un partido de futbol.

La implementación de materiales similares a las producciones de altos costos realizadas en Hollywood definió el proceso como ambicioso, la movilidad de las figuras permitió que la similitud con respecto un evento futbolístico fuese más real. Por su parte la iluminación de reflectores de luz fría ayudó a lograr un trabajo fotográfico más limpio.

El programa *Dragon Frame* utilizado en la realización de proyectos en stopmotion fue el escogido por el equipo para trabajar y evitar equivocaciones de movimientos de las figuras y errores de racord, ya que al ser un programa especializado para esta técnica, posee múltiples características que facilitan y agilizan el proceso de tomar las fotografías y conseguir la secuencia que se quiere.

La mayor dificultad se presentó a la hora de realizar los movimientos de las figuras, el requerimiento en el escenario de varias figuras en un mismo instante requiere estar en total sintonía para no generar cambios bruscos en el espacio, y dañar o estropear la continuidad de las fotografías.

Es indispensable para la realización de un proyecto audiovisual de tal envergadura, contar con una computadora portátil con gran capacidad de almacenaje y un buen procesador, además tener respaldo continuo de la información a través de memorias y pen drive, ya que perder al menos un fotograma nos haría tener que repetir secuencias enteras de fotografías.