



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

**REALIZAR UN CORTOMETRAJE ANIMADO SOBRE LOS EMOTICONES
COMO NUEVA FORMA DE COMUNICACIÓN**

Tesista:

CASTILLO GONZÁLEZ, David Alexander

Tutor:

CARRERO, Marinés

Caracas, 8 de septiembre de 2016

A Dios, mi familia y mis amigos.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia por siempre apoyarme y acompañarme en mis sueños.

A mi tutora, Marinés Carrero, por su paciencia, sus consejos y por siempre confiar en mí.

Al profesor, Javier Muñoz, por encaminarme hacia la excelencia en este proyecto.

A mis amigos Sebastian Napolitano, Albelys Aranguren, Karem Rincón, Aliser Andrade, Jhineska Aldana, Natalia Sua, Katheryn Cova y Amanda González por siempre apoyarme, ayudarme y por escuchar cada locura que se me ocurría.

¡Mis palabras son pocas, pero el agradecimiento es infinito!

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

| | |
|---|----|
| I. MARCO REFERENCIAL | 13 |
| 1. EMOTICONES..... | 13 |
| 1.1. Definición de emoticones..... | 13 |
| 1.2. Origen de los emoticones..... | 15 |
| 1.3. Características de los emoticones..... | 18 |
| 1.4. Tipos de emoticones..... | 19 |
| 1.5. Uso de los emoticones..... | 21 |
| 1.6. Plataformas que usan emoticones..... | 21 |
| 1.6.1. Correos electrónicos..... | 22 |
| 1.6.2. Messenger..... | 22 |
| 1.6.3. Facebook..... | 23 |
| 1.6.4. Twitter..... | 23 |
| 1.6.5. Whatsapp..... | 23 |
| 1.7. Otras nuevas formas de comunicación..... | 24 |
| 1.7.1. Ciberperiodismo..... | 24 |
| 1.7.2. Ciberradio..... | 25 |
| 1.7.3. Redes sociales..... | 26 |
| 1.7.4. Telefonía móvil..... | 27 |
| 2. ANIMACIÓN..... | 29 |
| 2.1. Definición de animación..... | 29 |
| 2.2. Origen de la animación..... | 31 |
| 2.3. Antecedentes..... | 36 |
| 2.4. Tipos de animación..... | 40 |
| 2.4.1. Animación diagramática..... | 40 |

| | |
|--|-----------|
| 2.4.2. Técnica múltiple..... | 40 |
| 2.4.3. Corpórea o Stop Motion..... | 41 |
| 2.4.4. Animación de recortes o “cut out”..... | 41 |
| 2.4.5. Rotoscopía..... | 42 |
| 2.4.6. Dibujos animados..... | 42 |
| 2.5. Animación digital..... | 42 |
| II. MARCO METODOLÓGICO..... | 45 |
| 1. Planteamiento del problema..... | 45 |
| 2. Objetivos de la investigación..... | 46 |
| 2.1. Objetivo general..... | 46 |
| 2.2. Objetivos específicos..... | 46 |
| 3. Justificación..... | 47 |
| 4. Delimitación..... | 48 |
| 5. Ficha Técnica..... | 48 |
| 6. Guion..... | 49 |
| 6.1. Idea..... | 49 |
| 6.2. Sinopsis..... | 49 |
| 6.3. Escaleta..... | 49 |
| 6.4. Tratamiento..... | 51 |
| 6.5. Personajes..... | 53 |
| 6.6. Objetos y locaciones..... | 59 |
| 6.7. Guion literario..... | 64 |
| 6.8. Guion técnico..... | 71 |
| 6.9. Storyboard..... | 75 |
| 6.10. Propuesta Visual..... | 88 |
| 6.11. Propuesta Sonora..... | 96 |
| 6.12. Desglose de Necesidades de Producción..... | 98 |
| 7. Presupuesto..... | 99 |
| 8. Análisis de costos..... | 100 |

| | |
|---|------------|
| III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 102 |
| IV. FUENTES DE INFORMACIÓN..... | 105 |
| V. ANEXOS..... | 110 |

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

| | |
|---|-----|
| Tabla 1. Grupo de emoticones (Devís, 2004, p.77)..... | 13 |
| Tabla 2. Grupos de emoticones. Martínez, (2007) n°8 y vol. 8, p.11..... | 20 |
| Tabla 3. Desglose de necesidades de producción..... | 98 |
| Tabla 4. Presupuesto estimado..... | 99 |
| Tabla 5. Análisis de costos..... | 100 |
| Tabla 6. Presupuesto de AM&M Producciones Medios..... | 110 |
| Tabla 7. Presupuesto de La Tercera Religión..... | 111 |
| Figura 1. Diseño de Popó..... | 53 |
| Figura 2. Diseño de emoticón Feliz..... | 54 |
| Figura 3. Diseño de emoticón Relajado..... | 54 |
| Figura 4. Diseño de emoticón Nervioso..... | 54 |
| Figura 5. Diseño de emoticón Guiño..... | 55 |
| Figura 6. Diseño de emoticón Sonrojo..... | 55 |
| Figura 7. Diseño de emoticón Burla..... | 55 |
| Figura 8. Diseño de emoticón Serio..... | 56 |
| Figura 9. Diseño de emoticón Cansado..... | 56 |
| Figura 10. Diseño de emoticón Dormido..... | 56 |
| Figura 11. Diseño de emoticón Duda..... | 57 |
| Figura 12. Diseño de emoticón Pensativo..... | 57 |

| | |
|--|----|
| Figura 13. Diseño de emoticón Sonrisa..... | 57 |
| Figura 14. Diseño de emoticón Llorón..... | 58 |
| Figura 15. Diseño de emoticón Ups..... | 58 |
| Figura 16. Diseño del antagonista, Risa..... | 59 |
| Figura 17. Diseño de Nave..... | 60 |
| Figura 18. Diseño de Ballesta y de flecha..... | 60 |
| Figura 19. Diseño de Cañón y punto..... | 61 |
| Figura 20. Diseño de Globo..... | 61 |
| Figura 21. Diseño de Arco y flecha..... | 61 |
| Figura 22. Diseño de Bomba..... | 62 |
| Figura 23. Diseño de Escudo..... | 62 |
| Figura 24. Diseño de Cohete..... | 62 |
| Figura 25. Diseño de Espada..... | 63 |
| Figura 26. Diseño de Celular como escenografía..... | 63 |
| Figura 27. Referencia de estilo de animación digital 2D con píxeles basada en la película Ralph El Demoledor (2012) de Rich Moore..... | 88 |
| Figura 28. Referencia de colores vivos y luminosos de la película Pixels (2015) de Chris Columbus..... | 89 |
| Figura 29. Referencia de paleta de colores predominante en el corto..... | 89 |
| Figura 30. Referencia de emoticón de Popó de Whatsapp..... | 90 |
| Figura 31. Referencia de emoticones de caritas de Whatsapp..... | 91 |
| Figura 32. Referencia de primer emoticón creado con signos de puntuación..... | 92 |

| | |
|---|----|
| Figura 33. Referencia de celular y chat de mensajería para escenografía..... | 92 |
| Figura 34. Referencia de videojuego clásico Super Mario Bros (1985) de Shigeru Miyamoto..... | 93 |
| Figura 35. Referencia de Plano General de una escena pixelada de Los Simpson (1989) de Matt Groening..... | 93 |
| Figura 36. Referencia de Plano Entero en escena de Harry Potter and Deathly Hallows (2011) de Dirigida por David Yates..... | 94 |
| Figura 37. Referencia de Primer Plano en escena pixelada de la película Píxeles (2015) de Chris Columbus..... | 94 |
| Figura 38. Referencia de título en píxeles de la serie animada El maravilloso mundo de Gumball (2011) de Ben Bocquelet..... | 95 |
| Figura 39. Referencia de tipografía pixelada llamada Arcade..... | 96 |
| Figura 40. Referencia de burbuja de diálogos para los personajes..... | 96 |

INTRODUCCIÓN

La evolución forma parte de todo lo que nos rodea y de todo lo que somos como seres humanos, parece ser necesaria para un desarrollo pleno; y es así como en el lenguaje también se manifiesta dicho avance.

Los emoticones surgen como una nueva forma de darle expresividad al lenguaje escrito. Los primeros fueron creados hace más de 30 años y su principal característica es que comenzaron siendo hechos con signos de puntuación. La idea es que lo que se quiere expresar por medio de la escritura adquiriera otro sentido; o más serio del que se pretende o más alegre de lo que pareciera.

Con el tiempo los emoticones pueden llegar a convertirse en un lenguaje universal, ya que comparten patrones expresivos mundialmente entendidos. Y esto es gracias a la evolución de la tecnología, la cual ha logrado que la brecha comunicativa, existente entre las personas, cada vez sea más pequeña y sea posible un acuerdo casi inconsciente de una nueva forma de comunicación.

La importancia que adquieren día a día los emoticones, la universalidad que han logrado conseguir y el valor comunicativo que le agregan al lenguaje escrito son las razones por las que se tomaron como objeto de estudio para este proyecto. Y representarlo en un producto audiovisual, como lo es el cortometraje animado, parece conveniente gracias a las posibilidades creativas que permite dicha modalidad.

La animación es un género que aparte de influir directamente en el nacimiento del cine, ha perdurado en el tiempo y ha logrado reinventarse a

medida que la tecnología avanza. Desde la creación de dibujos en secuencia proyectados cuadro a cuadro a la animación digital 3D actual.

Este género representa un lenguaje en sí mismo, ya que, al igual que los emoticones, ha logrado hacerse universalmente entendido, estableciendo patrones comunicativos compartidos mundialmente. Un personaje con los ojos fuera de órbita simulando susto o sorpresa, o con los ojos en forma de corazón porque le gusta algo, otro botando exagerados chorros de llanto cuando se siente triste, etc. Estos son algunos de esos aspectos comunicativos que la animación le aporta al cine y la han hecho tan reconocida en el mundo.

La animación posee una libertad creativa infinita y su capacidad comunicativa crea una perfecta simbiosis con los infinitos aportes expresivos que los emoticones le agregan al lenguaje escrito.

La importancia y relevancia que tiene el género animado en la actualidad ha hecho que la necesidad de adaptarse crezca, tanto por un nuevo tipo de espectador, el cual no solo recibe y acepta el mensaje, sino que es partícipe y decide lo que consume y lo que no, como por los nuevos medios de comunicación masivos que, al ser manejados por los usuarios, dictan lo que desean consumir. Ya no solo se crean animaciones con el simple motivo de entretener a los niños, el target se ha ampliado y ahora se ha equilibrado el público consumidor de este género introduciendo a los adultos en él.

La exigencia ha crecido y ahora es más difícil complacer al público, por eso las ideas deben ser más creativas y las historias deben tratarse con cuidado para poder lograr cierto grado de aceptación. Ya no solo es hacer animaciones atractivas visualmente, también deben contener relatos que atrapen al espectador y lo hagan involucrarse e identificarse con la historia.

Se seleccionó la animación para demostrar la importancia comunicativa de los emoticones y así llevar a las personas a relacionarse e identificarse con

ellos de una manera sencilla y, posiblemente, a entender mejor el sentido y el mensaje que se quiere transmitir. Entendiendo que no solo son simples dibujitos que están de moda, sino que representan una nueva forma de comunicarnos al agregarle lenguaje no verbal a la escritura, y este género ayuda completamente a expresar dicha afirmación.

Es así como nace *El Rescate*, una historia que comunica lo que ha resultado ser una nueva forma de comunicarse.

I. MARCO REFERENCIAL

1. Emoticones

1.1. Definición de emoticones

Se considera que la palabra en inglés *Emoticons*, es una palabra que proviene de la composición de “*emotional icons*”, y que fue adaptada al español como emoticonos, pero esta mantiene el orden de la palabra en inglés, y al traducirla significa iconos emotivos. (Elizondo, 2000)

Devís, (2004) afirma que estos emoticones son “también conocidos como *smiles*, porque empezaron siendo iconos de caritas sonrientes de los que solo más tarde los internautas desarrollaron una gran variedad que hoy día casi todos pueden reconocer”. (p.77)

Tabla 1. Grupo de emoticones (Devís, 2004, p.77)

| | |
|------|-------------------|
| :) | Sonrisa |
| ;) | Sonrisa con guiño |
| :-) | Feliz |
| : o | Impresionado |
| :'(| Llorando |
| @ | ¡Qué! |

Adicionalmente, Martínez, (2007) sostiene que los llamados *emoticones* se forman partiendo de una secuencia de caracteres conocidos como ASCII. Cada emoticón posee una significación en su canal de comunicación, representa algo que se toma de la realidad agrupándolos a partir de su propio sistema o de su propio inventario de signos: el ASCII o Unicode.

De esta forma el autor sostiene que:

El código ASCII2 (...) es un código estándar para el intercambio de información. Está basado en el alfabeto latino y utiliza siete bits para representar los caracteres. Se publicó por primera vez en 1967 y se actualizó, por última vez en 1986. Está formado por 33 caracteres no imprimibles u obsoletos (los primeros), y otros 95 (del 32 al 126) imprimibles. Casi todos los sistemas informáticos actuales usan este código. Martínez, (2007), n°8 y vol. 8, p.3

Se entiende que el ASCII está especializado en crear emoticones con más de 100 caracteres imprimibles y no imprimibles, partiendo del uso del alfabeto latino. (López, 2009)

Aunque ya se ha expuesto el inventario básico del lenguaje ASCII, cabe indicar la existencia de otro código que comienza a sustituir al anterior, esto se debe a que se considera que es más completo y extenso, tanto así que logró convertir al código ASCII en uno de sus subconjuntos. (Martínez, 2007)

Es así como el autor sostiene que:

Lo que se pretende con Unicode, por tanto, es superar las limitaciones de los códigos con caracteres tradicionales, intentando codificar los caracteres básicos o constantes grafemas- y no las variantes. La representación de los caracteres por parte de Unicode es abstracta: son otros softwares los que dan forma, y representan el carácter. Finalmente es importante indicar, en este sentido, que Unicode cubre casi todas las escrituras existentes, salvo raras excepciones como los jeroglíficos egipcios o la escritura maya. Martínez, (2007), n°8 y vol.8, p.8

Con el UNICODE o código universal se pueden crear diferentes emoticones con la utilización de los signos de puntuación, con el alfabeto y con diversas combinaciones numéricas. López (2009), Caracterización de las

funciones de los emoticones en interacciones virtuales de chat abierto, Pontificia Universidad Javeriana.

Frutiger considera que los emoticones constituyen una especie de jerga, aunque existen personas que le otorgan el título de «nuevo lenguaje». Con la utilización de algunos lenguajes representativos (como los emoticones) se plantea el punto de que, si esto se encuentra en un camino de vuelta al origen de la anotación de ideas, a la escritura figurativa de nuestros antepasados. (Valencia y García, 2010)

Del mismo modo Frutiger sostiene que esto “sólo puede darse a expensas de un empobrecimiento y una esquematización del propio lenguaje, y responde provisionalmente a esta cuestión: no sola sino en el lugar apropiado, ‘la imagen le será cada vez más indispensable a la comunicación humana’”. Citado en Valencia y García, (2010) n°34 y vol.17, p.156-157.

1.2. *Origen de los emoticones*

Se considera que uno de los principales problemas que presenta toda comunicación escrita proviene de la inexistente comunicación no verbal. Con el propósito de evitar muchos malentendidos o para lograr una comunicación lo más humana posible, los usuarios del correo electrónico crearon una cantidad de combinaciones de signos que crean símbolos que se asemejan a estados emocionales y que se pueden “dibujar” con las teclas de cualquier computadora. (Elizondo, 2000)

Pero autores como Hogenboom, Bal, D., Frasicar, Bal, M., De Jong & Kaymak (2013) aseguran que se conoce que el primer emoticón fue utilizado el 19 de septiembre de 1982 por el profesor Scott Fahlman en un mensaje tablón de anuncios de la Universidad Carnegie Mellon. En su mensaje, Fahlman propuso utilizar \ :-) "y \ :-(" para distinguir las bromas de los asuntos

más graves, respectivamente. No pasó mucho antes de que el fenómeno de los emoticones se extendiera a una comunidad mucho más grande. Gente comenzando a enviar gritos, abrazos, besos y, mediante el uso de grafía, símbolos formados por personajes que se encuentran en un teclado típico. (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

Los mismos establecen que una década más tarde, los emoticones habían encontrado su camino en todas partes la comunicación mediada por ordenador y se habían convertido en el paralenguaje de la Web.

Devis, (2004) sustenta que el “grafismo sencillo, útil y fácil de interpretar es la razón de su universalidad. Fueron los Internautas quienes espontáneamente lo desarrollaron y lo siguen alimentando, y se caracteriza por valerse de los símbolos y números del teclado para conformar iconos”. (p.77)

Por otro lado, Parrilla, (2008) argumenta que tanto la radio, la televisión y los medios de comunicación masivos eran los que proponían los cambios que sufría el lenguaje, con nuevos términos, formas y modas. Una de las características más llamativas de esta alterna realidad es que ahora son los usuarios los que imponen el cambio y no los medios.

Igualmente, el autor sostiene que el dinamismo del lenguaje en el mundo virtual, nace, crece y cambia gracias a los mismos usuarios. Dentro de los espacios de la comunicación surgen varios atributos que predominan en los cambios del lenguaje, como lo son:

El uso de paréntesis, elisiones (omisión de elementos grafemáticos), las sustituciones grafemáticas (léxicas y alfanuméricas), la grafía fonética, grafía prosódica o repetición de fonemas (estrategia para compensar el canal auditivo), abreviaciones y truncamientos, anglicismos, calcos lingüísticos, acrónicos, <<smileys>> o emoticones, la escritura fonética (jeroglíficos alfanuméricos), deformación

tipográfica del texto e incluso el uso de mayúsculas. Parrilla, (2008) n°30 y vol. 15, p.133.

Por otro lado, Paulus explica que, en la historia de la humanidad, se ha calificado la figura del ser humano como un patrón y ejemplar de perfección, y en es utilizado como algo simbólico en muchos momentos. (Valencia y García, 2010)

Adicionalmente, señala que “es sabido que en las sociedades humanas las expresiones faciales y corporales, auténticas o afectadas, varían mucho según la cultura y se doblagan a convenciones que las hacen parecerse a un verdadero lenguaje”. Paulus (citado en Valencia y García, 2010, n°34 y vol.17p.157)

De esta forma, Parrilla, (2008) sostiene que la humanidad, con la inestabilidad que la ha caracterizado en su historia, es capaz de adecuarse a los cambios. Puede adaptarse y coexistir con las nuevas tecnologías, y usarlas para fines nobles, como ayudar a mejorar la sociedad, que se convierte en una sola gracias a la globalización.

Es así como indica que:

El escenario lingüístico es uno de los afectados y no es sorpresa, porque toda revolución implica cambios y en este caso, no solamente las tecnologías evolucionan, también lo hacen las formas de comunicarse y, por ende, la terminología, los signos, los símbolos, el idioma, la lengua (...) Y si bien estos cambios en el lenguaje han despertado el debate sobre si se trata de evolución o involución, no se puede discutir la practicidad y el ingenio en ciertos casos frente a la transformación de la lengua y la mutación hacia nuevas formas -la substitución de las letras, la abreviación indiscriminada, la aparición de nuevos términos, entre algunos ejemplos-, o bien la tendencia a universalizar símbolos (los emoticones), que se entienden en cualquier parte del mundo más allá de la lengua que se hable y las

creencias (políticas, religiosas, culturales) que se tengan.
(n°30 y vol.15, p.131-132)

También, Parrilla asevera que es complicado hablar ahora de un planeta que gracias a las nuevas comunicaciones esté unido idiomáticamente, pero que existe una tendencia a poseer una cultura global y social debido a las nuevas tecnologías, refiriéndose a una unificación simbólica caracterizada, en la actualidad, por los “*smilies*” o “*emoticones*”.

1.3. *Características de los emoticones*

Se entiende que una característica del lenguaje es su continua evolución y crecimiento. Es así como Parrilla, (2008) explica que:

Deberíamos aceptar como un paso natural esta revolución mundial en el lenguaje -muchas lenguas están pasando por lo mismo- y preguntarnos, a su vez, si no estaremos en presencia de derivaciones de las lenguas, que si bien no coexistirían fuera del espacio digital, formarían sus propios códigos (significado y significante) dentro de su propio ámbito, y que, por qué no, tiendan en algún momento a una universalización del idioma, aunque sea a través de vías restringidas, como las que brindan las computadoras y la telefonía celular. Parrilla, (2008) n°30 y vol.15, p.132.

Los caracteres que posee el teclado de las computadoras son esa herramienta que permiten que el usuario se exprese mediante los *emoticones* o *smilies*, esas representaciones gráficas que llegan a cumplir la función de palabra, porque posee una lexicografía propia, la cual se encuentra en constante creación, no obstante, el usuario accede con conocimiento previo de la unión de algunos los caracteres. (Martínez, 2007)

Por otro lado, Etchevers, (2006), sostiene que los emoticones se caracterizan por desempeñar una función informativa y también complementa

a las palabras, así como la comunicación llega a hacer la comunicación no verbal, y especialmente las expresiones de la cara, aunque pueden llegar a transmitir su propio significado o mensaje. [Página web en línea]

Se debe entender, recalca Etchevers que los emoticones no sustituyen por nada del mundo al lenguaje corporal, mejor dicho, los emoticones no pueden sustituir la comunicación no verbal, es imposible.

Adicionalmente, Sánchez, (2007), en su tesis Lengua del Chat y Registro Formal de la lengua castellana en la escolaridad, de la Universidad de Chile, sostiene que los emoticones:

Sirven para expresar ideas o sentimientos sin necesidad de agregar palabras, y que además se construyen cotidianamente por los distintos grupos que participan de este espacio social, y que poseen la singularidad de que el que participa en él entiende este código. Se leen de manera horizontal y representan caras, gestos y estados de ánimo. [Página web en línea]

Gracias al avance de la tecnología, Etchevers, (2006) expone que ya no solo se pueden simular gestos humanos mediante caracteres que posee el teclado, ya se pueden integrar tanto gráficos estáticos como dinámicos. [Página web en línea]

1.4. Tipos de emoticones

Se considera que dependiendo de los códigos usados para la creación de los emoticones estos se clasificarán en categorías, lo que también dependerá del sentido o información que se quieran transmitir con estos símbolos. Una de las clasificaciones sería la de los emoticones de código occidental. Así lo indica López, (2009) y explica que “los emoticones occidentales se caracterizan porque tienen que ser leídos verticalmente con la

cabeza inclinada 90° a la izquierda, sobre el hombro izquierdo. Unos ejemplos de esta clase son: :-) :-(;-) : P : S 8-) etc.”. (p.27)

Basándose en lo anteriormente dicho, el autor asegura que se pueden crear muchos más emoticones a partir de los que ya se tienen, pero se tienen que tomar en cuenta que hacer variaciones simples a estos símbolos puede ayudar a economizar espacio sin que el sentido del emoticón se pierda, como ejemplo está la carita feliz :), aunque no tenga el guion como nariz igual tiene el sentido que se quiere.

El autor explica que “mientras que los emoticones occidentales se leen verticalmente, los emoticones orientales o kaomoji se leen horizontalmente, de frente. Unos ejemplos de emoticones orientales son: (^o^) (^_^) (+_+) (@_@) etc.” (p,27)

López (2009) aclara que, a diferencia de los emoticones occidentales, estos símbolos no poseen esa característica economizadora, parecen ser siempre necesarios tres caracteres, entre ellos están los paréntesis que simulan los bordes de la cara y el acento circunflejo que simula los ojos, aunque este puede variar, al igual que el signo que se use en la boca, estas parecen ser las únicas variaciones de estos códigos.

Adicionalmente, el autor Martínez, (2007) presenta algunas combinaciones, tanto de emoticones de código occidental como del oriental:

Tabla 2. *Grupos de emoticones*. Martínez, (2007) n°8 y vol. 8, p.11

| | Estilo Occidental | Estilo Oriental |
|----------|-------------------|-----------------|
| Sonrisa | :) | (^_^) |
| Alegría | :-D | (^O^) |
| Dolor | :(| u_u |
| Llanto | ='(| (; ;) |
| Sorpresa | :o | (?_?) |
| Pesar | r=(| (ToT) |

1.5. Uso de los emoticones

Según Valencia y García, (2010) los emoticones “tienen la función de acercar a dos individuos físicamente distantes, en una convención no verbal que denota una descarga emotiva”. (nº34 y vol.17, p.157)

Los emoticones cuentan con diferentes funciones, porque además de tener la capacidad de expresar lo que se siente o se piensa, el estado de ánimo es su principal función. Con los emoticones se intenta lograr esa calidez y humanidad que le hacen falta a las conversaciones en formato hipertextual. Así lo explica López, (2009) y sostiene que:

Es gracias a las características “humanas” que tienen los smileys que nos podemos sentir más a gusto en una conversación electrónica y cerca, de un modo u otro, de la otra persona. Otra función importante de los emoticones es la de economizar espacio y tiempo al enviar un mensaje. Es indiscutible la economía que emplean los íconos emotivos al representar en tan solo 2 o 3 caracteres una palabra. Por ejemplo: :((carita llorando) quiere simbolizar “tristeza” o la frase completa “estoy triste”. La cuarta función de los emoticones es el evitar malentendidos y problemas de comprensión por la falta de comunicación no verbal en estas conversaciones. Estos símbolos ayudan a reforzar la comunicación por la carga semántica de los mismos, aunque la complicación llega cuando un mismo emoticon es ambiguo, o tiene diferentes significados. Por último, el quinto uso de estas representaciones está estrechamente ligado con el anterior: reforzar la falta de comunicación no verbal. (p. 29)

1.6. Plataformas que usan emoticones

Entre las plataformas en las que los emoticones han sido integrados y de las cuales se han hecho parte esencial, se exponen algunas de la más importantes, como:

1.6.1. Correos electrónicos

En el sitio web del Centro Informático Científico de Andalucía (s.f.) se considera al correo electrónico como uno de los descubrimientos más grandes proveniente de internet, tanto así que ha cambiado la forma en la que las personas se comunican con su círculo social y familiar. Convirtiéndose así en uno de los servicios más empleados en internet.

También se recalca en este sitio web que:

Las ventajas del correo electrónico son innumerables: es inmediato, se recibe a los pocos minutos de haber sido enviado; cómodo, te permite enviarlo desde casa (frente al correo tradicional); el coste no varía en función de la ubicación física del destinatario, resultando realmente económico; y es dinámico, ya que te permite la posibilidad de recibir tu correo, aunque no estés en el lugar donde lo usas habitualmente. El Correo Electrónico, s.f., Centro Informático Científico de Andalucía [Página web en línea]

1.6.2. Messenger

Arana y Perea, (2010) exponen que el Messenger fue creado en 1999 y representaba, básicamente, un programa de mensajería instantánea, pero que ya está discontinuado. En principio, fue diseñado solo para sistemas Windows de Microsoft, pero después se adaptaría una versión para Mac OS.

Los autores explican que se requiere una cuenta Microsoft Passport para poder utilizar el servicio. Y este a su vez “permite utilizar textos como emoticones, emoticones animados (GIF), escritura a mano (imagen), juegos o intercambio de archivos compartidos”. Arana y Perea, (2010), n°56 y sin vol., p.44. Este también permite realizar conversaciones por voz y cámara.

1.6.3. Facebook

Como está redactado en el sitio web Facebook, (2016), en la sección de Información, esta es “una utilidad social que ayuda a las personas a comunicarse más eficazmente con sus amigos, familiares y compañeros de trabajo” [Página web en línea]

En el sitio web explican que desarrollan tecnologías para facilitar el intercambio de información. Nos dice que cualquier persona puede registrarse y comenzar a interactuar con las personas que conoce.

1.6.4. Twitter

Kwak, Lee, Park y Moon, (2010) explican que el Twitter, un servicio de micro blogueo, posee más de 41 millones de usuarios a partir de julio de 2009 y está creciendo rápidamente. Los usuarios de Twitter *twittean* sobre cualquier tema dentro del límite de 140 caracteres y siguen a otros al recibir sus tweets. (Traducción libre de autor) [Página web en línea]

En la sección “Sobre nosotros” de la página web Twitter, (2016), exponen que como misión los caracteriza “ofrecer a todo el mundo la capacidad de crear y compartir ideas e información al instante, sin ningún tipo de obstáculos” [Página web en línea]

1.6.5. Whatsapp

En la Guía del usuario, Empezando con Whatsapp, (2016), Whatsapp, explican que “WhatsApp es una aplicación de mensajería móvil para múltiples sistemas operativos, que utiliza la conexión de internet de tu teléfono móvil para llamar y chatear con otros usuarios de WhatsApp” [Página web en línea]

1.7. Otras nuevas formas de comunicación

Entre las nuevas formas de comunicación se pueden encontrar:

1.7.1. Ciberperiodismo

Se entiende que el ciberperiodismo, también llamado periodismo digital, es el periodismo presente en internet, este tipo de periodismo cambia la típica comunicación unidireccional y lineal, esto involucra varios cambios en lo que era tradicional en el periodismo (en papel, radio y televisión). Entre periodista y usuario es posible que exista una relación que permita cierta interactividad entre ellos, aunque tal interactividad no siempre es real. (Navarro, 2013) [Página web en línea]

Navarro asevera que analizando los medios de comunicación tradicionales es difícil identificar alguna forma de *feed back* proveniente del receptor, que sea inmediata, que posea simultaneidad durante la emisión de la información y que tenga las condiciones de poder converger en el mismo canal de transmisión.

Del mismo modo el autor sostiene que:

En los cibermedios existen elementos que fueron diseñados especialmente para que se dé una interacción por parte de los usuarios del periódico digital y los periodistas. Algunos ejemplos son: comentarios, foros de discusión, correo electrónico, chats, debates, etc. En la mayoría de las ocasiones no importando siquiera que el contacto que se establece sea de diferentes y muy distantes puntos geográficos. Navarro, (2013), La interactividad en los géneros periodísticos de los cibermedios [Página web en línea]

Es así como el Navarro, (2013) asegura que en la actualidad hablar de periodismo *on line* es hablar de un tema que se encuentra en una gran evolución dentro del periodismo, esto debido a que se intenta buscar crear un

espacio dedicado a la completa disposición de los usuarios, para que estos expresen sus sentimientos y reflexiones. La retroalimentación que produce este tipo de espacios es gracias a que se permite la libre expresión de los usuarios. [Página web en línea]

1.7.2. Ciberradio

Se considera que una de las características de la radio según González, (2010) es que siempre busca la forma de superar las situaciones en las que se presenten riesgos, no es nuevo que ella se adapte a la tecnología emergente, en el momento, y saber aprovecharla, como ha hecho desde su nacimiento. La radio se presenta como el único medio de comunicación que no nació, específicamente, para este fin sino como consecuencia del avance tecnológico.

El autor también sostiene que:

Como decimos, con la radio en Internet o ciberradio se modifica la concepción tradicional de los dos modelos radiofónicos el convencional y el especializado, consiguiendo una nueva fórmula de programación fragmentada o de contenidos aislados, que sustituye a la oferta de programas de emisión única y continuada y audición masiva. Además, se experimentan nuevos avances en la expresión sonora y multimedia que dan valor fundamental a la interactividad, a la búsqueda y a los enlaces. González, (2010), n°88 y sin vol., p.53

Partiendo de esto, González considera que la radio adapta los elementos que posee Internet como algo propio, pero intentando conservar las características comunes de la radio tradicional.

Adicionalmente explica que:

La radio en Internet puede extenderse entonces hacia otras difusiones o “prolongaciones” más inmediatas, como

extensiones en las redes interpersonales y sociales de audio (Web 2.0), como la incorporación de la *IPVoz*, aplicación de las redes *P2P* y la *RSS* para el intercambio y conexión del archivo de audio con otros portales y webs de la red, con el *podcasting* y la sindicación de oyentes, las distintas opciones de ciberradio a la carta o la radio móvil. Asimismo, aparecen los *blogs*, *audioblogs*, *radioblogs*, y la *Wikipedia* sonora, como diversos parámetros de inflexión que marcarán el proceso de la comunicación e información del futuro. (González, 2010, n°88, p.53)

González expone que este fenómeno convergente entre lo radiofónico y los diferentes medios electrónicos, podrá construir un espacio en donde sea posible la interacción con la audiencia, y que “ayudará más a la integración que a la fragmentación en la radio futura”. Ventero (citado en González, 2010, p54)

1.7.3. Redes sociales

El Dr. Flores, (2009), profesor de Ciberperiodismo en la Universidad de Nebrija (Madrid) considera al internet como la red social por excelencia. En de donde surgen todas las demás redes sociales del mundo virtual. Se sobreentiende que la existencia de las demás redes sociales no sería posible si no existiese el internet. El internet es hoy lo que la blogósfera fue en su momento, un fenómeno de masas. Si los blogs tienen 10 años de existencia, las redes sociales aún tienen un desarrollo temprano.

Tomando en cuenta lo anteriormente dicho, Flores asegura que el internet es la base que asegura el nacimiento de cualquier red social porque es el punto en común que todas comparten.

Del Moral expone que “las redes sociales en Internet son sistemas que permiten establecer relaciones con otros usuarios, a los que se puede conocer o no en la realidad.” (Citado en Flores, 2009, n°33 y vol.17, p.77)

El autor expone que las redes sociales, My Space y Facebook, tienen como principal función permitir el contacto entre las personas y, de alguna forma, hacerlas visibles. También asevera que “las redes como Facebook se parecen más a las redes informales a las que todos pertenecemos y que son esenciales para nuestra presencia e identificación social”. Flores, (2009), n°33 y vol.17, p.77

Flores, (2009) expone que se ve el aumento exponencial en el crecimiento de las redes sociales. Asegura que no pertenecer a alguna de estas plataformas sociales es igual a no existir en internet, aunque esta pertenencia puede tener ventajas y desventajas. Lo que es evidente es que en las redes sociales se encuentran personas con necesidades, deseos, opiniones que los medios intentan satisfacer.

Finalmente, Flores asegura que los medios de comunicación tienen una tarea pendiente con las redes sociales, y esta es intentar adaptarse a ellas para poder sobrevivir.

1.7.4. Telefonía móvil

De acuerdo a Cebrián, (2009) es importante mencionar que ahora existe una idea más innovadora y esta es la del traslado de los cibermedios desde las redes fijas a las redes móviles propias de la telefonía móvil. Se entiende que “las comunicaciones móviles experimentan otros espacios y tiempos, otras formas expresivas, otros consumos y, en suma, otras formas de comunicación”. Cebrián, (2009), n°33 y vol.17, p.10

Como explican García y Monferrer, (2009), estas nuevas formas de comunicación se han desarrollado en la actualidad aceleradamente. Que ha traído muchos cambios y también consecuencias que son objeto de atención

para investigadores, especialmente por el impacto que ha creado en la opinión pública. De igual forma exponen que estas plataformas también crean:

Comportamientos adictivos a esta nueva tecnología entre los más jóvenes, generación de facturas telefónicas astronómicas, o el uso de la cámara o vídeo para captar determinadas escenas, vienen poniendo de relieve cómo la destreza para su manejo entre los más jóvenes, supera ampliamente a las de sus progenitores. García y Monferrer, (2009), nº33 y vol.17, p.84

Así, García y Monferrer aseguran que los jóvenes no se limitan solo a enviar mensajes y a llamar con los teléfonos móviles. Está era su función principal, pero ahora es una realidad poder sacar fotos y grabar videos, conectarse a internet, ver televisión y también descargar contenido de internet. Basándonos en esta nueva situación en la que encuentra la telefonía móvil, parece adecuado analizar este fenómeno, tanto en la parte individual como en la social de estos nuevos usos, esto tomando en cuenta que cada vez la edad de las personas que entran a este mundo móvil es más temprana, consolidándose así en nuestra sociedad.

2. Animación

2.1. Definición de animación

Dentro del mundo audiovisual la animación es denominada como “proceso que consiste en dar movimiento a imágenes dibujadas o fotografías de objetos inicialmente inmóviles, por medio de procedimientos mecánicos o electrónicos”. (Russo, 1998, p.27)

Se entiende que las películas de animación son una especialidad en la cinematografía, en la que la fotografía de la acción real se sustituye por la fotografía de ya sea dibujos o pinturas, ya de objetos tridimensionales y muñecos; a menudo se usan las técnicas de foto fija y de toma imagen a imagen; de este modo, la sucesión rápida de las imágenes de dibujos o muñecos da la sensación de movimiento. (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976)

La animación puede empezar con la fotografía de una serie de dibujos o de muñecos en distintas posiciones, de modo que se reproduzca el movimiento y la apariencia de un ser viviente. (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976)

Según Russo, (1998) “en la animación, el movimiento -en lugar de existir en el momento del registro de la imagen- es el resultado final del proceso cinematográfico, obtenido solo al proyectar la imagen”. (p.27)

Adicionalmente, con respecto a la conceptualización de lo que es animación, Carrière (citado en Duran, 2008) considera que no es más que:

Una sucesión de imágenes inmóviles proyectadas a un cierto ritmo nos proporciona una ilusión de movimiento, pero que este no existe. En realidad, el rodaje de un film, la realización de la imagen, anula el movimiento, lo paraliza, y es posteriormente en la proyección donde se restituye. (p.7)

Por otro lado, Russo (1998) asegura que se le puede dar una ponderación al trabajo de un film de dibujos animados tomando en cuenta que una proyección normal contiene 24fps, esto es, fotogramas por segundos, lo que significa que hacen falta 1440 imágenes diferentes para cada minuto de animación. En el caso de que se trate de un largometraje, se usarían 129.600 fotogramas.

La doctora en Historia del Arte de la Universidad de Murcia, Manzaneras, (1992) sostiene que “el mundo de los dibujos animados es un mundo mágico, atrayente, imaginario, donde todo puede ocurrir”. (p.15)

Como características de lo que es la animación Halas y Manvell aseguran que lo que hace atractivas a las películas animadas es su artificialidad y que estas desafían las reglas físicas que rigen a los seres humanos. En estas películas se exageran las leyes naturales para agregarle esa comicidad que las caracteriza. (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976)

Como ejemplo de tal artificialidad en las películas animadas Halas y Manvell explican que:

Un personaje puede desafiar la fuerza de gravedad paseando inconscientemente en el aire después de haber salido del borde de un precipicio. Al darse cuenta, cae súbitamente. En una película animada, la velocidad, el tiempo y el espacio no significan nada. Un personaje puede llegar en unos instantes hasta el horizonte, o dilatarse o contraerse hasta hacerse minúsculo, según las necesidades de la situación. (p.51) (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976)

Adicionalmente Halas y Manvell aseguran que “estas características de la animación están implicadas por la necesidad de que los personajes mantengan su sencilla identidad durante los movimientos. Mientras se cumpla este requisito, no parece haber límite en la estilización gráfica que puede emplear el animador”. (p.52) (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976)

Es así como, Carrière (citado en Duran, 2008) sostiene que “no hay ninguna diferencia de naturaleza entre el cine de animación y lo que entendemos como cine convencional. Y, además, podemos decir que todo filme es cine de animación”. (p.7)

Adicionalmente, Martínez, (2009) argumenta que:

La cinematografía animada se está desarrollando de forma exponencial, no sólo como técnica en sí misma, sino como apoyo incondicional a la realización del cine de imagen real (...) el cine animado está más vivo que nunca, se ha reinventado a sí mismo, evolucionando de las técnicas pictóricas del comienzo de su existencia a la imagen informatizada más avanzada. (p.285)

De esta forma, la doctora Manzaneras (1992) expone que, si se considera al cine como el séptimo arte, el octavo debería ser la animación. Porque, aparte de ser usado para la política, la religión, la publicidad y en el campo científico, su propósito esencial es hacer que personas de todas las edades se diviertan.

Finalmente, Halas y Manvell también consideran que los dibujos animados han evolucionado de solo ser usados como distracción y entretenimiento a llegar a campos como el de la publicidad y las relaciones públicas. Alcanzando una gran madurez tanto en su parte artística como en la técnica, considerando esta última como uno de los factores que hacen de la animación uno de los géneros más caros de la industria, ocupando así solo un pequeño porcentaje de la programación en el cine actual. (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976)

2.2. Origen de la animación

Es apropiado comenzar este punto con la afirmación de Castro y Sánchez (1999) en donde exponen que hablar del origen de los dibujos

animados sin mencionar al que es considerado su primer antecesor, que es el cómic, sería incorrecto.

El autor Gubern (citado en Castro y Sánchez, 1999) explica que:

El tebeo, cómic, fumetto, historieta o bande dessinée es un medio de comunicación escrito-icónico (como lo es el cartel), pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética. (p.47)

Adicionalmente, Aguilera, Holba, Linares, Molina, Overbey, Prouse, Robinson y Soria, (1982) afirman que “los dibujos animados constituyen la modalidad más antigua de películas. En el siglo XVIII, las <<linternas mágicas>> de artistas ambulantes lograban crear la impresión de un rudimentario movimiento mecánico”. (p.23)

Estas linternas, Castro y Sánchez, 1999 las definen como:

Una caja que en su interior contenía una fuente de luz y un espejo curvilíneo, fue inventada por el jesuita alemán Athanasius Kircher en 1640 (aunque otros creen que ésta apareció en Egipto de los Tolomeos y que Kircher únicamente la mejoró en el siglo XVII). Las imágenes que proyectaba la linterna mágica eran fijas y tenían contenido religioso; por ejemplo, ilustraban parte de los sermones de la Biblia, ya que su inventor la creó pensando en fines evangelizadores. (p.57)

Por otro lado, en el portal web Creating Movement Frame by Frame, (2011), The Oscars se expone que en los inicios de la animación se usaban aparatos mecánicos como el praxinoscopio, el traumatropo, y el zoótropo en lugar de la película. Luego cineastas como Georges Méliès y J. Stuart Blackton gracias a la invención de la cámara cinematográfica crearon un efecto casi mágico mezclando animación con acción de actores reales. [Página web en línea]

Tiempo antes del llamado inicio de la animación, según Ford y Jeanne el principio de los dibujos animados también se hizo presente cuando el inglés Edward Muybridge, instaló en una pista de carrera 24 cámaras fotográficas, en las que programó los obturadores para que se accionaran con un mecanismo de hilos tendidos en cada uno. En este experimento fotografió el galope de un caballo, capturando una secuencia de imágenes mostrando el movimiento del animal. (Castro y Sánchez, 1999)

De esta forma, Castro y Sánchez (1999) sostienen que con la fotografía se logra descomponer el movimiento capturándolo en diferentes imágenes en secuencia, pero no se sabía cómo proyectarlo. Experimentos como el del francés Charles-Emile Reynaud, inventor del praxinoscopio, que se basó en el mejoramiento del zoótropo agregándole un tambor de espejos, dieron el primer paso al origen del cine. En 1888, Reynaud crea un mecanismo llamado *teatro-óptico* que funciona mediante unas bobinas con una banda de papel, en la que se dibujan los personajes en diferentes posiciones, con este se logra obtener un movimiento rudimentario, gracias a una mesa en que combinaba una linterna mágica, espejos y ópticas.

Continuando con lo expuesto anteriormente, Duran (2008) sostiene que no es sino hasta comienzos de 1890 cuando se puede considerar que se llevó a cabo del primer espectáculo de exhibición de dibujos animados en la historia: realizado por el francés Émile Reynaud (1844-1918), con su llamado teatro-óptico que proyecta unas imágenes que son pintadas a mano en cientos de placas unidas por una banda de tela con perforaciones que se enrollan en unas bobinas que se mueven manualmente, y de las cuales surgieron obras llamadas *Pantomimes Lumineuses*.

Por otro lado, Duran también asegura que con la llegada del cinematógrafo de los hermanos Lumiere, o del cinetoscopio de Thomas Alva Edison y de su ayudante William Laurie Dickson, la animación toma un gran

impulso, y autores como James Stuart Blackton, Émile Cohl y Winsor McCay son considerados como los pioneros de este género.

Aunque se consideran a los autores antes mencionados como los precursores del cine, y así de los dibujos animados, Castro y Sánchez, (1999), aseveran que:

La persona que reparó en la potencialidad del cine como espectáculo fue el parisiense Georges Méliés, ilusionista, prestidigitador y director del teatro Robert Houdin. Ante la negativa de los hermanos Louis y Auguste Lumière de venderle su cinematógrafo -bajo el argumento de que no tenía ningún valor comercial- Méliés adquirió otro aparato llamado bioscopio, diseñado por el inglés Robert William Paul (quien patentó el cinetoscopio de Edison en Inglaterra, perfeccionándolo y llegando a establecer la Paul's Animatograph Ltd.) y emprendió la realización de películas documentales y cintas sobre temas ficticios. Se sabe que Méliés también incursionó en la animación, pero de manera poco significativa. (p.61)

Aunque la mayoría de los autores, entre los que se encuentra Gubern (citado en Castro y Sánchez, 1999) señalan “como el verdadero padre de los dibujos animados a Emile Courtet, comúnmente llamado Emile Cohl” (p.62). Esto también lo afirman Halas y Manvell agregando que la “forma tradicional de los dibujos animados se desarrolló en Norteamérica antes de la primera guerra mundial, siguiendo los primeros pasos del francés Emile Cohl, quien en 1908 realizó las primeras películas animadas con fósforos blancos fotografiados sobre fondo negro”. (p.50) (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976)

En cuanto al origen técnico de este género en el sitio web Creating Movement Frame by Frame, (2011), The Oscars, sostienen que:

Toda la animación, sea mecánica, en película o en un formato digital, trabaja porque el cerebro humano percibe una secuencia de imágenes fijas en movimiento como acción continua. Esto se llama “persistencia de la visión.” Las películas animadas son hechas un “cuadro” a la vez. Cada cuadro o exposición representa un cambio minúsculo en el

personaje o la escena que se está animando. Cuando se proyecta la película, los dibujos aparentan moverse. [Página web en línea]

Asimismo, Aguilera et al (1982) afirman que los científicos ya demostraban la existencia de los principios ópticos básicos sesenta años antes de la aparición del Kinetoscopio y del Cinematógrafo, de estos se asume que nace el cine, ya que a través de secuencias de dibujos se creaba la ilusión de movimiento. El principio de los dibujos animados estaba plasmado en estos juguetes. (p.23)

Aguilera et al, (1982), explican:

(...) cuando llegó el cine, existía ya una tradición anterior de dibujos animados. Hacía falta solo algo ingenioso y el ejemplo de las películas mágicas de Georges Méliès para que naciese la idea de que, fotograma a fotograma se podía obtener una sensación de realidad. (p.23)

En *Creating Movement Frame by Frame*, (2011), The Oscars se expone que más adelante, para el año 1914 muchos animadores se limitaban a los dibujos lineales simples, pero es esta fecha Earl Hund patentó la animación por acetatos, usando un material llamado “cels” (hojas transparentes de celuloide o acetato) en los que se podrían dibujar a los personajes y sus diferentes movimientos sin necesidad de dibujar el fondo cada vez. [Página web en línea]

Por otro lado, Russo, (1998) expone que “es importante destacar que la animación llegó a los ojos del público antes de los inicios del cine, como lo atestigua la deliciosa obra de Émile Reynaud y su praxinoscopio-teatro, entre otros ilustres predecesores. (p.28)

Y cabe destacar que autores como Halas y Manvell aseguran que las películas de dibujos animados tuvieron una mayor proyección en las salas de cine entre los años 1913 y 1917. (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976). Contextualizando así el origen de un género cinematográfico tan prometedor y creativo, que ha ido evolucionando a medida que la tecnología en el cine avanza.

2.3. Antecedentes

Castro y Sánchez (1999) señalan que la técnica del dibujo animado surgió cuando Cohl fotografió una serie de dibujos hecho con tinta negra sobre un fondo blanco, después proyectó el negativo de estas, con el que obtuvo como resultado una secuencia de movimiento en el que sus protagonistas eran unos trazos blancos con un fondo negro. Adicionalmente, los autores sostienen que:

De esta experiencia surgió "Fantasmagorie", filme de 36 metros de largo, compuesto por aproximadamente 2.000 dibujos, y de no más de dos minutos de duración, que fue la primera de sus obras y el primer dibujo animado cinematográfico en la historia; en ella, Cohl fungió como dibujante y operador de cámara a la vez, ya que trabajaba solo en un estudio rudimentario. El equipo que utilizó se reducía a un aparato accionado según el procedimiento denominado "vuelta de manivela", haciendo un alto después de cada impresión para colocar el siguiente cuadro. (p.63)

Por otro lado, Duran (2008) argumenta que *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) se considera que es el primer filme de dibujos animados de la historia. James Stuart Blackton fue su creador y el primero en usar ingeniosamente el procedimiento de la animación de cine, en el cual sustituyó las bandas dibujadas de Émile Reynaud por cinta fotográfica.

Aunque se considera que la técnica de los dibujos animados nació en París, la verdad es que el máximo auge se logró en Estados Unidos, ya que

este género contó con un desarrollo tecnológico inmenso en este país y consiguió buena rentabilidad en el mercado. De esta forma "En este panorama asomó "Gertie, el dinosaurio", realizado por Winsor McCay en 1909, mediante trazos simples que representaban a un prehistórico animal, en su mayoría, sobre fondos de montañas; según su autor, se utilizaron aproximadamente 10.000 dibujos". (Castro y Sánchez, 1999)

Russo, (1998), afirma que este film:

Ofrecía una curiosa posibilidad de interacción con su presentador en la sala de cine (con un guion previo, McCay u otro presentador "ordenaba" distintas pruebas a Gertie), no ha cesado de ser el reducto experimental por excelencia para el dibujo animado. No obstante, el salto se realizaría con la introducción del sonido sincronizado. (p.28)

Aunque, según Halas y Manvell explican que "fue la llegada del sonido, que el campo de la animación se vio dominado por la figura de Walt Disney, cuyas mejores películas datan de la época 1928-40". (p.50) (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976).

Ford y Jeanne aseguran que el 19 de septiembre de 1928 apareció un ratón llamado Mortimer, al que luego se le conocería con el nombre de Mickey Mouse, cuando se exhibió la cinta llamada "El botero Willie". Este primer corto sonoro de dibujos animados se convirtió en el comienzo del desarrollo y transformación de este ratón, llevándolo a ser un verdadero ídolo de masas y ayudando a la consolidación de los Estudios Disney, ya que es su personaje más significativo. (Castro y Sánchez, 1999)

Castro y Sánchez (1999) afirman que la época de oro de la animación se encuentra entre los años 1928 y 1941, se considera así porque la evolución en los dibujos animados fue total, como pasó con el cambio a los retratos tridimensionales de Rembrandt desde los dibujos bidimensionales bizantinos.

De esta forma, Russo, (1998) asegura que:

Desde los inicios de los años 30 algunas de las mayores figuras del cine clásico han sido *cartoons*. Y si entre las estrellas de la Paramount estuvo Popeye, el dúo Tom & Jerry fue uno de los avales tradicionales de la MGM. Por su parte, acompañando los *gansters films* y los musicales, esos cuasi inadaptados que son Bugs Bunny o el Pato Lucas demostraron ser por entonces dibujitos con tanta calle como Jimmy Cagney. (p.28)

Castro y Sánchez (1999) exponen que, en los mismos años 30, específicamente en 1934, Disney se dedicó de lleno a la producción del que es considerado el primer largometraje de dibujos animados en la historia del cine: este fue estrenado en 1937 y fue llamado "Blanca Nieves y los siete enanitos". Este fue uno de los 30 largometrajes animados producidos entre 1937 y 1965, 20 de los cuales fueron hechos por los estudios del ratón Mickey.

Cabe agregar que Russo (1998) asegura que antes de los años 30 se hicieron largometrajes como *Las aventuras del príncipe Ahmed* (1926) hecho en animación de siluetas, en el que su autora, Lome Reininger, dedicó tres años de trabajo. Más temprano, el argentino Quirino Cristiani, pionero en este género, realizó el que podría ser considerado el primer largometraje animado del mundo, *El apóstol* (1917), realizado con recortes de figuras de partes articuladas. Aunque no se puede verificar esto porque no quedan copias de esta obra.

La evolución de la animación nunca se detuvo, y fue como afirman Castro y Sánchez, (1999), que:

En 1988 apareció la película más innovadora, imaginativa y exitosa de dibujos animados: "*¿Quién incriminó o Roger Rabbit?*", una coproducción de Steven Spielberg y Disney, basada en la novela de comedia y misterio de Gary Wolf "*Who Censored Roger Rabbit?*". En esta realización, por primera vez actores reales y protagonistas animados compartieron espacios tridimensionales en la pantalla (...) Cada cuadro de acción real fue impreso en una fotografía inmensa, en la que los animadores

hacían coincidir sus dibujos con los movimientos de los actores; los dibujos fueron trazados y pintados en acetatos, y fotografiados y combinados luego con la acción real gracias a impresiones ópticas. (p.76-77)

Más adelante, según Castro y Sánchez (1999), "*Los Picapiedras*", uno de los dibujos animados hechos para televisión más famosos de su época, perdió esa posición en la pantalla chica con la llegada, en 1989, de "*Los Simpsons*". Esta serie proveniente de las tiras cómicas de "The Tracey Ullman Show", creadas por James Brook, Matt Groening y Sam Simón, ahora es dirigida por el segundo de sus creadores. Los Simpson es definida por Castro y Sánchez, (1999) como:

El programa de dibujos animados más popular de la era, no es un show para niños y se constituyó en el éxito más grande de la Fox (...) Su gran sintonía, según sus realizadores, se atribuye al carácter crítico de los guiones y al sarcástico sentido del humor de los personajes. (p.89)

Es así como Castro y Sánchez argumentan que, la animación evoluciona hasta consagrar el paso hacia la era digital con el primer largometraje de dibujos animados computarizados, llamado "*Toy Story*" (1995). Esta película dirigida por John Lasseter, de la compañía Pixar, con la ayuda de los estudios Disney, duró 2 años en ser producida.

En ella participaron 110 personas que animaron tridimensionalmente 366 objetos modelados con impresionantes detalles. Para uno de los personajes se diseñaron 12.384 cabellos y para un árbol del vecindario se crearon alrededor de 10.000 hojas. La obsesión por alcanzar un mayor realismo hizo, por ejemplo, que el investigador de Pixar, Loren Carpenter, fotografíe varias muestras de arena y grava para que los auxiliares de animación puedan crear la textura más cercana a la de un pavimento real. El stóryboard de esta producción constó de 25.000 dibujos. (Castro y Sánchez, 1999, p.99)

Este es un pequeño recuento de lo que se considera, fueron todas las etapas de la evolución de la animación, en las que destacan el paso de los dibujos en papel a los dibujos directamente hechos en cinta de película, y el paso de la animación cuadro a cuadro hacia lo que conocemos como animación digital, ya sea 2D o 3D. Este sin duda, no es el final del desarrollo de este género, y lo más seguro es que siga renovándose con nuevas y mejores técnicas.

2.4. Tipos de animación

Duran (2008) expone que la animación es un grupo de películas creadas con una técnica de grabación imagen por imagen, en la que su principal capacidad es la de darle vida a cualquier cosa inanimada, entre los que están los dibujos animados, muñecos articulados o de plastilina, gráficos 2D o 3D, o a todo lo que pueda dársele vida cuadro a cuadro.

2.4.1. Animación diagramática.

En este tipo de animación Hallas y Manvell consideran que:

Si el objetivo es la simple presentación de un hecho sencillo, por ejemplo, el funcionamiento de una máquina, puede construirse una maqueta plana movida a mano ante la cámara y el costo resulta mucho menor que si la máquina fuese desmontada y filmada en acción real. Por este método se consiguen movimientos planos en dos dimensiones. (p.63) (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976).

2.4.2. Técnica múltiple

Esta técnica une dos mundos que eran completamente distintos dentro del cine, la realidad y la ficción, así lo explican Halas y Manvell asegurando que:

En ella se combina la animación con la acción real mediante superposiciones, enmascaramiento de una parte de la imagen, pantalla partida y proyección posterior, según convenga. Algunos de estos efectos pueden lograrse bajo la misma cámara de animación, fotografiando la animación sobre el negativo de la acción real, y otros se consiguen en el laboratorio, copiando sobre la misma película varios negativos mediante un copiador óptico. (p.63) (Álvarez y Cisneros, 1968/ 1976).

2.4.3. Corpórea o Stop-motion

Otra modalidad dentro de este género es la animación corpórea o *stop motion* que, según Castro y Sánchez (1999) es la creación de la ilusión del movimiento de objetos tridimensionales gracias a la manipulación de los mismo, sus movimientos son grabados cuadro a cuadro y luego es en la proyección en donde se mueven.

Los autores afirman que:

Entre los materiales más populares utilizados en la construcción de los objetos están la arcilla, la silicona, masilla plástica, la esponja, la plastilina y muchos otros elementos maleables que se expenden en el mercado; se puede hacer stop motion con el material que se desee, siempre y cuando éste garantice la versatilidad de los movimientos. (p.242)

2.4.4. Animación de recortes o “cut out”

En este punto, los autores Castro y Sánchez (1999) afirman que, en este tipo de animación, también se crea la ilusión de movimiento, pero mediante el uso de figuras bidimensionales recortadas, en las que, al igual que el *stop-motion* se graba cuadro a cuadro y así completar una acción. La diferencia de los elementos en esta técnica es que son planos, a diferencia de la animación corpórea.

2.4.5. Rotoscopía

Según los autores Castro y Sánchez, 1999:

Esta técnica es similar a la de la barra estática en su proceso de grabación, pero no en el de dibujado. Para hacer animaciones con rotoscopía se colocan sobre una pantalla de televisión acetatos u hojas no muy gruesas de papel, aseguradas en un clavijero, con el objeto de que el animador calque determinados cuadros de las imágenes del mundo real transmitidas por el aparato. En algunos casos, el animador puede calcar todos los cuadros de la acción, pero en otros solo los fotogramas que considere claves para su animación. (p.276)

2.4.6. Dibujos animados

Quizás la técnica de animación por excelencia, es explicada por Halas y Manvell indicando que:

Este tipo de animación requiere un dibujo por cada imagen de la película, y se necesita un equipo de dibujantes para copiar estos dibujos originales sobre las hojas de celuloide. Los dibujantes de fondos preparan los paisajes o los «decorados» de interiores, y también se necesitan otros técnicos para controlar la producción completa, desde el libro resumen hasta la creación de los personajes, para realizar las distintas etapas de animación, fotografía, montaje y sincronización del sonido. (p.64) (Álvarez y Cisneros, 1968/1976).

2.5. Animación Digital

En esta técnica digital se utilizan gráficos por ordenador para producir piezas de animación que son esencialmente los dibujos animados tridimensionales, que de otro modo serían realizadas por medios más tradicionales. La animación no intenta engañar al espectador haciendo que piense que nada es real; se quiere simplemente entretener (Parent, 2010) (Traducción libre del autor).

En el portal web Animación Digital, (s.f), Facartes, exponen que:

Si hay suficientes similitudes entre los frames y son presentados lo suficientemente rápido producirán la sensación de movimiento. Los niveles adecuados de movimiento se encuentran entre los 24 a 50 frames por segundo (FPS). Una película presenta 24 frames, una cinta 30 frames. Las películas 70mm contienen una alta resolución temporal y espacial por lo cual se representan a 60FPS.

Adicionalmente, en el portal web agregan que: los movimientos de cámara como los efectos que se aplican sobre la película, pueden ser simulados por un software de imagen en movimiento, como lo son: Premiere, after effects, final cut; que permiten a su vez reducir el ruido, contraste, exposición, y movimientos bruscos como a su vez los bordes dentados de las formas.
[Página web en línea]

Es así como, Chong (2008) explica que la historia de la animación digital está formada por la convergencia del cine y la informática. La relación entre estas disciplinas ha creado un lenguaje y ha influido en el desarrollo de ambos. Al igual que con la evolución del lenguaje cinematográfico y la tecnología.

Documentación histórica de los primeros días de imágenes en movimiento hablan de los pioneros reconocidos y de los desarrollos tecnológicos más avanzados en el medio. Del mismo modo, hay algunos nombres conocidos en el inicio de la animación digital, como John Whitney Sr, Edwin Catmull y Douglas Trumbull, que contribuyeron a la inclusión inicial de las computadoras en la industria cinematográfica (Chong, 2008) (Traducción libre del autor).

Adicionalmente, fue el animador estadounidense John Whitney quien creó los primeros gráficos por ordenador analógico en 1957, e Ivan Sutherland inventó el primer programa de ordenador de redacción, Sकेetchpad. A través de los años 1960 y 1970 los investigadores en los alrededores de la Universidad de Utah, incluyendo a Fred Parke, Alan Kay, y Ed Catmull (más tarde cofundador de Pixar), ampliaron el ámbito de la posibilidad de gráficos

2D y 3D y la animación. Desde finales de 1970 se ha producido un crecimiento tan rápido y tan amplio en el desarrollo de todos los aspectos de la animación digital que incluso los más importantes innovadores no podrían haber predicho plenamente todo lo que ha logrado (Withrow, 2009) (Traducción libre del autor).

Uno de los logros más significativos, es sin duda, Toy story, el primer largometraje animado de tres dimensiones totalmente generado por ordenador. Pronto surgieron otros largometrajes de dibujos animados en tres dimensiones como: Antz (1998, PDI), The Matrix (1998, Pixar), Toy Story 2 (1999, Pixar), Shrek (2004, PDI). En 2002, Shrek ganó el primer Oscar a la Mejor Película de Animación (Parent, 2010) (Traducción libre del autor).

Y es así como según el historiador de animación, teórico y profesor Harvey Deneroff, la animación por ordenador abrió un nuevo campo de la animación tridimensional. En otras palabras, se proporciona un conjunto completamente nuevo de herramientas para los cineastas. Esto no sólo abre nuevas perspectivas para los realizadores de animación, sino que también ha abierto nuevas vías para el campo de los efectos visuales. (Withrow, 2009) (Traducción libre del autor).

II. MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

Se conoce que los emoticones son una secuencia de caracteres creados, en sus inicios, para expresar emociones a través de la combinación de signos de puntuación. Estos han experimentado una amplia evolución, comenzando de solo ser una carita sonriente, usada para hacer entender cuál es la emoción que acompaña al texto, a convertirse en una amplia gama de combinaciones de signos, que crean infinitudes de expresiones y emociones.

En la actualidad, esta evolución ha llegado a un nivel mucho más alto, pequeños dibujos se han convertido en los nuevos emoticones. Estos han logrado una inmensa difusión en la mayoría de las plataformas tecnológicas de comunicación, haciéndose indispensables para la comunicación cibernética, incluso pudiendo reemplazar, en algunos casos, al lenguaje escrito.

Al hablar de los emoticones, no es común que se analice la función para la que fueron creados principalmente. Pareciera que solo sirven para adornar lo que se escribe, pero el inicio de esta secuencia de caracteres indica que su importancia radica en aportarle expresividad al lenguaje escrito, ayudando así a su correcto entendimiento gracias a las emociones que estos pueden transmitir.

Aceptar que la lengua evoluciona no es sencillo para todo el mundo, algunas personas ven como una transgresión al lenguaje que se le apliquen modificaciones. El lenguaje escrito ha pasado por muchos cambios, dentro de los que cabe mencionar la abreviación de las palabras, la inclusión de palabras

provenientes de otros idiomas, la verbalización de términos actuales y, el tema de interés, el uso de los emoticones.

Pareciera oportuno abordar el tema de la expresividad de los emoticones con la animación como estilo cinematográfico. Al igual que los emoticones, con el lenguaje escrito, se puede considerar que el cine animado le agrega expresividad al lenguaje cinematográfico.

La animación se ha convertido en un género de culto dentro del cine y permanece aún vigente dentro de un arte lleno de nuevos estilos cinematográficos y de tecnologías que evolucionan constantemente. Tal vez su vigencia se deba a que desde sus inicios ha logrado adaptarse y sacar el mejor provecho a los cambios que ha experimentado esta industria, y también a esa libertad creativa que posee.

Combinar la importancia de los emoticones dentro de la evolución del lenguaje escrito con la libertad infinita de expresión que posee la animación como estilo cinematográfico es la razón por la cual se plantea realizar un cortometraje animado sobre los emoticones como nueva forma de comunicación.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Realizar un cortometraje animado sobre los emoticones como nueva forma de comunicación.

2.2. Objetivos específicos

- Entender qué son los emoticones, qué representan y el papel que juegan en la comunicación.
- Definir animación y sus características.

- Conocer los diferentes tipos de animación.

3. Justificación

Realizar un cortometraje animado sobre los emoticones va más allá de solo mostrar estas llamativas caritas y dibujos en su más simple representación de las emociones. Se pretende entender cómo estos íconos se han convertido en parte indispensable del lenguaje escrito, apoyándose en el poder comunicativo que posee el cine.

Mostrar cómo los emoticones ayudan a una comunicación más efectiva es el propósito de este proyecto. El interés principal está en la constante exposición que encontramos en la actualidad hacia los mismos. Prácticamente, toda plataforma cibernética de comunicación posee su propia gama de emoticones, haciendo aún más interesante estudiar las razones por las que llegaron a este nivel de proyección.

Los emoticones han logrado que ahora lo extraño sea escribir un texto sin agregarle alguno de estos íconos porque suele prestarse a confusiones. Se puede pensar que su uso no es importante, pero cuando se nota el poder expresivo que poseen, se hace imposible dejar de usarlos. Parece oportuno crear una analogía basada en el dicho popular “El silencio dice más que mil palabras”, para este caso sería “Un emoticón dice más que mil palabras”, tal vez es una afirmación arriesgada, pero en momentos es acertada.

La elección de la animación como el estilo cinematográfico de este cortometraje puede ayudar a aportarle creatividad y originalidad a un proyecto que podría ser solo investigativo, pero que fue elegido por la libertad de creación e imaginación que posee. Creando así una perfecta simbiosis entre las infinitas posibilidades artísticas del cine animado y un tema comunicativo que posee mucha más relevancia en la actualidad. Permitiendo que un tema

actual pueda verse representado perfectamente en una modalidad que ayudó al nacimiento del cine.

4. Delimitación

La realización de este trabajo de grado está basada en la premisa de demostrar la expresividad que adquiere el lenguaje escrito gracias los emoticones. Al ser un cortometraje animado expande las limitantes de edades para el disfrute del mismo. En un principio podría está dirigido a jóvenes de entre 14 y 28 años, por ser los más asiduos a la tecnología actual, aunque es posible que personas de otras edades también pueden apreciar el trabajo realizado, verlo desde sus propias perspectivas y crear sus opiniones al respecto.

El género de fantasía pareciera dirigir el cortometraje a cierto target, pero con el trabajo investigativo sobre el aporte de los emoticones al lenguaje escrito se intenta abordar la historia desde un punto de vista un poco más educativo, para darle así más relevancia a este proyecto.

Se pretende que el cortometraje posea una duración entre los 3 y 5 minutos, dentro de los cuales se presentarán personajes que mediante secuencias de cientos de fotogramas expongan de manera efectiva el tema a tratar.

5. Ficha técnica

| El Rescate (2016) | |
|--------------------------------|----------------|
| Dirección | David Castillo |
| Producción | David Castillo |
| Guion e idea original | David Castillo |
| Animación | David Castillo |
| Dirección de fotografía | David Castillo |
| Dirección de arte | David Castillo |
| Música | David Castillo |
| Edición y efectos | David Castillo |

6. Guion

6.1. Idea

Un emoticón se halla en una inesperada aventura en la que deberá rescatar a sus amigos secuestrados por un emoticón malvado.

6.2. Sinopsis

Es la historia de Popó, un emoticón que, de forma abrupta, se encuentra en una aventura en la que debe rescatar a sus amigos, que fueron secuestrados por un emoticón malvado, llamado Risa, que asegura que estos le arrebataron su trabajo.

Esta aventura comienza cuando después de terminada una conversación en un teléfono celular, los emoticones hablan de lo bien que estuvo la misma, de repente, una nave misteriosa llega a la pantalla y comienza a succionarlos a todos, pero Popó es el único que se salva.

La nave se va, pero Popó sigue, por todos los medios posibles, a la nave para intentar rescatar a sus amigos y averiguar lo sucedido. Salta y salta de nube en nube, y con la ayuda de algunas armas consigue derribarla.

El secuestrador resulta ser un emoticón hecho de signos de puntuación que asegura que estos le quitaron su trabajo. Popó intenta razonar con él, pero este, reticente, lo ataca; Popó se defiende, logra vencerlo y rescata así a los demás emoticones, pasando de ser el emoticón más marginado al más popular.

6.3. Escaleta

ESCENA 1. INT / PANTALLE DE CELULAR / DÍA

Los emoticones abandonan su postura estática, hablan sobre la conversación que acaba de ocurrir en el chat y, de repente, se escucha el sonido de una nave y la pantalla se estremece.

ESCENA 3. INT / PARTE SUPERIOR DEL CHAT / DÍA

La nave abre su compuerta y comienza a salir un tubo poco a poco.

ESCENA 4. INT / PANEL DE EMOTICONES / DÍA

Todos los emoticones observan la nave y se preguntan qué es.

ESCENA 5. INT / PARTE SUPERIOR DEL CHAT / DÍA

Se enciende el tubo y comienza a succionar.

ESCENA 6. INT / PANEL DE EMOTICONES / DÍA

Todos los emoticones se asustan al comenzar a ser succionados, uno tras otro, por la nave.

ESCENA 7. INT / CHAT / DÍA

La nave succiona a casi todos los emoticones, Popó se resiste sujetándose del panel, pero se suelta. El tubo se tranca al succionar a Popó porque este no cabe y lo expulsa. La nave comienza a ascender y se va.

ESCENA 8. INT / PANEL DE EMOTICONES / DÍA

Popó sigue a la nave para rescatar a sus amigos. En el panel quedaron algunas herramientas, usa el globo para ascender más rápido. Ya cerca de la nave, selecciona el arco y flecha y le dispara. La máquina guarda el tubo, saca una ballesta y le dispara a Popó. Este destruye la ballesta y el propulsor derecho con una bomba.

La nave saca un cañón y le dispara a Popó, este utiliza el escudo del panel y con él redirige los puntos que le dispara la máquina y destruye el cañón. Popó selecciona el cohete del panel, se monta en él y lo direcciona

hacia el propulsor que queda, se lanza del cohete y este choca y destruye el propulsor.

La nave cae hasta el fondo del chat, Popó descubre que el secuestrador es Risa, un emoticón de signos de puntuación. Habla con él para saber sus motivos e intenta razonar con él, pero este se niega ante cualquier razonamiento e intenta atacar de nuevo. De la nave sale otro cañón, pero antes de que Risa dispare, Popó lanza la espada que queda en el panel hacia una nube que guinda, la golpea y esta cae sobre la nave y la destruye.

ESCENA 9. INT / PANEL DE EMOTICONES / DÍA

Todos los emoticones se encuentran en el panel, hablan con Popó y le agradecen haberlos salvado, Popó ve al frente de la pantalla, guiña. La pantalla se apaga.

6.4. Tratamiento

En la pantalla encendida de un celular están los emoticones que después de terminada la conversación de los humanos, se mueven según sus expresiones y comienzan a hablar sobre el éxito de la reciente conversación.

Se escucha un sonido aturdidor, la pantalla tiembla y los emoticones se agitan. En la parte superior de la pantalla desciende una nave, esta abre sus compuertas, sale un tubo de ella. Los emoticones, dudosos, observan a la nave, esta enciente el tubo y comienza a succionar a todos los emoticones y letras de la pantalla.

Los emoticones gritan al ser succionados, un emoticón en forma de caca, llamado Popó, se resiste, pero igual es succionado, pero este tranca el tubo, ya que no cabe; el tubo lo expulsa y cae en el fondo de la pantalla, se levanta, observa en varias direcciones desconcertado.

Popó comienza a saltar de nube en nube, la nave está muy lejos, en el panel hay unas herramientas que quedaron, Popó usa un globo para ascender más rápido, alcanza a la nave, choca contra ella, el globo explota, Popó cae en una de las nubes y la nave se detiene. Ahora Popó selecciona del panel el arco y flecha y comienza a dispararle a la nave.

La nave guarda el tubo, Popó la observa y se sorprende al ver que ahora la nave saca una ballesta y comienza a dispararle. Popó salta para esquivar las flechas, este observa uno de los propulsores, selecciona una Bomba del panel y al saltar a otra nube, se la lanza, esta explota y destruye la ballesta y el propulsor derecho.

La nave saca otra arma, ahora es un cañón. Popó salta sin parar, la nave comienza a dispararle puntos a gran velocidad. Popó selecciona del panel un escudo y se protege. Los puntos rebotan del escudo y Popó usa esto para devolverle el ataque a la nave. Popó logra impactar el cañón y lo destruye. La nave se va.

Popó observa el panel y selecciona el cohete, se monta en él, y asciende rápidamente. Alcanza a la nave y dirige el cohete hacia el propulsor que queda, salta antes del impacto, y el cohete choca contra el propulsor y lo destruye. La nave cae hasta el fondo del chat e impacta contra el suelo, estremece la pantalla y una nube se desprende y queda guindando sobre la nave.

Popó se para en una nube frente a la nave y observa que dentro de ella está Risa, un emoticón hecho con signos de puntuación. Popó habla con él y le pregunta los motivos para secuestrar a sus amigos, este le asegura que es porque le quitaron su trabajo como emoticón.

Popó habla con Risa para que razone, pero este se niega y saca otro cañón de la nave. Popó se asusta y antes de que Risa lo ataque, lanza el arma

que queda en el panel hacia la nube desprendida, esta cae encima de la máquina, la destruye y logra rescatar a los emoticones.

Popó y los emoticones se encuentran en el panel y estos se dirigen a Popó y le agradecen por salvarlos. Popó ve hacia el frente de la pantalla, guiña el ojo y la pantalla se apaga.

6.5. Personajes

6.5.1. Popó

Popó nace en la década de los 90's y forma parte de una plataforma de chat que comunica a las personas. Al igual que los demás emoticones su trabajo es expresar emociones a través de sus expresiones.

Popó es un emoticón pacífico, neutral y conciliador, pero también es valiente y arriesgado. De una forma abrupta se encuentra en una aventura en la que debe lograr rescatar a los demás emoticones, secuestrados por el malvado Risa, y demuestra que está dispuesto a luchar con todos los medios posibles para cumplir su objetivo.

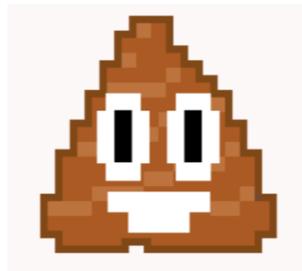


Figura 1. Diseño de Popó.

6.5.2. Emoticones

Son los personajes secundarios de la historia, pero cumplen un papel muy importante, ayudando a darle expresividad a lo que dicen. Al igual que Popó, ellos también nacieron en la década de los 90's. Son secuestrados por el malvado Risa, ya que asegura que estos le quitaron su trabajo, y son rescatados por el protagonista.

6.5.2.1. Feliz

Es un emoticón con una gran sonrisa y que siempre está contento.



Figura 2. Diseño de emoticón Feliz.

6.5.2.2. Relajado

Es un emoticón que siempre parece estar relajado, no pelea y es conciliador.



Figura 3. Diseño de emoticón Relajado.

6.5.2.3. Nervioso

Es un emoticón al que todo le da nervios y no deja de temblar.



Figura 4. Diseño de emoticón Nervioso.

6.5.2.4. *Guiño*

Es un emoticón confiado y que siempre guiña su ojo.



Figura 5. Diseño de emoticón Guiño.

6.5.2.5. *Sonrojo*

Es un emoticón que se sonroja por todo, es muy apenado.



Figura 6. Diseño de emoticón Sonrojo.

6.5.2.6. *Burla*

Es un emoticón que se ríe de todo y todos, hasta el punto de llorar de la risa.



Figura 7. Diseño de emoticón Burla.

6.5.2.7. Serio

Es un emoticón al que nada le da risa y siempre está amargado, tiene una mirada peculiar.



Figura 8. Diseño de emoticón Serio.

6.5.2.8. Cansado

Es un emoticón al que le fastidia todo, se cansa rápido de las conversaciones y de las peleas.



Figura 9. Diseño de emoticón Cansado.

6.5.2.9. Dormido

Este emoticón siempre tiene sueño y manda a todos a dormir cada vez que puede.



Figura 10. Diseño de emoticón Dormido.

6.5.2.10. Duda

Es un emoticón que cuestiona y pone en duda todo.



Figura 11. Diseño de emoticón Duda.

6.5.2.11. Pensativo

Es un emoticón que analiza, piensa, pregunta y es muy curioso.



Figura 12. Diseño de emoticón Pensativo.

6.5.2.12. Sonrisa

Este emoticón siempre sonríe y muestra sus dientes blancos y perfectos.



Figura 13. Diseño de emoticón Sonrisa.

6.5.2.13. Llorón

Este emoticón llora por todo, sea de alegría o tristeza.



Figura 14. Diseño de emoticón Llorón.

6.5.2.14. Ups

Es un emoticón que siempre parece estar aliviado



Figura 15. Diseño de emoticón Ups.

6.5.3. Risa

Risa es un emoticón hecho con los signos de puntuación: dos puntos y un paréntesis. Es muy rencoroso y vengativo. Es decidido, traicionero y orgulloso. No cambia de opinión por ningún motivo y se molesta con facilidad.

Este nace en los años cincuenta, es el primer emoticón creado de la historia, pero siente que ya no es usado con tanta frecuencia y considera que es por culpa de los emoticones. Por eso decide secuestrarlos para desaparecerlos e intentar recuperar su lugar.

Popó se interpone en sus planes e intenta razonar con él, pero su orgullo es tan grande que no está dispuesto a negociar, y eso causa su propia destrucción.

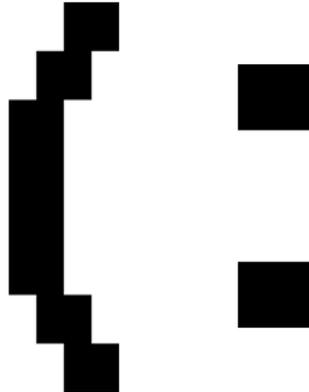


Figura 16. Diseño del antagonista, Risa.

6.6. Objetos y locaciones

6.6.1 Objetos

Dentro de los objetos se encuentran las herramientas que usan Popó y Risa en el desarrollo del cortometraje para sus objetivos particulares.

6.6.1.1. La nave

Es la nave que usa Risa para secuestrar a los emoticones. Es grande, posee dos propulsores que la ayudan a volar. Está equipada con un tubo succionador con el que secuestran a los emoticones y con armas como una ballesta y un cañón, con los que ataca a Popó.

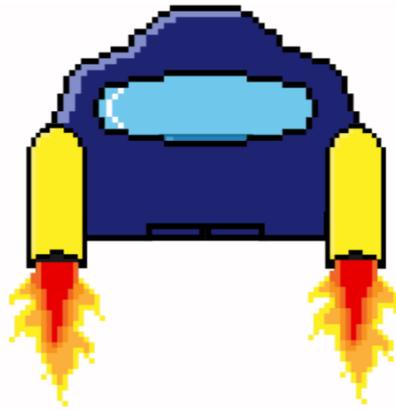


Figura 17. Diseño de Nave

6.6.1.1.1. Ballesta

Es una de las armas de la nave, es un arma muy potente y dispara flechas de guiones y más que (>---->), estas flechas tienen una gran velocidad.

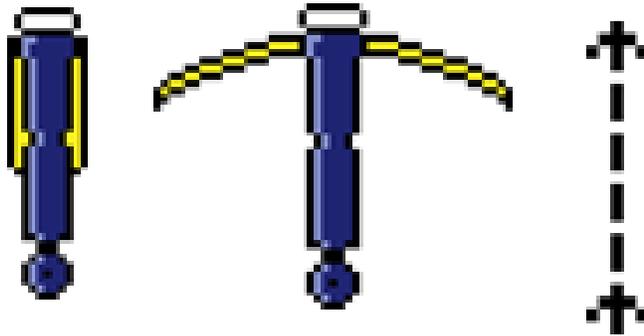


Figura 18. Diseño de Ballesta y de flecha.

6.6.1.1.2. Cañón

Otra de las armas de la Nave, es más potente que la ballesta y lanza puntos (.) o bolas a gran velocidad, mucho más rápido que la ballesta.

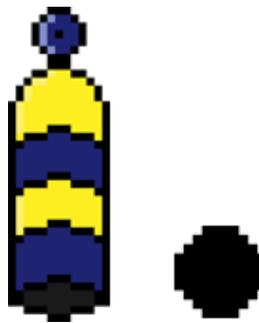


Figura 19. Diseño de Cañón y punto.

6.6.1.2. Globo

Con este globo rojo Popó vuela para alcanzar a la máquina, aunque no es muy rápido es muy útil como transporte.

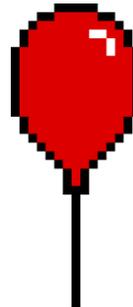


Figura 20. Diseño de Globo.

6.6.1.3. Arco y flecha

Es una de las armas que usa Popó para intentar destruir la Nave, lanza flechas a muy poca velocidad y no son tan fuertes para atravesar metal.

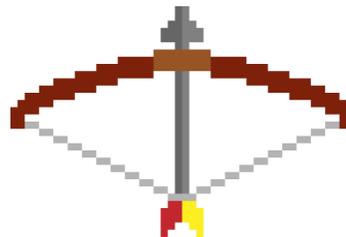


Figura 21. Diseño de Arco y flecha.

6.6.1.4. Bomba

Es un arma que causa una explosión potente y destruye el metal.



Figura 22. Diseño de bomba.

6.6.1.5. Escudo

Es una herramienta que protege a Popó y es resistente a los disparos del cañón, tanto que rebotan de este.

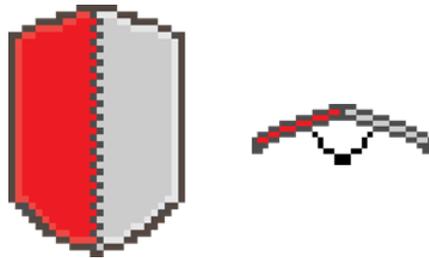


Figura 23. Diseño de Escudo.

6.6.1.6. Cohete

Otro de los transportes de Popó, pero, a diferencia del globo, es más rápido.

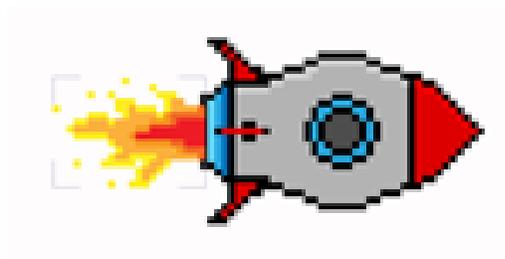


Figura 24. Diseño de Cohete.

6.6.1.7. Espada

Es un arma de acero y es resistente a los golpes.



Figura 25. Diseño de Espada.

6.6.2. Locaciones

Este corto posee solo una locación:

6.6.2.1. Pantalla del celular

En esta locación es en donde se desarrolla toda la acción del cortometraje. El diseño es basado en el chat de mensajería instantánea “*Whatsapp*”, en una conversación ocurrida recientemente entre dos personas.

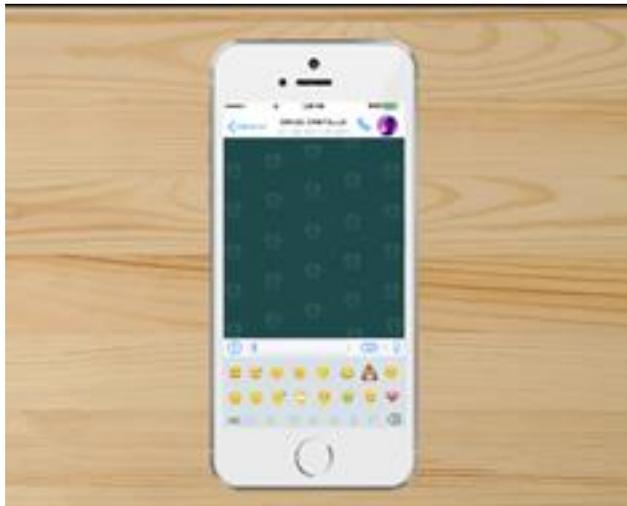


Figura 26. Diseño de Celular como escenografía.

6.7. Guion Literario

Título: El Rescate

Por David Castillo

RUEDA SECUENCIA DEL TÍTULO: El Rescate

ESCENA 1 INT / PANTALLA DEL CELULAR / DÍA

Un celular está en una mesa, está encendido y en él se lee una conversación que ocurrió recientemente entre dos personas, la conversación quedó en despedida. Los emoticones se encuentran en la parte inferior de la pantalla y se mueven según sus expresiones.

Los emoticones conversan por medio de burbujas de texto sobre la reciente conversación que han tenido estas dos personas.

FELIZ
¡Buen trabajo, todos!

UPS
Qué bueno que todo salió bien hoy.

NERVIOSO
Sí, pensé que sería un desastre como
ayer.

GUIÑO
Él se comportó como un galán.

SONROJO
Sí, a ella le gustó mucho eso.

BURLA
Hoy no lo mandó a comer...

POPÓ
(Interrumpiendo a burla)
¡TIERRAA!

SERIO
¿Tenías que salir con uno de tus chistes?

POPÓ
¡Tranquilo! Ya estoy acostumbrado.

CANSADO
¡Yaaa! No vayan a pelear por eso.

SONRISA
Sí vale ¡relájense!

DORMIDO
(Sin palabra alguna, solo duerme)

Se escucha el sonido de una nave, de repente la pantalla tiembla, dormido se despierta agitado y confundido.

ESCENA 2 INT / PARTE SUPERIOR DEL CHAT / DÍA

La nave abre su compuerta y comienza a salir un tubo poco a poco.

ESCENA 3 INT / PANEL DE EMOTICONES / DÍA

TODOS LOS EMOTICONES OBSERVAN LA NAVE CON CURIOSIDAD.

DUDA
¿Qué es eso?

PENSATIVO
No tengo ni idea.

ESCENA 4 INT / PARTE SUPERIOR DEL CHAT / DÍA

Se enciende el tubo que salió de la nave y comienza a aspirar con gran fuerza.

ESCENA 5 INT / PANEL DE EMOTICONES / DÍA

Todos los emoticones se asustan mientras son aspirados, uno tras otro, por la nave.

ESCENA 6 INT / CHAT / DÍA

La nave los aspira a casi todos los emoticones y letras del chat. Todos gritan. Popó se resiste sujetándose de la cámara del chat, pero no resiste y se suelta gritando.

POPÓ
(Gritando)
¡NOOOOO!

El tubo se tranca al succionar a POPÓ porque este no cabe. El tubo se sacude, de un lado a otro, y después de luchar, expulsa a POPÓ. POPÓ cae en el fondo del chat de la pantalla.

La nave se aleja.

ESCENA 7 INT / PANEL DE EMOTICONES / DÍA

POPÓ se levanta y ve hacia la parte superior de la pantalla.

POPÓ
(Confundido)
¿Qué fue eso?

POPÓ observa el panel.

POPÓ
Se los llevó a todos. ¿Por qué?

POPÓ
Sea lo que sea, debo rescatarlos.

POPÓ comienza a saltar de nube en nube para alcanzar a la nave que se llevó a sus amigos. Salta y salta, pero no la alcanza. Se detiene. Observa el panel, y observa que quedaron algunos artefactos que le pueden servir y selecciona un globo. El globo aparece a su lado, este salta, se sostiene del globo y comienza a ascender.

El globo sube a través de todas las nubes. Logra alcanzar a la nave, pero el globo se explota al chocar con ella, POPÓ cae sobre una nube y la nave se detiene. Ahora POPÓ selecciona del panel el arco y flecha y comienza a dispararle a la nave.

De repente la nave guarda el tubo.

POPÓ sigue disparando, pero todas las flechas rebotan de la superficie de la máquina y caen al vacío.

De la nave sale una especie de ballesta, y comienza a dispararle flechas a POPÓ, pero hechas de guiones y mayores que. POPÓ salta hacia otra nube, las flechas lo rozan y POPÓ se asusta.

La nave sigue disparándole, POPÓ sigue saltando de nube en nube. La máquina deja de dispararle. POPÓ sigue saltando, y observa los propulsores.

POPÓ selecciona del panel una bomba, salta a otra nube y en el aire lanza la bomba.

La bomba pega de la nave, entre la ballesta y el propulsor derecho y explota. La ballesta y el propulsor son destruidos. POPÓ sonríe por lo que acaba de lograr, pero no ha terminado.

La máquina hace un ruido y comienza a salir otra arma de ella, ahora es un cañón. POPÓ pone cara de susto y, antes de que el cañón dispare, selecciona del panel un escudo. El cañón comienza a disparar puntos a gran velocidad, uno tras otro.

Los puntos impactan en escudo y, para su sorpresa, rebotan y no le hacen daño. POPÓ se percata de esto.

POPÓ comienza a redirigir los puntos hacia el arma y logra destruirla.

La NAVE se aleja, POPÓ observa el panel y ve el cohete. Lo selecciona, este aparece y POPÓ se monta. El cohete sube muy rápido.

POPÓ dirige el cohete justo en dirección del propulsor izquierdo, salta del cohete, cae en una nube. El cohete impacta al propulsor y lo destruye.

La nave comienza a descender muy rápido y cae al final de la conversación. POPÓ ve caer a la nave. Y comienza bajar.

La máquina al impactar con el suelo se estremece y una nube se desprende de su posición y queda guindando sobre la nave.

POPÓ termina de bajar, se para sobre una nube y observa que dentro de la nave. Dentro de la cabina de la máquina está RISA, un emoticón hecho con signos de puntuación. POPÓ intenta hablar con RISA para saber por qué hizo eso.

POPÓ
¿Quién eres tú?

RISA
Soy RISA, antes era el emoticón más usado.
Hasta que llegaron ustedes.

POPÓ
¿Por qué te los llevaste a todos?

Risa
Quiero que desaparezcan para que me vuelvan a usar.

POPÓ
¿No podemos resolver esto sin que lastimes a mis amigos?

RISA
Me temo que no.

De la nave sale otro cañón. POPÓ pone cara de susto. POPÓ ve la nube que está inclinada, y selecciona la espada, la lanza a la nube y esta cae sobre RISA. Destruyendo así la nave y a RISA.

POPÓ suspira de alivio.

ESCENA 8 INT / PANEL DE EMOTICONES / DÍA

Todos los emoticones están de vuelta al panel y agradecen a POPÓ haberlos salvado.

FELIZ
¡Muchas gracias, POPÓ!

LLORÓN
¡Nos has salvado!

SONRISA
¡Estamos agradecidos!

SERIO
¿Ahora se roban frases de otras películas?

POPÓ
¡Jajaja! No fue nada, era lo que debía que hacer.

POPÓ mira al frente de la pantalla y guiña el ojo.

ESCENA 9 EXT / CELULAR / DÍA

Se apaga la pantalla del celular.

RUEDAN CRÉDITOS FINALES.

6.8. Guion técnico

| ESC | TOMA | PLANO | ÁNGULO | CÁMARA | IMAGEN | BANDA SONORA |
|-----|------|-------|--------|--------|--|--|
| 1 | 1 | PP | 90 | 1 | CELULAR EN UN ESCRITORIO | SONIDO DE DESBLOQUEO DE PANTALLA |
| | | a | | | | |
| | | PPP | | | DOLLY IN HACIA LA PANTALLA DEL CELULAR | |
| | | | | | CORTE A | |
| 2 | 1 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT, TILT DOWN HACIA EL PANEL DE EMOTICONES. | SONIDO DE COTILLEO |
| | | | | | SE MUESTRA A LOS EMOTICONES MOVIÉNDOSE | |
| | 2 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A FELIZ HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 3 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A UPS HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 4 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A NERVIOSO HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 5 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A GUIÑO HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 6 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A SONROJO HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 7 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A BURLA HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 8 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A POPÓ HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 9 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A SERIO HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 10 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A POPÓ HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 11 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A CANSADO HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 12 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A RELAJADO HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 13 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A DORMIDO HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 14 | PM | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A TODOS LOS EMOTICONES, Y LA PANTALLA TIEMBLA. | SONIDO DE SORPRESA Y COTILLEO. SONIDO DE TEMBLOR Y GRITOS. |
| | | | | | CORTE A | |
| 3 | 1 | PM | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT, SE MUESTRA LA NAVE. | SONIDO DE COMPUERTA ABRIENDOSE Y DEL ARMA SALIENDO |
| | | | | | CORTE A | |
| 4 | 1 | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A LOS EMOTICONES VIENDO LA NAVE | COTILLEO DE EMOTICONES |
| | 2 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A DUDA HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 3 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A PENSATIVO HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | | | | | CORTE A | |
| 5 | 1 | PM | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT SUPERIOR. SE MUESTRA LA NAVE CUANDO SE ENCIENDE EL TUBO Y COMIENZA A ASPIRAR | SONIDO DE ENCENDIDO D UNA ASPIRADORA. |
| | | | | | CORTE A | |

| | | | | | | |
|---|----|----|----|---|--|--|
| 6 | 1 | PM | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA CUANDO LOS EMOTICONES COMIENZAN A SESUCCIONADOS POR LA NAVE | SONIDO DE GRITOS, MÁQUINA ASPIRADORA. |
| | | | | | CORTE A | |
| 7 | 1 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA CUANDO TODOS LOS EMOTICONES SON SUCCIONADOS POR LA NAVE. | SONIDO DE GRITOS, SUCCIÓN Y MÁQUINA ASPIRADORA |
| | 2 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA A POPÓ SOSTENIÉNDOSE DEL PANEL | SONIDO DE ASPIRADORA, GRITOS Y SUCCIÓN |
| | 3 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ CUANDO SE SUELTA Y GRITA | SONIDO DE GRITOS. MÁQUINA ASPIRADORA. |
| | 4 | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA CUANDO EL TUBO SE TRANCA CON POPÓ | SONIDO DE TAPONAR. |
| | | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA AL TUBO SACUDIÉNDOSE Y LO EXPULSA. | SONIDO DE TUBERÍAS Y DE EXPULSAR ALGO. |
| | 5 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL DE EMOTICONES. SE MUESTRA CUANDO POPÓ CAE AL SUELO. | SONIDO DE IMPACTO CONTRA EL SUELO |
| | | | | | CORTE A | |
| 8 | 1 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ LEVANTÁNDOSE Y VE HACIA ARRIBA | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 2 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ VIENDO HACIA ABAJO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ |
| | 3 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. TILT UP. SE MUESTRA A POPÓ SALTANDO DE NUBE EN NUBE Y SE DETIENE | SONIDO DE SALTOS. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| | 4 | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, NUBE. SE MUESTRA A POPÓ CON UN GLOBO | SONIDO DE GLOBO, MÚSICA DE PERSECUCIÓN |
| | 5 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, NUBE. SE MUESTRA A POPÓ ASCIENDIENDO POR EL CHAT CON EL GLOBO. | MÚSICA DE PERSECUCIÓN |
| | 6 | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA EL GLOBO EXPLOTANDO. | SONIDO DE GLOBO DESINFLÁNDOSE, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN |
| | 7 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ SALTANDO Y CAYENDO EN UNA NUBE. | SONIDO DE IMPACTO DE CAÍDA. PROPULSORES, GRITO. MÚSICA DE PERSECUCIÓN |
| | 8 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ SALTANDO NUBE A NUBE. | SONIDO DE SALTO, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| | 9 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ CON EL ARCO Y FLECHA. | SONIDO DE SELECCIÓN, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| | 10 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ DISPARANDO A LA NAVE | SONIDO DE DISPARO DE FLECHA, SALTOS, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| | 11 | PM | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT SUPERIOR. SE MUESTRA LA NAVE CUANDO GUARDA EL TUBO. | SONIDO DE APAGADO, TREN DE ATERRIZAJE, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| | 12 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA POPÓ DISPARÁNDOLE A LA NAVE. LAS FLECHAS REBOTAN. | SONIDO DE FLECHAS IMPACTANDO CON METAL, SALTOS, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| | 13 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT SUPERIOR. LA NAVE SACA UNA BALLESTA. | SONIDO DE TREN DE ATERRIZAJE, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| | 14 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA LA NAVE DISPARANDO A POPÓ Y ESTE SALTANDO PARA ESQUIVAR | SONIDO DE FLECHAS DISPARADAS Y CLAVADAS, SALTOS, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| | 15 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ VIENDO EL PROPULSOR. | SONIDO DE SALTOS, PROPULSOR, FLECHAS DISPARADAS Y CLAVADAS. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |

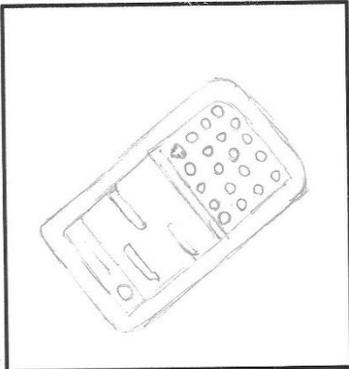
| | | | | | |
|----|----|----|---|--|--|
| 16 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA EL PROPULSOR DERECHO DE LA NAVE | SONIDO DE PROPULSOR. MÚSICA DE PERSECUCIÓN |
| 17 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ SALTANDO Y LE APARECE UNA BOMBA | SONIDO DE SELECCIÓN. PROPULSORES, FLECHAS., SALTOS. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 18 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ SALTANDO EN EL AIRE EN CÁMARA LENTA MIENTRAS ESQUIVA UNAS FLECHAS Y LANZA LA BOMBA. | SONIDO DE MECHA DE BOMBA, FLECHAS. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 19 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ CAYENDO EN OTRA NUBE Y LA BOMBA GOLPEANDO LA NAVE. | SONIDO DE IMPACTO DE CAÍDA, PROPULSORES, FLECHAS, MECHA DE BOMBA. SONIDO DE PERSECUCIÓN. |
| 20 | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA LA BOMBA EXPLANTANDO Y DESTRUYENDO EL PROPULSOR Y LA BALLESTA. | SONIDO DE EXPLOSIÓN Y DE ALERTA. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 21 | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA EL CAÑÓN QUE SALE DE LA NAVE. | SONIDO DE TREN DE ATERRIZAJE, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 22 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ SORPRENDIDO. | SONIDO DE SORPRESA, MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 23 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA EL CAÑÓN DISPARAR. | SONIDO DE DISPAROS DE CAÑÓN, PROPULSORES, SALTOS. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 24 | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ CON EL ESCUDO | SONIDO DE SELECCIÓN, SALTOS, VOZ ININTELIGIBLE. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 25 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRAN NUBES DESTRÍDAS Y POPÓ SALTANDO. | SONIDO DE DISPAROS DE CAÑÓN, PROPULSORES, COSAS DESTRUYÉNDOSE, SALTOS. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 26 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ | SONIDO DE VOZ ININTELIGIBLE, DISPAROS DE CAÑÓN, IMPACTO DE BALA EN METAL. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 27 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ REDIRIGIENDO LAS BALAS Y DESTRUYENDO EL ARMA | SONIDO DE DISPAROS DE CAÑÓN, IMPACTO DE BALA EN METAL Y EXPLOSIÓN. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 28 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ | PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 29 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. TILT UP. SE MUESTRA POPÓ CON UN COHETE. | SONIDO DE COHETE, PROPULSORES. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 30 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA COHETE DESTRUYENDO PROPULSOR. | SONIDO DE COHETE, PROPULSORES, CHOQUE, EXPLOSIÓN, SALTOS. MÚSICA DE PERSECUCIÓN. |
| 31 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. TILT DOWN. SE MUESTRA NAVE DESCENDIENDO RÁPIDAMENTE E IMPACTANDO EN EL PISO. | SONIDO DE CAÍDA, CHOQUE CON EL SUELO. MÚSICA DE PERSECUCIÓN, |
| 32 | PM | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ FRENTE A LA NAVE. | SONIDO DE SALTO, CORTOS CIRCUITOS. |
| 33 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A RISA EN LA CABINA DE LA NAVE | SONIDO DE CORTO CIRCUITO. MÚSICA DE TENSIÓN |
| 34 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ. | SONIDO ININTELIGIBLE, CORTOS CIRCUITOS. MÚSICA DE TENSIÓN. |
| 35 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A RISA EN LA CABINA DE LA NAVE | SONIDO DE CORTO CIRCUITO. MÚSICA DE TENSIÓN |
| 36 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ. | SONIDO ININTELIGIBLE, CORTOS CIRCUITOS. MÚSICA DE TENSIÓN. |
| 37 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A RISA EN LA CABINA DE LA NAVE | SONIDO DE CORTO CIRCUITO. MÚSICA DE TENSIÓN |
| 38 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ. | SONIDO ININTELIGIBLE, CORTOS CIRCUITOS. MÚSICA DE TENSIÓN. |
| 39 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A RISA EN LA CABINA DE LA NAVE | SONIDO DE CORTO CIRCUITO. MÚSICA DE TENSIÓN |

| | | | | | | |
|----|----|----|----|---|--|--|
| | | | | | | |
| | 40 | PM | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA ARMA SALIENDO DE LA NAVE. | SONIDO DE TREN DE ATERRIZAJE, CORTOS CIRCUITOS. MÚSICA DE TENSION. |
| | 41 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ CON LA ESPADA | MÚSICA DE TENSION |
| | 42 | PP | 90 | 1 | INTERIOR DÍA, CHAT. SE MUESTRA NUBE INCLINADA. | MÚSICA DE TENSION |
| | 43 | PG | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA POPÓ LANZANDO LA ESPADA A LA NUBE Y ESTA CAE | SONIDO DE LANZAR, ESPADA, CLAVAR, CAPIDA DE ESCOMBROS. |
| | 44 | PE | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA NUBE CAYENDO ENCIMA DE RISA Y LA NAVE. | SONIDO DE METAL APLASTADO, ESCOMBROS. SILENCIO. |
| | 45 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA A POPÓ. | MÚSICA DE CALMA |
| | | | | | CORTE A | |
| 9 | 1 | PM | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, CHAT. SE MUESTRA PANEL DE EMOTICONES | SONIDO DE COTILLO. MÚSICA DIVERTIDA |
| | 2 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL. SE MUESTRA FELIZ HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ. MÚSICA DIVERTIDA. |
| | 3 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL. SE MUESTRA LLORÓN HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ. MÚSICA DIVERTIDA. |
| | 4 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL. SE MUESTRA SONRISA HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ. MÚSICA DIVERTIDA. |
| | 5 | PP | 90 | 1 | INTERIOR, DÍA, PANEL. SE MUESTRA POPÓ HABLANDO | SONIDO ININTELIGIBLE DE VOZ. MÚSICA DIVERTIDA. |
| | | | | | CORTE A | |
| 10 | 1 | PP | 90 | 1 | EXTERIOR, DÍA, CELULAR. SE MUESTRA EL CELULAR APAGÁNDOSE | MÚSICA DIVERTIDA |

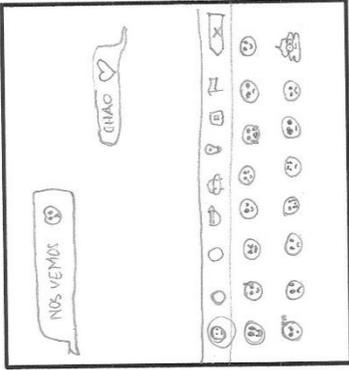
6.9. Storyboard

A continuación, se muestra una serie de dibujos que dan referencia de los planos pensados para este corto animado:

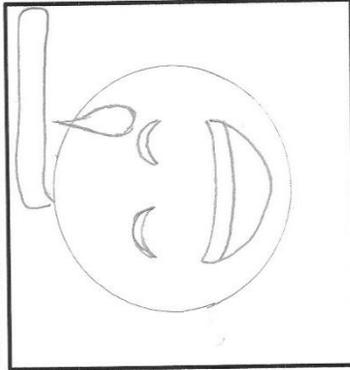
TÍTULO DEL PROYECTO: El Rescate HOJA N°: 1



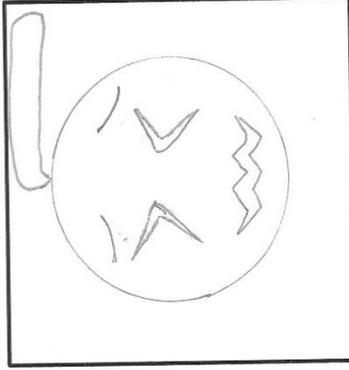
ESC. 1 IDEN. CELULAR
 ACCIÓN: Celular, presto en no exitoso, dialogo.
 AUDIO: sonido de dialogo.
 OBSERVACIONES _____



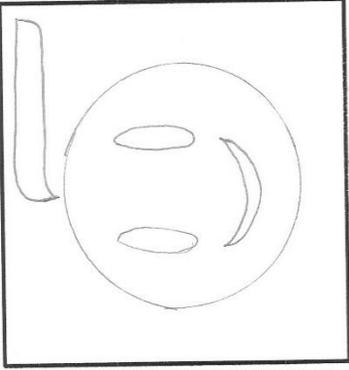
ESC. 2 IDEN. CHAT Y PANEL
 ACCIÓN: Todos los emojis se mueven
 AUDIO: Sonido.
 OBSERVACIONES _____



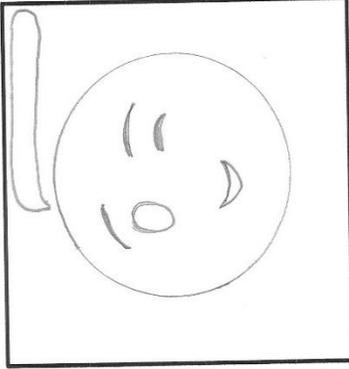
ESC. 2 IDEN. Emoción URS
 ACCIÓN: URS habla
 AUDIO: Voz de ininteligible
 OBSERVACIONES _____



ESC. 2 IDEN. Emoción NERAZOSO
 ACCIÓN: NERAZOSO Habla
 AUDIO: Voz ininteligible.
 OBSERVACIONES _____



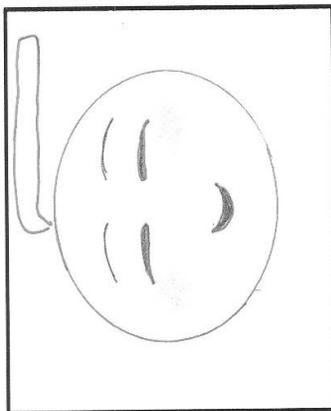
ESC. 2 IDEN. Emoción FELIZ
 ACCIÓN: Feliz habla
 AUDIO: Voz ininteligible.
 OBSERVACIONES la voz es solo sonidos no palabras



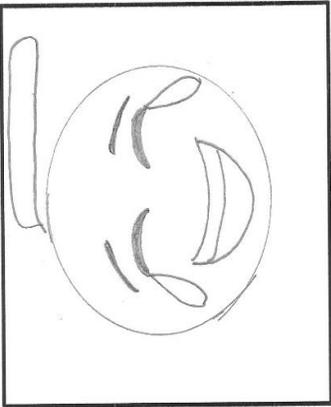
ESC. 3 IDEN. Emoción GUINDO
 ACCIÓN: GUINDO habla
 AUDIO: Voz ininteligible
 OBSERVACIONES _____

TÍTULO DEL PROYECTO: El Rescate

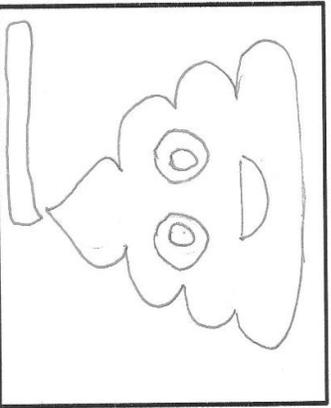
HOJA N°: 2



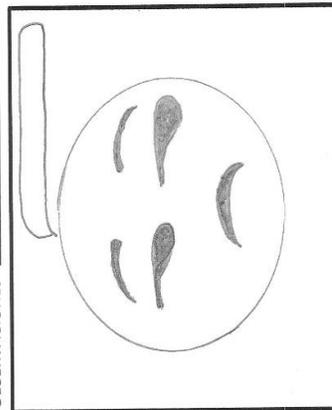
ESC: 2 IDEN: PANEL
ACCIÓN: SANROD habla
AUDIO: Voz ininteligible.
OBSERVACIONES _____



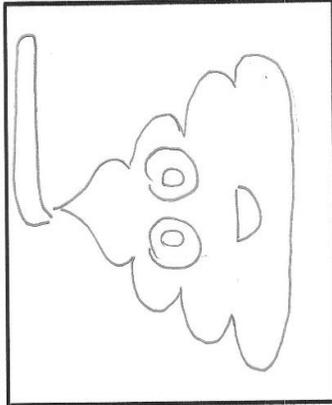
ESC: 2 IDEN: PANEL
ACCIÓN: BURIA habla
AUDIO: Voz ininteligible.
OBSERVACIONES _____



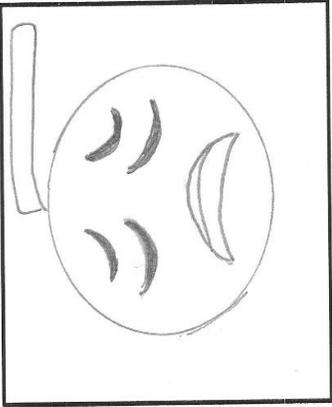
ESC: 2 IDEN: PANEL
ACCIÓN: POPO habla
AUDIO: Voz ininteligible.
OBSERVACIONES _____



ESC: 2 IDEN: PANEL
ACCIÓN: SERIO habla
AUDIO: Voz ininteligible.
OBSERVACIONES _____

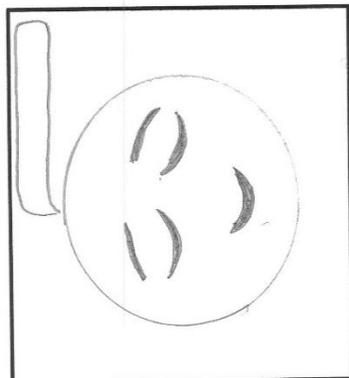


ESC: 2 IDEN: PANEL
ACCIÓN: POPO habla
AUDIO: Voz ininteligible
OBSERVACIONES _____

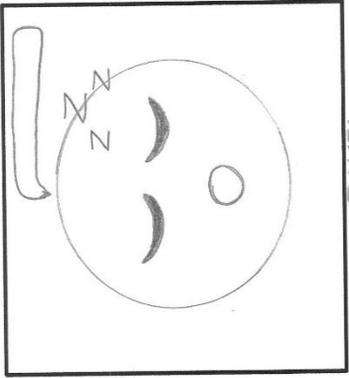


ESC: 2 IDEN: PANEL
ACCIÓN: Consado habla.
AUDIO: Voz ininteligible
OBSERVACIONES _____

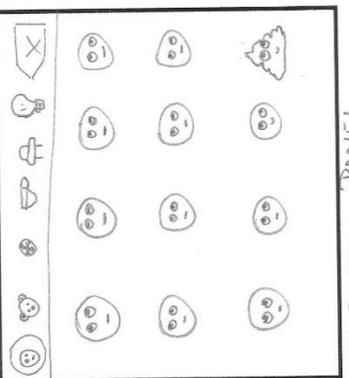
TÍTULO DEL PROYECTO: El Rescate



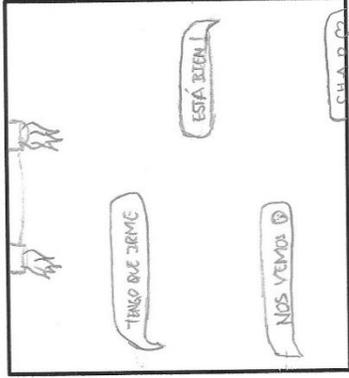
ESC: 2 IDEN: PANEL
 ACCIÓN: RELAJADO habla
 AUDIO: Voz ininteligible
 OBSERVACIONES



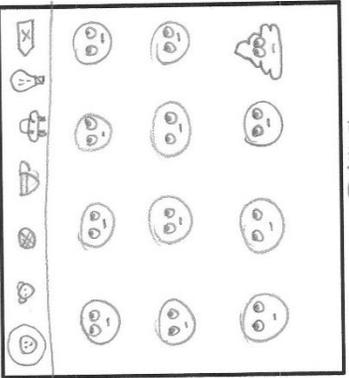
ESC: 2 IDEN: PANEL
 ACCIÓN: DORMIDO
 AUDIO: Voz ininteligible
 OBSERVACIONES



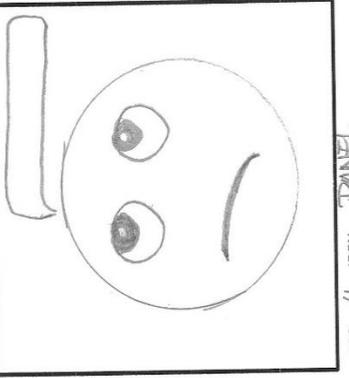
ESC: 2 IDEN: PANEL
 ACCIÓN: Todos los emoticonos ven hacia arriba
 AUDIO: Sorrido, Populsores,
 OBSERVACIONES



ESC: 3 IDEN: CHAT
 ACCIÓN: llega la nave
 AUDIO: Populsores
 OBSERVACIONES



ESC: 4 IDEN: PANEL
 ACCIÓN: Emoticonos hablan
 AUDIO: Sorrido, Populsores
 OBSERVACIONES



ESC: 4 IDEN: PANEL
 ACCIÓN: DUDA habla
 AUDIO: Voz ininteligible, Populsores
 OBSERVACIONES

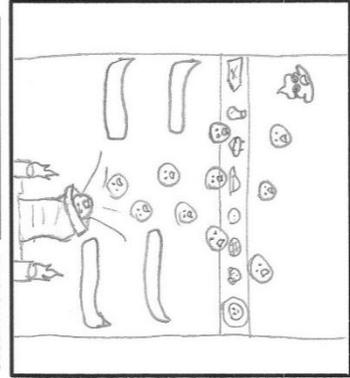
TÍTULO DEL PROYECTO:

El Rescate

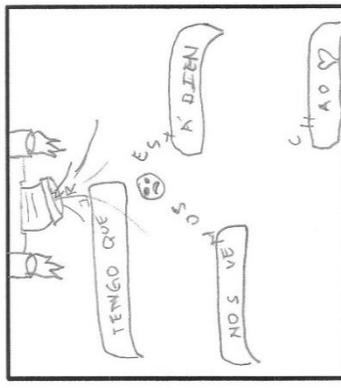
HOJA N°: 4



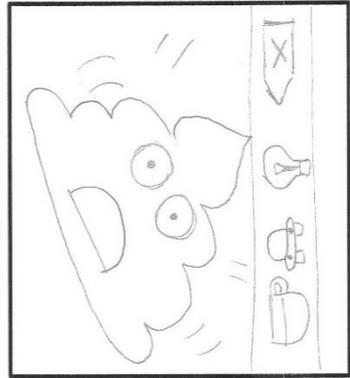
ESC: 4 IDEN: PANEL, PP
ACCIÓN: PENSATIVO habla
AUDIO: Var ininteligible, propulsiones



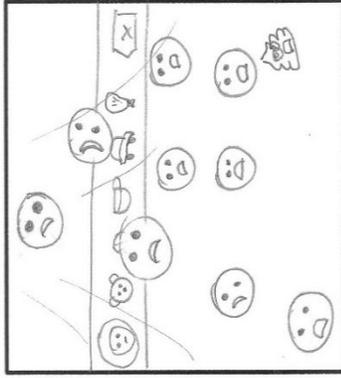
ESC: 7 IDEN: CHAT, PG
ACCIÓN: Imágenes aspiradas
AUDIO: Aspirar, propulsiones, susurros, gritos



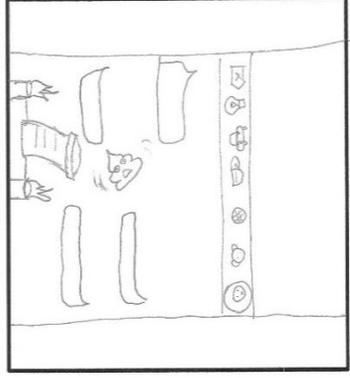
ESC: 5 IDEN: CHAT, PM
ACCIÓN: la nave invade el tubo y lavienza a espirar todos
AUDIO: Aspirar, propulsiones, susurros, gritos



ESC: 7 IDEN: PANEL, PP
ACCIÓN: POPO se sostiene di panel
AUDIO: Aspirar, propulsiones, susurros, gritos



ESC: 6 IDEN: PANEL, PM
ACCIÓN: Emoticones aspiradas
AUDIO: Aspirar, propulsiones, susurros, gritos

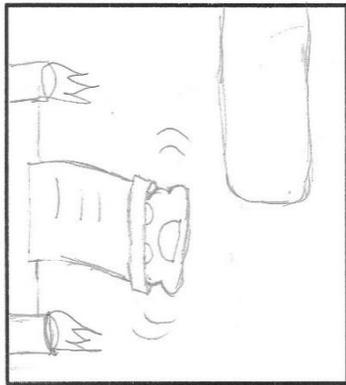


ESC: 3 IDEN: CHAT, PG
ACCIÓN: POPO se suelta
AUDIO: Aspirar, propulsiones, susurros, gritos

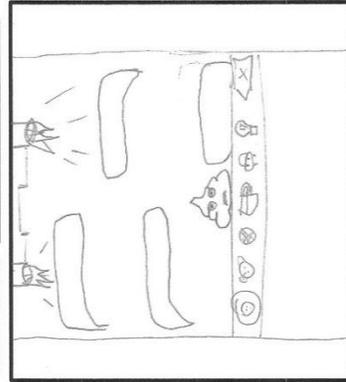
TÍTULO DEL PROYECTO:

El Rescate

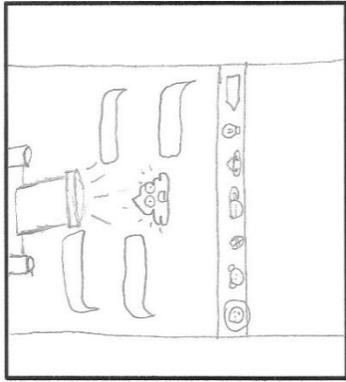
HOJA N°: 5



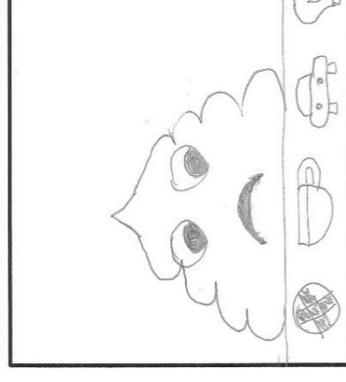
ESC: 7 IDEN: CHAT, PE
 ACCIÓN: POPO se acerca y el tubo lo sacude para expulsarlo.
 AUDIO: Tronaca, propulsores y grito.



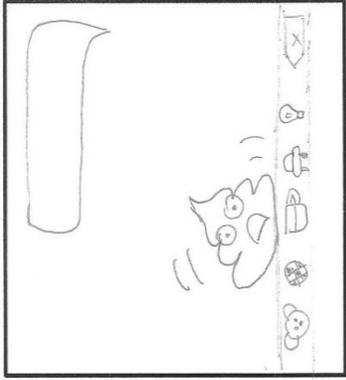
ESC: 7 IDEN: CHAT, PG
 ACCIÓN: de nave se va.
 AUDIO: Propulsores.



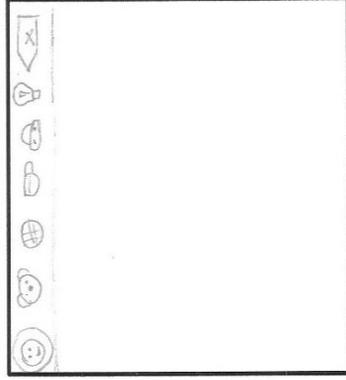
ESC: 7 IDEN: CHAT, PG
 ACCIÓN: El tubo expulsa a FERRO.
 AUDIO: Propulsores, grito.



ESC: 8 IDEN: PANEL, PP
 ACCIÓN: POPO observa el panel vacío.
 AUDIO: Sonante música de pasación.



ESC: 7 IDEN: CHAT, PE
 ACCIÓN: POPO impacta con el suelo.
 AUDIO: Gripe, grito, propulsores.

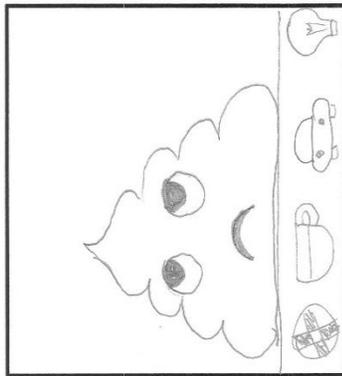


ESC: 8 IDEN: PANEL, PM
 ACCIÓN: PANEL vacío.
 AUDIO: Música de pasación.

TÍTULO DEL PROYECTO:

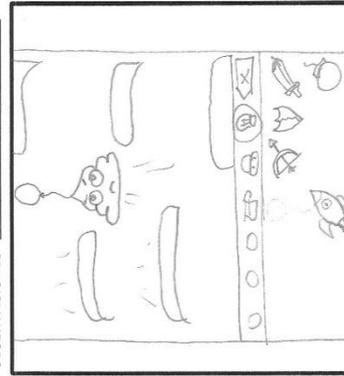
El Rescate

HOJA N°: 6



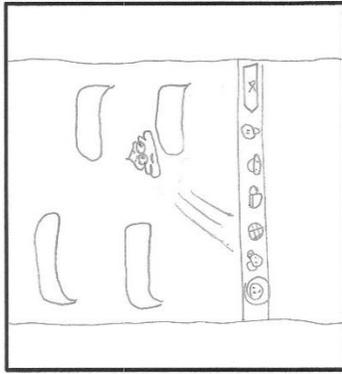
ESC: B IDEN: PANEL y PP
 ACCIÓN: Popó ve hacia arriba
 AUDIO: Música de posesión.

OBSERVACIONES



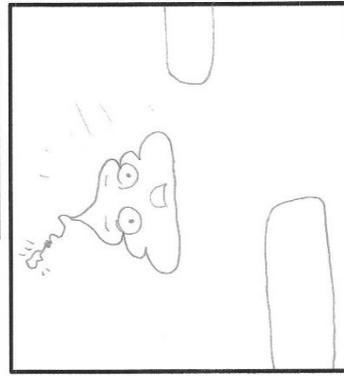
ESC: B IDEN: CHAT, PG
 ACCIÓN: POPÓ sube con el globo
 AUDIO: Globo, Música de posesión.

OBSERVACIONES



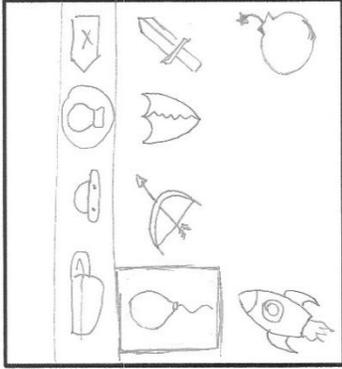
ESC: B IDEN: CHAT, PG
 ACCIÓN: Popó comienza a saltar y se distiende en la nube
 AUDIO: Saltos, Música de posesión.

OBSERVACIONES



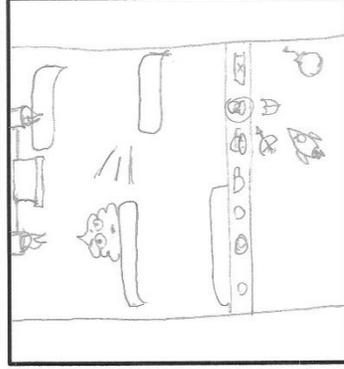
ESC: B IDEN: CHAT, PE
 ACCIÓN: Se desinfla el globo
 AUDIO: Desinflar, grito, fropulso.

OBSERVACIONES



ESC: B IDEN: PANEL, PE
 ACCIÓN: POPÓ toma un globo del PANEL.
 AUDIO: Selección, Música de posesión.

OBSERVACIONES



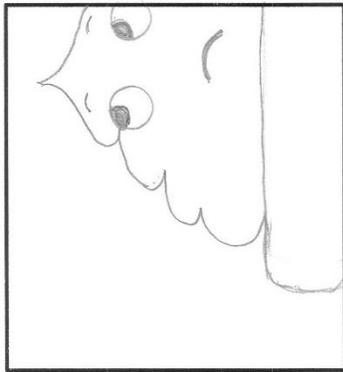
ESC: B IDEN: CHAT, PG
 ACCIÓN: POPÓ sigue saltando de nube en nube.
 AUDIO: Saltos, música de posesión.

OBSERVACIONES

TÍTULO DEL PROYECTO:

#1 Rescate

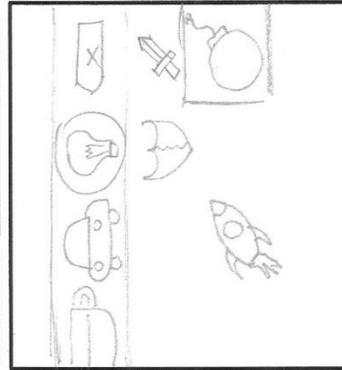
HOJA N°: 8



ESC: 8 IDEN: CHAC PP.
ACCIÓN: POPÓ ve el popolón.

AUDIO: Popolón, flechas, Música de pararocar.

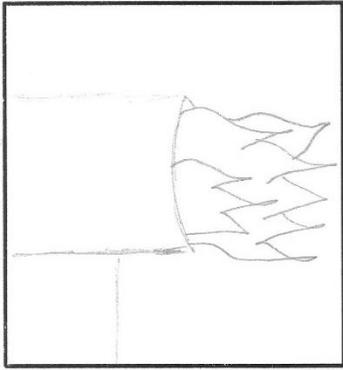
OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: DANIEL, TB.
ACCIÓN: POPÓ selecciona la botón.

AUDIO: Selección. Música de pararocar.

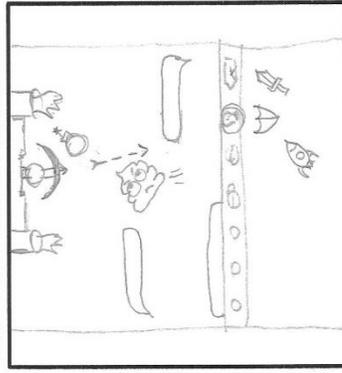
OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
ACCIÓN: Popolón desarcho.

AUDIO: Popolón, música de pararocar.

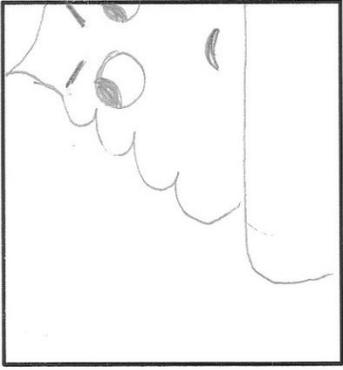
OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: CHAT, PG.
ACCIÓN: POPÓ elige una flecha y le lanza la bombón.

AUDIO: Flechas, popolónes, bombón irreversible M. de pararocar.

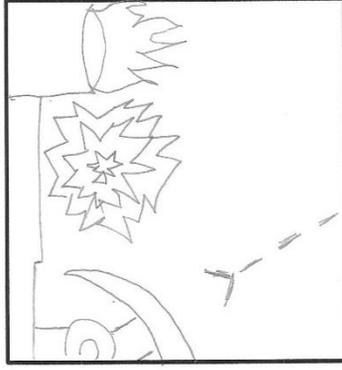
OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
ACCIÓN: POPÓ se enojarece.

AUDIO: Voz ininteligible. Popolónes, flechas, M. de pararocar.

OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
ACCIÓN: La bombón pega entre el prop. dir. y el arma y expolota.

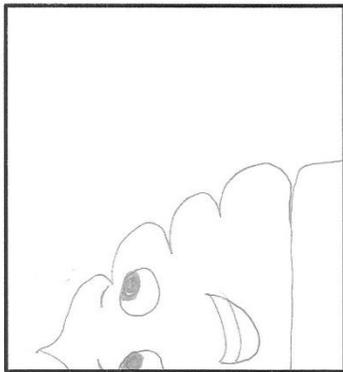
AUDIO: Salpe, expolación, popolónes, flechas, M. de pararocar.

OBSERVACIONES

TÍTULO DEL PROYECTO:

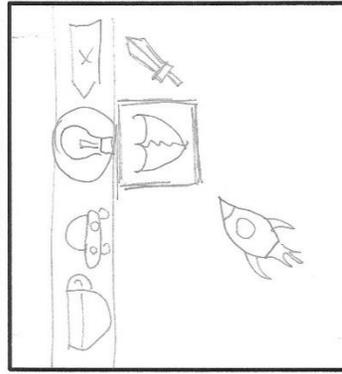
El Rescate

HOJA N°: 9



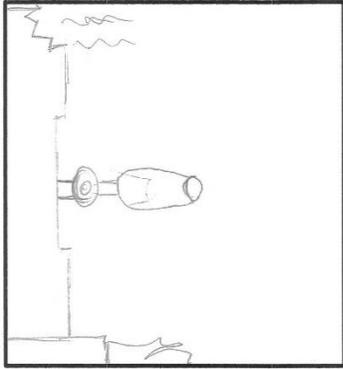
ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
ACCIÓN: Poppo se alegra por encontrar el arma.
AUDIO: Voz ininteligible, silencio.

OBSERVACIONES



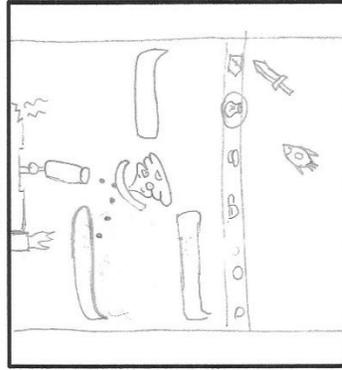
ESC: 8 IDEN: PANEL, PE.
ACCIÓN: Selección de sonido.
AUDIO: Selección, M. de Pase.

OBSERVACIONES



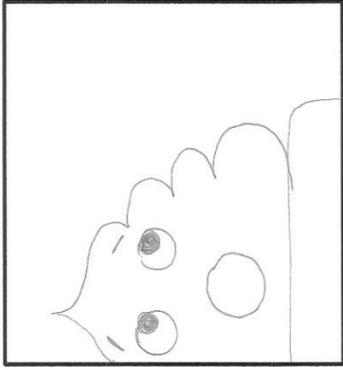
ESC: 8 IDEN: CHAT, PE.
ACCIÓN: Dele nave sale su camino.
AUDIO: Problemas, Tira de alambre, M. Pase.

OBSERVACIONES



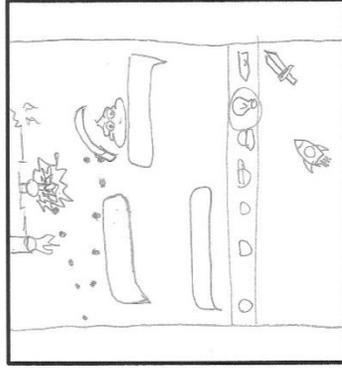
ESC: 8 IDEN: CHAT, PG.
ACCIÓN: Poppo salta y puede hablar al sonido.
AUDIO: Rompiendo al pasar, salta, Poppo sal. M. de Pase.

OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
ACCIÓN: Poppo se sorprende al ver el sonido.
AUDIO: Voz ininteligible, M. de pe.

OBSERVACIONES



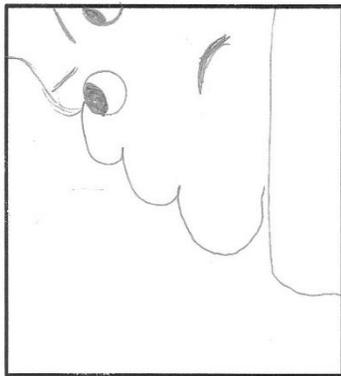
ESC: 8 IDEN: CHAT, PG.
ACCIÓN: Poppo resaca los puntos y destruye el arma.
AUDIO: Duplica explosión.

OBSERVACIONES

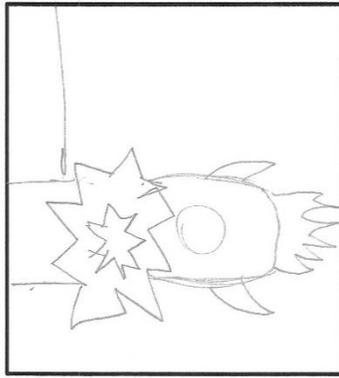
TÍTULO DEL PROYECTO:

El Resorte

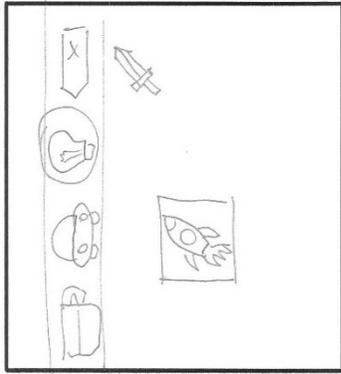
HOJA N°: 10



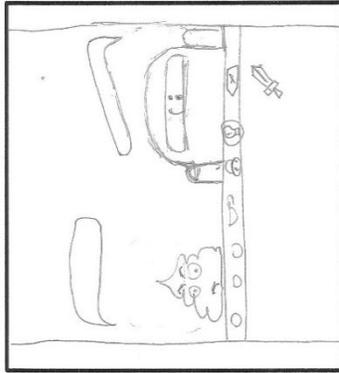
ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
ACCIÓN: El cuate clava el
populón y lo destruye.
AUDIO: Explosión, choque, populos
M. de Pás.
OBSERVACIONES



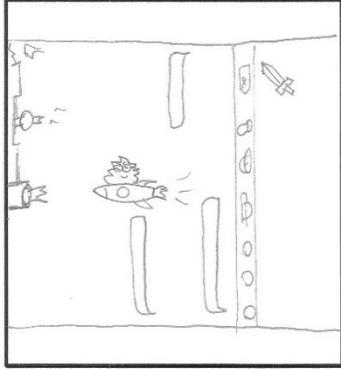
ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
ACCIÓN: El cuate clava el
populón y lo destruye.
AUDIO: Explosión, choque, populos
M. de Pás.
OBSERVACIONES



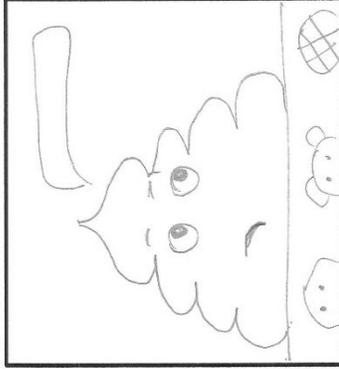
ESC: 8 IDEN: PANEL, PE.
ACCIÓN: POPO selecciona el
cuate.
AUDIO: Colección M. de Pás.
OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: CHAT, PG.
ACCIÓN: La nave ~~cae~~ ^{alivia} una nube
para bajar.
AUDIO: Litopie, salto, M. de Pás.
OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: CHAT, PG.
ACCIÓN: POPO sube en un cohete
y salta de él.
AUDIO: Cohete, propulsor. Música de
Pás.
OBSERVACIONES

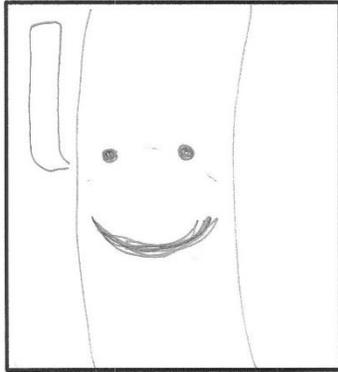


ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
ACCIÓN: POPO habla.
AUDIO: Voz inabordable, M. de suspenso
OBSERVACIONES

El Rescate

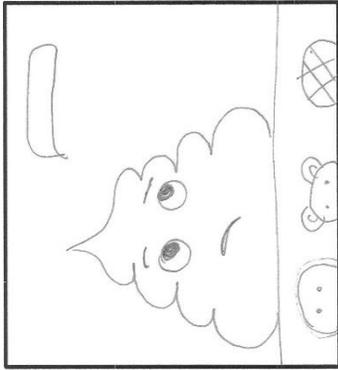
TÍTULO DEL PROYECTO:

HOJA N°: 11



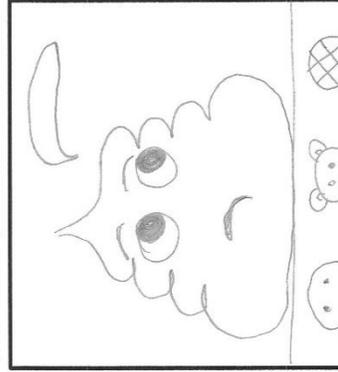
ESC: 8 IDEN: CHAT PP.
 ACCIÓN: RISA habla

AUDIO: Voz ininteligible, M. de Suspense
 OBSERVACIONES



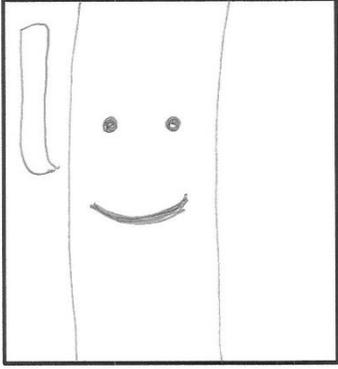
ESC: 8 IDEN: CHAT PP.
 ACCIÓN: POPO habla

AUDIO: Voz ininteligible, M. de Sus.
 OBSERVACIONES



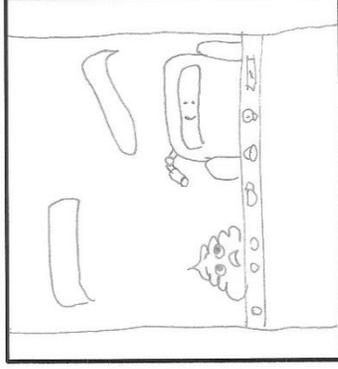
ESC: 8 IDEN: CHAT PP.
 ACCIÓN: POPO habla

AUDIO: Voz ininteligible, M. de Sus.
 OBSERVACIONES



ESC: 8 IDEN: CHAT PP.
 ACCIÓN: RISA habla

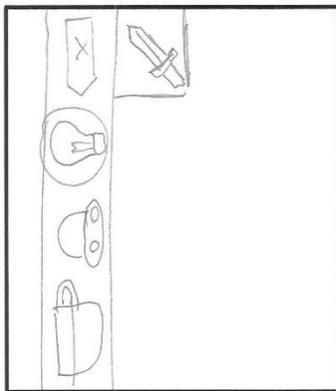
AUDIO: Voz ininteligible, M. de Sus.
 OBSERVACIONES



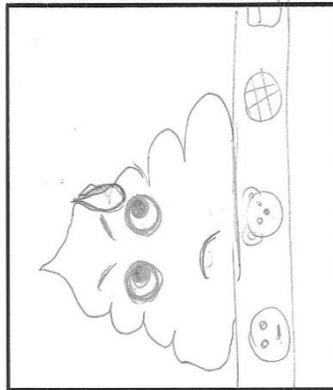
ESC: 8 IDEN: RISA
 ACCIÓN: RISA saca un arma

AUDIO: Iren de estruendo, M. de suspense.
 OBSERVACIONES

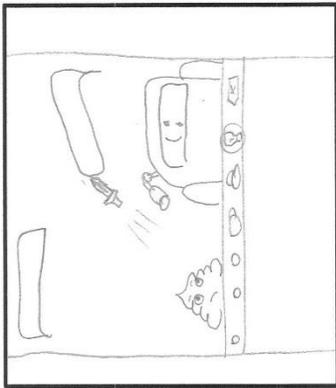
TÍTULO DEL PROYECTO:



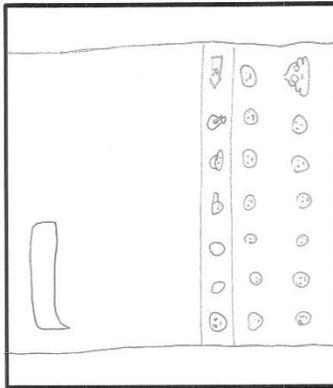
ESC: 8 IDEN: PANEL, PE
 ACCIÓN: POPO selecciona la espada
 AUDIO: Selección M. de Suspenso



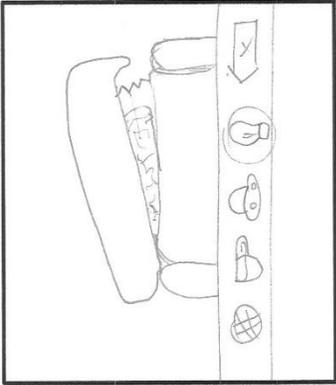
ESC: 8 IDEN: CHAT, PP.
 ACCIÓN: POPO suspira.
 AUDIO: Suspiro, M. de Suspenso.



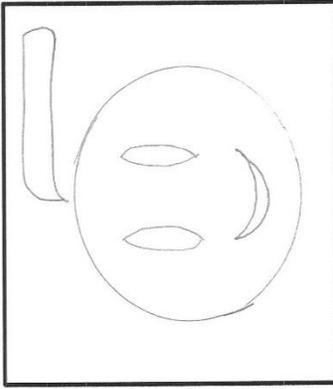
ESC: 8 IDEN: CHAT, PG
 ACCIÓN: POPO lanza la espada hacia la nube.
 AUDIO: Espada, caída, M. de suspenso



ESC: 9 IDEN: CHAT, PG.
 ACCIÓN: Todos los emoticonos
 AUDIO: Cortillo, M. divertida.



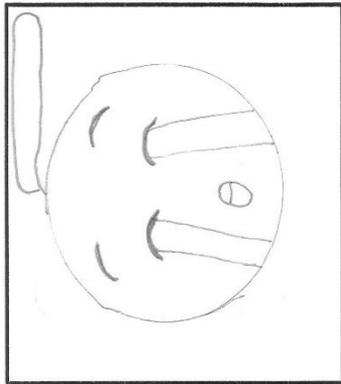
ESC: 8 IDEN: CHAT, PE
 ACCIÓN: Con la nube encima de la nube.
 AUDIO: Cheque sonido, M. de suspenso.



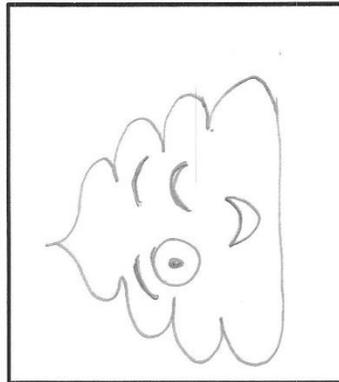
ESC: 9 IDEN: PANEL, PP.
 ACCIÓN: Feliz habla.
 AUDIO: Voz inabordable, M. Divertida

TÍTULO DEL PROYECTO: El Rescate

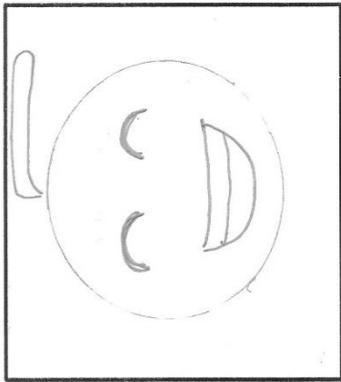
HOJA N°: 13



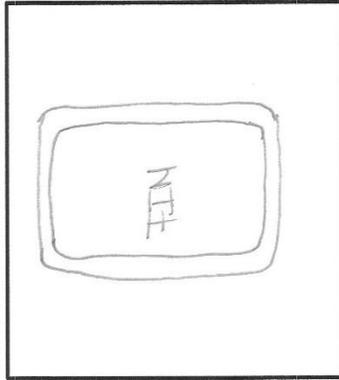
ESC: 9 IDEN: PANEL P.P.
ACCIÓN: ¡¡¡¡¡ habla
AUDIO: Voz inteligible M.Div.
OBSERVACIONES _____



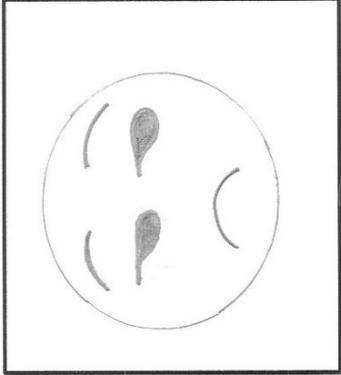
ESC: 9 IDEN: PANEL P.P.
ACCIÓN: ¡¡¡ habla
AUDIO: Voz inteligible M.Div.
OBSERVACIONES _____



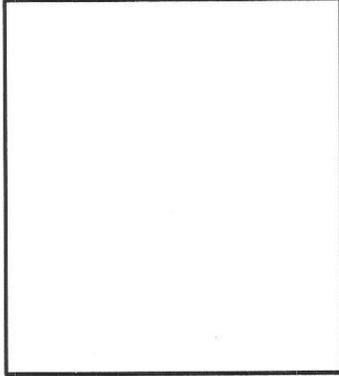
ESC: 9 IDEN: PANEL P.P.
ACCIÓN: ¡¡¡ habla
AUDIO: Voz inteligible M.Div.
OBSERVACIONES _____



ESC: 10 IDEN: CELULAR P6
ACCIÓN: Se encoge y bloquea el celular
AUDIO: Sonido de bloqueo de pantalla
OBSERVACIONES _____



ESC: 9 IDEN: PANEL P.P.
ACCIÓN: ¡¡¡ habla
AUDIO: Voz inteligible M.Div.
OBSERVACIONES _____



ESC: _____ IDEN: _____
ACCIÓN: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES _____

6.10. Propuesta visual

6.10.1. Tratamiento artístico

La realización de un cortometraje animado plantea infinitas posibilidades creativas para su realización, que van desde la creación de personajes, escenografías, estilos e historias que logran transportar a las personas a diferentes mundos fantásticos.

En este cortometraje se utilizará la animación digital 2D y como estilo visual se plantea una estética en donde los píxeles serán los encargados de darle forma a esta historia, tanto en la creación de los personajes como de la escenografía.



Figura 27. Referencia de estilo de animación digital 2D con píxeles basada en la película *Ralph El Demolidor* (2012) de Rich Moore.

6.10.1.1. Color

El uso del color dentro del cine juega un papel muy importante porque permite expresar emociones en situaciones determinadas, simular épocas

distintas de la vida, ayuda a entender el mundo interior y exterior de los personajes y a despertar sentimientos en los espectadores, como la tranquilidad, la angustia, la tristeza, la alegría, etc.

En este cortometraje se toman como referencia colores vivos y luminosos para conseguir el estilo de píxeles presentes en una pantalla.



Figura 28. Referencia de colores vivos y luminosos de la película *Pixels* (2015) de Chris Columbus.

Con la paleta de colores para este corto se pretende lograr un estilo vivaz y dinámico. Se busca simular un ambiente tecnológico y actual, pero logrando transportar a las personas al recuerdo de los antiguos videojuegos clásicos. Entre los colores predominan el rojo, magenta, marrón, naranja, amarillo, verde, azul claro, blanco, gris y negro.

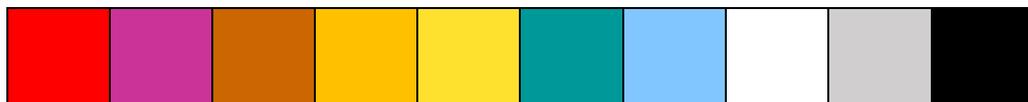


Figura 29. Referencia de paleta de colores predominante en el cortometraje.

Aunque el estilo de píxeles se relacione automáticamente con clásicos y antigüedad, estos son sinónimo de actualidad y tecnología. Con estos

colores se pretende hacer el cortometraje más llamativo y que se asemeje a una pantalla de celular.

6.10.1.2. Personajes

El protagonista del cortometraje es un emoticón muy particular, que posee una característica forma y colores para nada llamativos. Este es el emoticón de Popó, que tiene una forma piramidal y sus colores se encuentran en los tonos marrones.



Figura 30. Referencia de emoticón de Popó de *Whatsapp*.

El marrón surge de varias combinaciones de colores como: rojo+verde, violeta+amarillo, azul+naranja, rojo+amarillo+azul. Al ser un color obtenido solo de mezclas, en el sentido psicológico, es considerado como un color sin identidad propia.

Este emoticón podrá ser el menos llamativo en cuanto al color, pero sus características lo hacen resaltar entre muchos otros emoticones parecidos, permitiendo que al cambiar expresiones en su cara no pierda la identidad de lo que es, convirtiéndolo en un personaje muy completo.

Como personajes secundarios se seleccionaron a los emoticones redondos amarillos. En ellos se utilizarán los colores amarillo, naranja, rosa, blanco y marrón, que le aportan un estilo llamativo y vivaz a estas caritas.

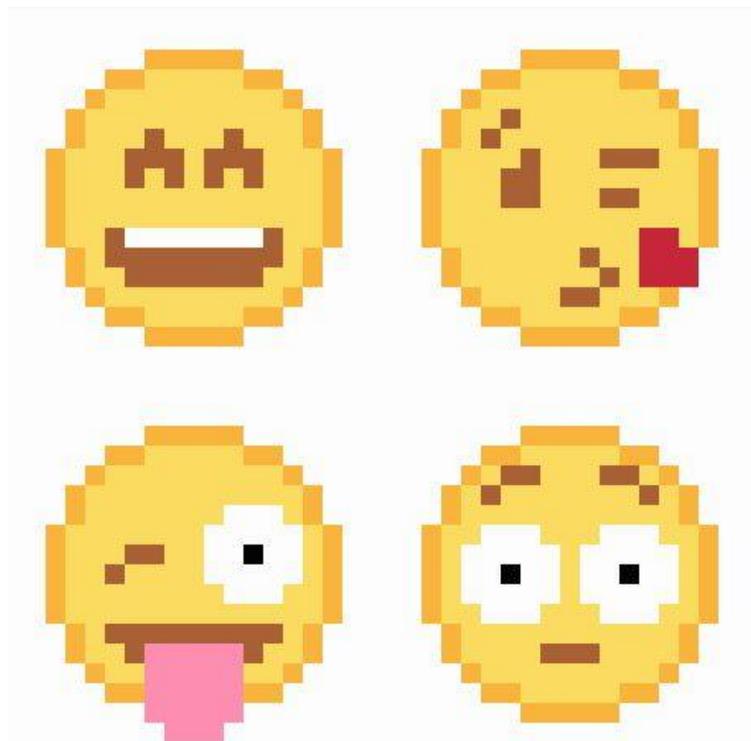


Figura 31. Referencia de emoticones de caritas de Whatsapp.

Cada uno de estos emoticones posee emociones propias que los caracterizan, y se pretende aprovecharlas al máximo para sustentar la incógnita de si dichas expresiones son capaces de aportarle valor comunicativo al lenguaje escrito. Cada uno actuará dependiendo de la emoción o expresión que posee dándole así forma al relato.

En el caso del antagonista se usará un emoticón de los tradicionales, hecho con signos de puntuación. El color que se usará en él será el negro.

Puede ser contradictorio que el malo de la historia sea el emoticón que sonríe, pero al tratarse de una historia de venganza, él es el indicado, ya que al ser el primer emoticón oficial creado en la historia tecnológica y agregando que cada vez queda más en desuso por la creación de nuevos y más expresivos emoticones, parece ser la justificación perfecta de que quiera venganza e intente recuperar lo perdido.

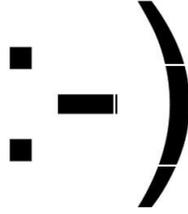


Figura 32. Referencia de primer emoticón creado con signos de puntuación.

6.10.1.3. Escenografía

La escenografía completa de este corto será en la pantalla de un celular, específicamente en un chat de mensajería. En esta se vivirá toda la aventura pixelada de Popó y sus amigos.

La idea de que sea solo en dicho chat y no existan más escenografías, es porque en este mundo es a donde pertenecen estos personajes y es oportuno que esta aventura la vivan ahí.

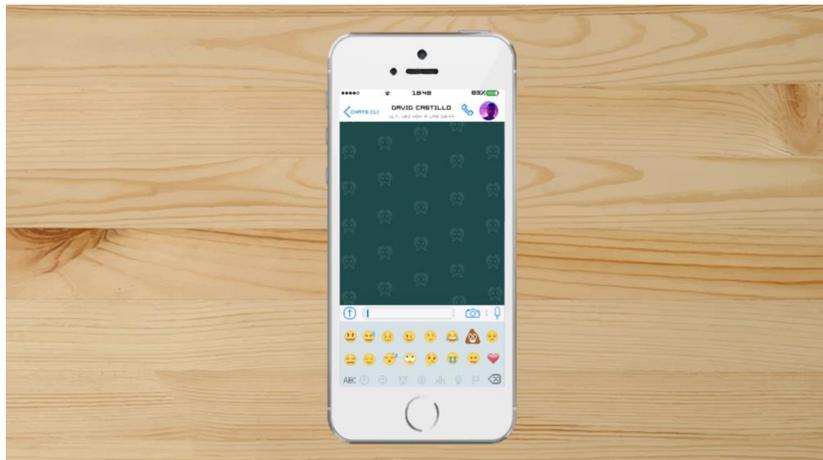


Figura 33. Referencia de celular y chat de mensajería para escenografía.

Se intentará que esta escenografía simule una especie de videojuego clásico de los 90's. Y no solo porque se haya elegido el estilo pixelado para este corto, sino porque la aventura que vive Popó se asemeja a las aventuras de rescate clásicas de estos juegos de plataformas.



Figura 34. Referencia de videojuego clásico *Super Mario Bros* (1985) de Shigeru Miyamoto.

6.10.2. Propuesta de fotografía.

6.10.2.1. Planos y movimientos de cámara.

Los planos que más se trabajarán en el cortometraje serán: Plano General (PG) para ubicar a los emoticones en el espacio, Plano Entero (PE) para mostrar a los personajes y Primer Plano (P.P) para mostrar las expresiones de los personajes de manera más clara.



Figura 35. Referencia de Plano General de una escena pixelada de *Los Simpson* (1989) de Matt Groening.

El uso de los planos generales se asocia a la presentación de los espacios físicos de las escenas, ayuda a que las escenas con planos más cercanos tengan sentido, pero no sirven para mostrar expresiones ni acciones de personajes.



Figura 36. Referencia de Plano Entero en escena de Harry Potter and Deathly Hallows (2011) de Dirigida por David Yates.

En los planos enteros se enseñan las acciones de los personajes, como en la escena de la *Figura 18* de *Harry Potter and Deathly Hallows (2011)* y aunque pueden apreciarse algunas expresiones, no son tan detalladas.



Figura 37. Referencia de Primer Plano en escena pixelada de la película Píxeles (2015) de Chris Columbus.

Como en esta escena de Píxeles (2015) el personaje tiene una cara curiosidad y se aprecia muy bien gracias al Primer Plano (PP) que se aplicó.

La angulación que se usará será normal y no serán necesarios ángulos por encima o por debajo del personaje.

En el caso de los movimientos de cámara se realizarán en una especie de Plano Secuencia en la que la cámara seguirá todo lo ocurrido en el corto sin hacer cortes de mayor importancia, solo en algunos casos. Con esto se intenta darle ritmo y dinamismo a la animación.

Se usará un movimiento llamado Tilt up para la secuencia de persecución del protagonista, ya que este segmento es un recorrido vertical.

6.10.3 Presentación gráfica

El estilo gráfico para el título del cortometraje se asemeja al estilo del título de serie animada *El maravilloso mundo de Gumball* (2011).



Figura 38. Referencia de título en píxeles de la serie animada *El maravilloso mundo de Gumball* (2011) de Ben Bocquelet.

En el corto se propone un estilo de letra pixelado para identificar lugares, objetos o para los diálogos de los personajes.



Figura 39. Referencia de tipografía pixelada llamada Arcade.

Para los diálogos entre personajes se plantean nubes de diálogo con el mismo estilo pixelado.

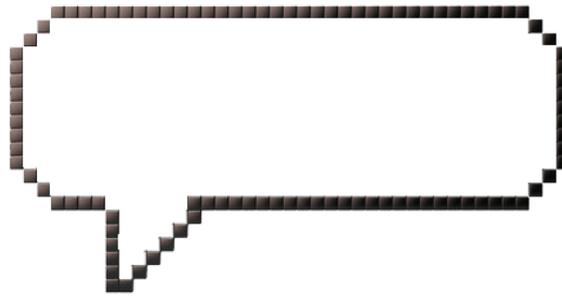


Figura 40. Referencia de burbuja de diálogos para los personajes.

6.11. Propuesta sonora

Para cualquier producción audiovisual el sonido es parte importante de ella. Dentro de este cortometraje se necesita de un sonido particular que lo acompañe para dar a entender situaciones que necesitan de esta ayuda sonora para ser comprendidas. Así esta propuesta pasa dividirse en tres pilares fundamentales como los son las voces, la música y los efectos de sonido.

6.11.1. Voces

Como se expone en el planteamiento del problema de este trabajo, la idea es poder demostrar que los emoticones ayudan al lenguaje escrito a una completa comprensión del mismo. Por eso se propone que los personajes no hablen, que sus voces sean un sonido ininteligible simulando que realizan esta acción.

Lo que dicen será entendido mediante frases que se leerán dentro de las nubes de conversación. Sus distintas caras y emociones acompañarán lo que conversan, intentando así demostrar que tales expresiones ayudan a entender la intención de sus palabras.

6.11.2. Musicalización

Para este cortometraje se plantea una banda sonora de música libre de autor buscada en diferentes librerías musicales de internet como Free Stock Music, Free Music Archive, SmartSound y Audiosocket.

El estilo de música deberá simular tanto lo tecnológico del tema a tratar como lo clásico de los videojuegos que le dan un estilo a este corto.

Como referencia de musicalización se tienen la película animada Ralph el Demoledor (2012) y la película de ciencia ficción Píxeles (2015) que guardan una gran similitud con el estilo planteado para este cortometraje y parece adecuado tomarlas como ejemplo.

6.11.3. Efectos de sonido

Se utilizarán efectos de sonidos relacionados con la tecnología y con estilo 8-bit para acompañar momentos específicos, que ayudarán a darle más vida al cortometraje. Como referencia se toman las películas anteriormente

nombradas en la musicalización y también los videojuegos clásicos como *Mario Bros* (1983), *Asteroids* (1979), *Pac-man* (1980) y *Donkey Kong* (1981).

6.12. Desglose de necesidades de producción

Este proyecto animado posee unos requerimientos específicos para hacer posible una realización exitosa. En cuanto a los equipos técnicos podrían ser: una laptop con un procesador de la generación Core i5 como mínimo, un espacio en disco duro de más de 100 GB y una memoria RAM mínimo de 8 GB. Para mejorar y agilizar el proceso, un monitor adicional y audífonos.

En la siguiente tabla se especifican los elementos que se seleccionaron como parte de las necesidades de producción:

Tabla 3. *Desglose de necesidades de producción.*

| Categorías | Descripción | Cantidad |
|----------------|---|----------|
| Equipos | 1. Laptop modelo VIT P2402 con procesador Core i5 de 2.60 GHz. Tarjeta ram de 4 GB y con el sistema operativo Windows 10. | U |
| | 2. Monitor de 19 pulgadas modelo Samsung. | U |
| | 3. Licencia de la suite <i>Adobe Master Collection CS6</i> , específicamente los programas Adobe After Effects, Adobe Premiere y Adobe Audition | U |
| Otros | 4. Impresión de hojas cuadrículadas para la realización de bocetos. | 50 |

7. Presupuesto

La siguiente tabla es el conjunto de precios obtenidos para la realización de este cortometraje animado. Los montos aquí expresados fueron consultados a las productoras AM&M Producciones Medios y a La Tercera Religión. El precio total es un promedio de los montos de las dos productoras, para mostrar lo que en la actualidad vale la producción de un proyecto como este. A continuación, se presenta la tabla con el promedio de precios estimados para este proyecto:

Tabla 4. *Presupuesto estimado.*

| Personal (Honorarios) | Cantidad | Meses | Precio Productora 1 | Precio Productora 2 | Monto total |
|-------------------------------|----------|-------|---------------------|---------------------|----------------|
| Director | 1 | 1 | 300.000,00 | 180.000,00 | 240000 |
| Asistente de Dirección | 1 | 1 | 100.000,00 | 90.000,00 | 95000 |
| Productor General | 1 | 1 | 150.000,00 | 150.000,00 | 150000 |
| Director de Arte | 1 | 1 | 300.000,00 | 150.000,00 | 225000 |
| Director de Sonido | 1 | 1 | 120.000,00 | 100.000,00 | 110000 |
| Editor | 1 | 1 | 200.000,00 | 125.000,00 | 162500 |
| Sub-total: | | | | | 982500 |
| Pre-Producción | Cantidad | Meses | Precio Productora 1 | Precio Productora 2 | Monto total |
| Guión Original/Storyboard | 1 | 1 | 300.000,00 | 60.000,00 | 180000 |
| Sub-total: | | | | | 180000 |
| Producción | Cantidad | Meses | Precio Productora 1 | Precio Productora 2 | Monto total |
| Ilustración (Por Ilustración) | 18 | 1 | 504.000,00 | 153.000,00 | 153000 |
| Animación 2D (Por segundo) | 300 | 1 | 1.350.000,00 | 960.000,00 | 1155000 |
| Sub-total: | | | | | 1308000 |
| Post-Producción | Cantidad | Meses | Precio Productora 1 | Precio Productora 2 | Monto total |
| Musicalización | 1 | 1 | 400.000,00 | 480.000,00 | 440000 |
| Sub-total: | | | | | 440000 |
| SUB-TOTAL (TODO) | | | | | 2910500 |
| IVA (12%) | | | | | 349260 |
| TOTAL: | | | | | 3259760 |

8. Análisis de costos

Para la realización de este cortometraje animado se consideraron precios estimados para su producción. En este apartado se contemplan los montos que realmente se usaron y los que no. Los puntos en los que se expresa su total en cero (0) se debe a que no fue necesario su pago o ya se contaba con ellos previamente.

A continuación, se presenta la tabla con el total invertido en el proyecto:

Tabla 5. Análisis de costos.

| Personal (Honorarios) | Cantidad | Meses | Monto Presupuestado | Monto Real |
|-------------------------------|----------|-------|---------------------|------------|
| Director | 1 | 1 | 240.000,00 | 0 |
| Asistente de Dirección | 1 | 1 | 95.000,00 | 0 |
| Productor General | 1 | 1 | 150.000,00 | 0 |
| Director de Arte | 1 | 1 | 225.000,00 | 0 |
| Director de Sonido | 1 | 1 | 110.000,00 | 0 |
| Editor | 1 | 1 | 125.000,00 | 0 |
| | | | 945000 | 0 |
| | | | | |
| Pre-Producción | Cantidad | Meses | Monto Presupuestado | Monto Real |
| Guión Original/Storyboard | 1 | 1 | 180.000,00 | 0 |
| | | | 180000 | 0 |
| | | | | |
| Producción | Cantidad | Meses | Monto Presupuestado | Monto Real |
| Ilustración (Por Ilustración) | 18 | 1 | 153.000,00 | 0 |
| Animación 2D (Por segundo) | 300 | 1 | 1.155.000,00 | 0 |
| | | | 1308000 | 0 |
| | | | | |
| Post-Producción | Cantidad | Meses | Monto Presupuestado | Monto Real |
| Musicalización | 1 | 1 | 440.000,00 | 0 |
| | | | 440000 | 0 |

| Equipo Técnico y Materiales | Cantidad | Meses | Monto Presupuestado | Monto Real |
|--|----------|------------|---------------------|-------------|
| 1. Laptop modelo VIT P2402 con procesador Core i5 de 2.60 GHz. | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 2. Monitor de 19 pulgadas modelo Samsung. | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 3. Licencia de la suite Adobe Master Collection CS6 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 4. Impresión de hojas cuadrículas para bocetos | 50 | 1 | 0 | 2.000,00 |
| | | | 0 | 2000 |
| | | SUB-TOTAL: | 2873000 | 2000 |
| | | IVA (12%) | 344760 | 240 |
| | | TOTAL | 3217760 | 2240 |

III. Conclusiones y recomendaciones

La realización de cualquier proyecto audiovisual que demuestre de manera efectiva un tema concerniente al ámbito de la comunicación es un reto inmenso. La comunicación es parte fundamental del ser humano y lo ha acompañado siempre, evolucionando a la par del avance de este. Pero a pesar de ser tan importante, no todos se detienen a analizar lo que significa y lo que puede lograr.

Este proyecto se seleccionó con el propósito de mostrar el aporte expresivo que los emoticones le agregan al lenguaje escrito. Se comprobó que, de manera efectiva, estos íconos transmiten emociones mediante una comunicación no verbal, acompañando palabras y frases y en ocasiones sustituyendo a las mismas, ayudando a una mejor comprensión de lo expresado.

El aporte comunicativo que poseen los emoticones se demostró efectivamente realizando este corto que empleó el género animado. La animación posee infinitas posibilidades creativas y una de las características más importante de esta es el manejo del lenguaje no verbal que lleva a cabo, ayudando a expresar las emociones de los distintos personajes.

Este corto comenzó siendo una lluvia de ideas que con el tiempo se convirtieron en una sola. Suena fácil ahora, pero concebir un proyecto con bases sólidas que sustenten un tema comunicativo y que también demuestren lo aprendido en la carrera, es todo un reto. Aunque cabe aclarar que decir que es difícil, no significa que es imposible, así queda demostrado en este trabajo.

Para la realización de un proyecto audiovisual, en general, se debe explorar al máximo la creatividad que se posee y en el caso del género animado, hay que dejar volar la imaginación más allá de lo que se piensa que

puede llegar. Sin importar lo complicado que parezca, el que se atreve a hacer algo que no es sencillo puede lograr conseguir resultados increíbles.

Este trabajo tan lleno de expectativas, también trajo consigo ciertas variables importantes que se deben considerar.

En cuanto al aspecto investigativo del proyecto, es importante que desde el primer momento se tenga claro el tema que se quiere trabajar, y no porque se deba conocer a fondo, sino que se debe saber a dónde se quiere llegar para evitar perder el foco en el camino. Y más que saberlo, es fundamental que sea algo a que te apasione.

En cuanto a la elaboración de la historia del cortometraje, es casi imposible que el primer día se consiga la mejor idea. Siempre se deben descartar e intentar mejorar la que se seleccione. Los cambios son buenos, siempre y cuando tengan un motivo justificado.

Al tratarse de un cortometraje digital 2D el uso de la tecnología, específicamente, de una buena computadora con características técnicas muy puntuales no es un requisito que todos poseen. Este tipo de animación sobrecarga la PC y si esta no es lo suficientemente potente, puede retrasar todo el trabajo. El programa se cierra, se pega, y en ocasiones dificulta ver el progreso que lleva. En este sentido, hay que asegurarse de buscar por todos los medios posibles la forma de hacerlo y considerar comenzar con mucho tiempo antes de la entrega del trabajo.

En cuanto al funcionamiento interno del programa, las dificultades técnicas nombradas anteriormente repercuten directamente en este. Porque cuando el programa se cierra solo causa que se pierda información no guardada, haciendo perder tiempo. La recomendación para esto es asegurarse de configurar el autoguardado que estos programas poseen, en este caso se estableció cada cinco minutos y eso evitó que se perdiera el avance de lo que se hacía.

En cuanto a la realización de los personajes, escenografías y objetos que se usarán dentro del corto, es recomendable que se realicen en su totalidad antes de comenzar el proceso de animación, eso permite trabajar más rápido y evita perder el tiempo haciendo cosas que ya se pudieron hacer con anterioridad.

Los programas de animación, edición y creación de efectos poseen una línea de tiempo en la que se trabaja por capas para llevar un orden e identificar los elementos que se usan. Es importante que estas capas estén ordenadas, eso permite que no se pierda tiempo ubicando los archivos necesarios.

El objetivo principal de este proyecto es el de demostrar que era posible la realización de un cortometraje animado en donde se confirme que los emoticones pueden ser considerados como una nueva forma de comunicación. La información obtenida, la historia pensada para el corto y la realización del producto demostraron que dicho propósito se logró comprobar con éxito, y que puede abrir paso a investigaciones futuras que contemplen otros puntos de vista o que agreguen información importante que resulte de la continua evolución de los mismos.

IV. FUENTES DE INFORMACIÓN

Referencias bibliográficas:

- Aguilera, J., Holba, H., Linares, A., Molina, J., Overbey, D., Prouse, D., Robinson, D. & Soria, F., (1982), *Historia Universal del Cine. Volumen IV*, Madrid, España: Planeta.
- Álvarez, R. y Cisneros, L., (1976). *Enciclopedia focal de las técnicas de cine y televisión*, Barcelona, España, Ediciones Omega, S.A.
- Arana, M. y Perea, I. (2010). *MSN Messenger. Análisis y sistemas de información*. Synthesis. (56), p.44-55.
- Castro, K. y Sánchez, J., (1999). *Dibujos animados y animación, Historia y compilación de técnicas de producción*. Quito, Ecuador, Ediciones CIESPAL.
- Cebrián, M. (2009) *Nuevas formas de comunicación, cibermedios y medios móviles*. Comunicar. 33(17), p.10
- Chong, A. (2008). *Digital Animation*. London, United Kingdom, AVA Publishing S.A.
- Devís, A. (2004) *El español en la red: ¿destrucción o reforma del lenguaje?* En M. Ruta (Presidencia), *Congresos AISPI*. Congreso llevado a cabo en Centro Virtual Cervantes, Italia.
- Duran, J., (2008). *El cine de animación norteamericano*, Barcelona, España, Editorial UOC.

- Elizondo, F. J. (2000) Los emoticonos, otro engendro del Internet. *Ingenierías*. 3 (9), p.59.
- Flores, J. (2009). Nuevos modelos de comunicación, perfiles y tendencias en las redes sociales. *Comunicar*. 17(33), p.73-81.
- García, C. y Monferrer, J. (2009) Propuesta de análisis teórico sobre el uso del teléfono móvil en adolescentes. *Comunicar*. 33(17), p.83-92.
- González, M. (2010) La ciberradio, una nueva alternativa de futuro para la radio. *Revista de Estudios de Juventud*. 88, p.51-62.
- López, E. (2009) Caracterización de las funciones de los emoticones en interacciones virtuales de chat abierto (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Manzanera, M., (1992). *Cine de animación en España, Largometrajes 1945-1985*, Murcia, España, Universidad de Murcia.
- Martínez, J. (2007) Emoticonos o la codificación emotiva de la comunicación hipertextual. *Revista Digital Universitaria*. 8 (8), p.3-11.
- Parent, R., (s.f). *Computer animation complete*, Burlington, USA, Elsevier.
- Parrilla, E. A. (2008) Alteraciones del lenguaje en la era digital. *Revista Científica de Educomunicación*. 15(30), p.131-133.
- Russo, E., (1998). *Diccionario de cine. Estética, crítica, técnica, historia*; Argentina, Paidós SAICF y Tatanka S.A.

- Valencia, Y. y García, V. (2010) La escritura simbólica y el lenguaje escrito en los usuarios del Messenger. Revista Científica de Educomunicaciones. 17(34), p.156-157.
- Withrow, S. (2009). Secrets of Digital Animation. Mies, Switzerland, RotoVision S.A.

Fuentes electrónicas:

- ACM Digital Library. (2010). What is Twitter, a social network or a news media? Recuperado de <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1772751> [fecha de consulta: 15 de noviembre de 2015]
- Animación Digital. (s.f). Facartes. Recuperado de <http://www.facartes.unal.edu.co/mutante/grafint/animacionred/animacion%20digital.pdf> [fecha de consulta: 19 de julio de 2016]
- Centro Informático Científico de Andalucía. (s.f.). El correo electrónico. Recuperado de <http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-curso-guadalinex-iesaverroes/tema5b.pdf> [fecha de consulta: 6 de noviembre de 2015]
- Creative Movement Frame by Frame. (2011). The Oscars. Los Ángeles, EU:AMPAS. Recuperado de https://www.oscars.org/sites/oscars/files/complete_animation_activities_guide.pdf [fecha de consulta: 5 de diciembre de 2015]
- Etchevers, N. (2006). Los nuevos códigos de la comunicación emocional utilizados en internet. Recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_07_02/n7_02_nic_ole_etchevers.pdf [fecha de consulta: 20 de julio de 2016]

- Facebook. (2016). Facebook. Recuperado de https://www.facebook.com/enespanol/info?tab=page_info [fecha de consulta: 10 de noviembre de 2015]
- Hogenboom, A., Bal, D., Frasicar, F., Bal, M., De Jong, F. & Kaymak, U. (2013). Exploting Emoticons in Sentiment Analysis. Recuperado de <http://people.few.eur.nl/frasincar/papers/SAC2013b/sac2013b.pdf> [fecha de consulta: 4 de noviembre de 2015]
- Kwak, H., Lee, C., Moon, S. & Park, H. (2010). What is Twitter, a social network or a news media? Recuperado de <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1772751> [fecha de consulta: 21 de julio de 2016]
- Martínez, M. (2009). El largometraje de animación español: Análisis y evaluación. Sphera Pública. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29713017020>. [fecha de consulta: 25 de julio de 2016]
- Navarro, L. (2013). La interactividad en los géneros periodísticos de los cibermedios. Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N84/V84/09_Navaro_V84.pdf [fecha de consulta: 25 de octubre de 2015]
- Sánchez, C. (2007). Lengua del Chat y Registro Formal de la lengua castellana en la escolaridad. Recuperado de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2007/sanchez_c2/sources/sanchez_c2.pdf [fecha de consulta: 20 de noviembre de 2015]
- Twitter. (2016). Twitter. Recuperado de <https://about.twitter.com/> [fecha de consulta: 23 de julio de 2016]

- Whatsapp. (2016). Guía del usuario, empezando con Whatsapp. Recuperado de <https://www.whatsapp.com/faq/es/general/21073018> [fecha de consulta: 23 de julio de 2016]

V. ANEXOS

Tabla 6. Presupuesto de AM&M Producciones Medios.

|  | | | | |
|---|-----------------------|-----------------------|-----------------|---------------------|
| Producto | Cortometraje | Número de presupuesto | 485 | |
| Nombre de la pieza | El Rescate | Días en Estudio | 30 | |
| Duración | 5 minutos | Formato | Digital | |
| Fecha | Agosto 2016 | Director | David Castillo | |
| Distribución | Mundial | Productor general | David Castillo | |
| PRE-PRODUC | | | | |
| | Cant | Mes | Unitario | Total |
| Guión/Story board / shooting / Presentación | 1 | 1 | 300000,00 | 300.000,00 |
| TOTAL PRE- F | Sub-total | | | 300.000,00 |
| HONORARIOS | | | | |
| | Cant | Mes | Unitario | Total |
| Director | 1 | 1 | 300.000,00 | 300.000,00 |
| Asistente de Dirección | 1 | 1 | 100.000,00 | 100.000,00 |
| Productor General | 1 | 1 | 150.000,00 | 150.000,00 |
| Director de Arte | 1 | 1 | 300.000,00 | 300.000,00 |
| Director de Sonido | 1 | 1 | 120.000,00 | 120.000,00 |
| Ilustrador | 1 | 1 | 190.000,00 | 190.000,00 |
| Editor | 1 | 1 | 200.000,00 | 200.000,00 |
| | Sub-total | Bs | | 1.360.000,00 |
| PRODUCCIÓN | | | | |
| | Cant | Mes | Unitario | Total |
| Ilustración Electrónica | 18 | 1 | 28.000,00 | 504.000,00 |
| Animación 2D (seg.) | 300 | 1 | 4.500,00 | 1.350.000,00 |
| | Sub-total | Bs | | 1.854.000,00 |
| POST-PRODUCCIÓN | | | | |
| | Cant | Mes | Unitario | Total |
| Musicalización | 1 | 1 | 400.000,00 | 400.000,00 |
| Gastos Varios | 4 | 1 | 50.000,00 | 200.000,00 |
| | Sub-total Post | Bs | | 600.000,00 |
| TOTAL GENERAL | | | | 4.114.000,00 |
| LUIS DEZEREGA | | | | |
| DIRECTOR DE AUDIOVISUALES | | | | |
| AM & M PRODUCCIONES, C.A./RIF. J-31113150-7 | | | | |
| TELEFONOS: +582128991719-+582126726017FAX | | | | |
| CALLE LA JOYA, EDIF. COSMOS, PISO 4 | | | | |
| CHACAO - CARACAS - VENEZUELA | | | | |

Tabla 7. Presupuesto de La Tercera Religión.



RIF: J-30742272-6

31 de agosto de 2016

Actividad: El Rescate - Animación
Contacto Productora: Alix Llovera
CLIENTE: David Castillo
Contacto Cliente: David Castillo

Presupuesto

Propuesta

| | |
|------------------------|---------------------------|
| Productor General | David Castillo |
| Título Original | El Rescate |
| Basada en | - |
| Año | 2016 |
| Duración | 5 minutos |
| Género | Animación |
| Guión | Original - David Castillo |
| Dirección | Alejandro Reyes Anzola |
| Producción | Alix Llovera |
| Ilustraciones | Fabiola Orta |
| Dirección de Arte | Fabiola Orta |
| Formato | FHD (1920*1080) |
| Color/B&N | Color |
| Proporción | 16:9 |
| Und. Tiempo Producción | Mes |
| Tiempo est. Producción | 1 Mes |

Observaciones

- Este presupuesto tiene una validez de 15 días.
- Se exige 60% de adelanto al aceptar este presupuesto y 40% restante a la entrega del producto
- Los equipos son susceptibles a ajustes, de acuerdo a las exigencias de cada producción.
- Cualquier solicitud por parte del cliente no especificada en este presupuesto, será cobrado aparte.

LaTerceraReligión

La Tercera Religión

TITULO El Rescate - Animación FECHA 31-08-2016
 CLIENTE David Castillo

PRODUCTOR LTR PRESUPUESTO POR LTR
 DIRECTOR ALEJANDRO REYES FORMATO (16:9)
 NUMERO DE EPS -

TIEMPO DE PREPRODUCCION 5 DÍAS
 TIEMPO DE PRODUCCION 20 DÍAS
 TIEMPO DE POST PRODUCCION 5 DÍAS

| NO. | DESCRIPCION | SUBTOTAL |
|--------------|----------------------------------|--------------------------|
| 1 | Libreto/Argumento/Guión | Bs.F 60.000,00 |
| 2 | Dirección | Bs.F 430.000,00 |
| 3 | Producción | Bs.F 150.000,00 |
| 4 | Personal Técnico | Bs.F 368.000,00 |
| 5 | Elenco (Pago Unico) | Bs.F 270.000,00 |
| 6 | Música | Bs.F 450.000,00 |
| 7 | Material virgen | Bs.F 2.100,00 |
| 8 | Proceso de Sonido | Bs.F 30.000,00 |
| 9 | Efectos especiales y animaciones | Bs.F 960.000,00 |
| 10 | Imprevistos | Bs.F 136.005,00 |
| 11 | IVA (12%) | Bs.F 342.732,60 |
| TOTAL | | Bs.F 3.198.837,60 |



ALEJANDRO REYES ANZOLA
 +5844 274.93.83
 alejandro@latercerareligion.com
 www.latercerareligion.com

@latercerareligion | @latercerareligion | latercerareligion

ADVERTENCIA LEGAL: La información contenida y transmitida por medio de este mensaje y/o sus(s) anexos(es) es confidencial y destinada exclusivamente a su uso por parte del destinatario indicado en el encabezamiento. Si usted no es dicho destinatario, se le notifica por medio de la presente que está prohibido el uso, divulgación, reproducción o copia de este mensaje y/o de cualquier anexo. Si usted ha recibido este mensaje por error, notifique nos de inmediato, utilizando el comando "Responder", destruya el original y cualquier impresión del mismo y mantenga la confidencialidad sobre su contenido. Aunque creemos que este mensaje y/o sus(s) anexos(es) no tienen virus ni otros defectos, es la responsabilidad del destinatario asegurarse que efectivamente ello sea así. Por consiguiente, no aceptamos ninguna responsabilidad por cualesquiera daños y perjuicios que pudieran surgir de cualquier forma por el uso de este mensaje y/o sus(s) anexos(es).



Presupuesto
 Productor David Castillo
 Título Original El Rescate
 Basada en -
 Año 2016

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|---------------------------------|-------------------|----------|------------------|-----|-----------------------|
| 1 Libro/Argumento/Guión | | | | | |
| 1.1 Guión Original (Pago único) | David Castillo | 1 | Bs.F 60.000,00 | 1 | Bs.F 60.000,00 |
| | | | Subtotal | | Bs.F 60.000,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|-------------------------------------|-------------------|----------|------------------|-----|------------------------|
| 2 Dirección | | | | | |
| 2.1 Director | Alejandro Reyes | 1 | Bs.F 180.000,00 | 1 | Bs.F 180.000,00 |
| 2.3 Director de Arte (Pago único) | Fabiola Orta | 1 | Bs.F 150.000,00 | 1 | Bs.F 150.000,00 |
| 2.4 Director de Sonido (Pago Único) | Nehomar Duarte | 1 | Bs.F 100.000,00 | 1 | Bs.F 100.000,00 |
| | | | Subtotal | | Bs.F 430.000,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|-----------------------|-------------------|----------|------------------|-----|------------------------|
| 3 Producción | | | | | |
| 3.2 Productor General | Alix Llovera | 1 | Bs.F 150.000,00 | 1 | Bs.F 150.000,00 |
| | | | Subtotal | | Bs.F 150.000,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|-----------------------------------|-------------------|----------|------------------|-----|------------------------|
| 4 Personal Técnico | | | | | |
| 4.1 Asistente de Dirección | Klever Hernández | 1 | Bs.F 90.000,00 | 1 | Bs.F 90.000,00 |
| 4.10 Montajista/Editor | Daniel Prato | 1 | Bs.F 125.000,00 | 1 | Bs.F 125.000,00 |
| 4.16 Ilustrador (Por Ilustración) | Fabiola Orta | 18 | Bs.F 8.500,00 | 1 | Bs.F 153.000,00 |
| | | | Subtotal | | Bs.F 368.000,00 |

LaTerceraReligión



| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|-----------------------------------|-------------------|----------|------------------|-----|------------------------|
| 5 Elenco (Pago Único) | | | | | |
| 5-1 Protagonista - Popó (Doblaje) | Por casting | 1 | Bs.F 80.000,00 | 1 | Bs.F 80.000,00 |
| 5-2 Protagonista - Risa (Doblaje) | Por casting | 1 | Bs.F 60.000,00 | 1 | Bs.F 60.000,00 |
| 5-3 Secundario - Feliz | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-4 Secundario - Ups | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-5 Secundario - Nervioso | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-6 Secundario - Guiño | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-7 Secundario - Sonrojo | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-8 Secundario - Burla | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-9 Secundario - Serio | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-10 Secundario - Sonrisa | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-11 Secundario - Basta | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-12 Secundario - Dormido | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-13 Secundario - Duda | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-14 Secundario - Pensativo | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| 5-15 Secundario - Llorón | Por casting | 1 | Bs.F 10.000,00 | 1 | Bs.F 10.000,00 |
| Subtotal | | | | | Bs.F 270.000,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|---------------------------|----------------------|----------|------------------|-----|------------------------|
| 13 Música | | | | | |
| 13-2 Composición original | Daniel Gómez Mistaje | 1 | Bs.F 450.000,00 | 1 | Bs.F 450.000,00 |
| Subtotal | | | | | Bs.F 450.000,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|---------------------------|-------------------|----------|------------------|-----|----------------------|
| 14 Material virgen | | | | | |
| 14-5 DVD's | Varios | 3 | Bs.F 700,00 | 1 | Bs.F 2.100,00 |
| Subtotal | | | | | Bs.F 2.100,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|-----------------------------|-------------------|----------|------------------|-----|----------|
| 15 Proceso de Sonido | | | | | |
| Subtotal | | | | | |



| | | | | | | | | |
|-------------------------------------|------------------|---|------|-----------|---|------|----------------------|------------------|
| 15.1 Mezcla estéreo/Remasterización | Gustavo González | 1 | Bs.F | 30.000,00 | 1 | Bs.F | 30.000,00 | |
| | | | | | | | Subtotal Bs.F | 30.000,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|--|-------------------|----------|------------------|-----|---------------------------------|
| 18 Efectos especiales y animacione | Victor Quintana | 300 | Bs.F 3.200,00 | 1 | Bs.F 960.000,00 |
| 18.1 Honorarios animador Flash (por seg) | | | | | Subtotal Bs.F 960.000,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal | | | |
|-----------------------|-------------------|----------|-------------------|-----|---------------------------------|--|------------------------------|---------------------|
| 22 Imprevistos | | 0,05 | Bs.F 2.720.100,00 | 1 | Bs.F 136.005,00 | | | |
| 22.1 Imprevistos (5%) | | | | | Subtotal Bs.F 136.005,00 | | | |
| | | | | | | | Subtotal General Bs.F | 2.856.105,00 |

| Rubro | Nombre / Apellido | Unidades | Costo por unidad | Mes | Subtotal |
|----------------|-------------------|----------|-------------------|-----|---------------------------------|
| 21 Impuestos | LTR | 0,12 | Bs.F 2.856.105,00 | 1 | Bs.F 342.732,60 |
| 21.1 IVA (12%) | | | | | Subtotal Bs.F 342.732,60 |

TOTAL Bs.F 3.198.837,60