



**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“PROCESO DE PREPRODUCCIÓN DE LA ANIMACIÓN
“MODERNA ESCLAVITUD” PARA EL XV CONCURSO NACIONAL DE
PROYECTOS DE CORTOMETRAJE”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

SIRELDA RIGEL ZUÑIGA MEJIA

ASESOR: MTRA. VANESSA CAMACHO TAPIA

MÉXICO, D.F.

2014



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción

Capítulo 1. Cortometraje, animación y semiótica

1.1 El cortometraje.....	3
1.2 La animación.....	5
1.3 Principios básicos de la animación.....	6
1.3.1 Técnica de recorte.....	8
1.4 Introducción a Christian Metz.....	10
1.4.1 Metáfora y metonimia: figuras retóricas en el cine.....	17

Capítulo 2. Ciencia Ficción

2.1 Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje	22
2.2 Ficción y ciencia ficción	23
2.2.1 Subgéneros de la ciencia ficción	28
2.2.2 Breve historia de la ciencia ficción en el cine.....	37
2.2.3 Estructuras dramáticas comunes.....	42
2.3 Análisis retórico de algunos cortometrajes ganadores del Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje en las categorías de animación y ficción.....	46

Capítulo 3. Carpeta de preproducción del cortometraje de animación “Moderna esclavitud”

3.1 Carpeta de preproducción	49
3.1.2 Guión.....	50
3.1.3 Sinopsis breve.....	57
3.1.4 Story board – Guion técnico.....	58
3.1.5 Ruta crítica y time table.	77
3.1.6 Plan de trabajo.....	79
3.1.7 Desglose de necesidades (break down)	82

3.1.8 Carpeta de Arte.....	92
3.1.9 Diseño de personajes.....	126
3.1.10 Presupuesto desglosado.....	153
3.1.11 Texto del Director con planteamiento cinematográfico (visual y sonoro)	155
3.1.12 Evaluación de la propuesta y ajustes finales.....	158
Conclusiones.....	163
Fuentes.....	164

Introducción

El cortometraje, es toda aquella producción superior a los ocho metros y con una duración aproximada de treinta minutos. En la actualidad, existen diversos apoyos para la producción de cortometrajes en las categorías de animación y ficción, entre los que destaca el *Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje* del Instituto Mexicano de Cinematografía. La ficción hace referencia a sucesos irreales y posee muchos subgéneros, por ejemplo el de ciencia ficción.

Este trabajo de investigación, se plantea mostrar el proceso previo a la realización de cualquier producción cinematográfica, es decir el diseño de la carpeta de preproducción del cortometraje animado “Moderna esclavitud”, mediante el uso de las figuras retóricas: metáfora y metonimia. La idea surgió a partir del interés personal en el área de multimedia, concretamente en la animación. Se propone seguir los principios teóricos que propone Christian Metz, por la claridad con que define la metáfora y la metonimia y su aplicación en el cine.

La tesis se compone por tres capítulos. En el primer capítulo se estudiarán los conceptos básicos sobre cortometraje, la animación y figuras retóricas con el objetivo de procesar la información y aplicarla en la realización de la carpeta de preproducción.

En el segundo capítulo, se conocerá la convocatoria y aspectos particulares de la ciencia ficción para ubicar el público al que irá dirigida la trama de la historia. Y en el tercer capítulo, se desarrollará el proceso de diseño de la carpeta.

Capítulo 1. Cortometraje, animación y figuras retóricas

1.1 El cortometraje

Actualmente, el cine es toda una industria con su propia historia, su origen data del 28 de diciembre de 1895 en Francia, con una exhibición pública del cinematógrafo por parte de los hermanos Auguste Marie Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière. Con su invento crearon una revolución en la industria del entretenimiento, aunque anterior a esto ya se habían desarrollado diversas variaciones del concepto de imágenes en movimientos, como:

“El traumátropo es uno de los primeros aparatos mecánicos desarrollados (a principios del siglo XIX) consiste en un disco giratorio que se ata a dos cordones, el fenaquistopio, una rueda giratoria con ranuras por las que se mira, fue inventada por Joseph Plateau en 1832. El zoótropo, introducido por William Horn en 1834, es un tambor circular que roda sobre un eje con unas ranuras a través de las que dibujos de unas tarjetas se ven como animados” (Wigan, 2007: 101).

Es de destacar que estas invenciones sentaron las bases tanto para la animación como para la cinematografía. Sus inicios fueron humildes exhibiciones en carpas o como entretenimiento en ferias ambulantes, pero con el paso de los años se consolidó como una industria altamente rentable.

La evolución del cine y su posterior prominencia a la categoría de arte fue un proceso, que inició al despojarse de su cualidad de representación fidedigna de la realidad para contar historias, lo cual ayudó a generar su propio lenguaje y formarse una identidad propia y diferente a cualquier otro medio. Hay que considerar que “El cine no tuvo que revalorarse contra los valores patrimoniales: no los tenía” (Lipovetski, 2009: 35). Por su relativa novedad como un arte en desarrollo, tuvo que formar su lenguaje propio, lo cual orilló a utilizar la lente a su favor. Creó encuadres, movimientos de cámara, desenfoques, etc., para así generar un discurso, narración y relato al momento de formalizar su identidad.

El cine es multidisciplinario, tiene la imagen, el sonido y el discurso (legado de la literatura) de su lado. Los recursos que emplea y el alcance que puede tener lo hacen una industria muy próspera, (tal vez solo superada algún día por el video juego o alguna tecnología nueva aún no existente que pueda abarcar más de lo que el cine abarca actualmente).

Ahora bien, la historia del cortometraje inició con la historia del cine, las primeras producciones eran de este tipo y paulatinamente fueron extendiéndose en su duración. Para los realizadores

amateur, es una buena forma de incursionar en la industria, siendo su duración una ventaja para su difusión y disfrute. La duración es la característica principal del cortometraje, está limitado a no más de 30 minutos, lo cual abre a posibilidades creativas como estructuras narrativas que utiliza la economía de recursos representados, menor número de personajes, espacios, de acontecimientos narrados y el tiempo a través del cual se construye es menor, lo cual también significa una reducción en el presupuesto y un mayor cuidado en la labor creativa de su realización.

Los cortometrajes son una forma fiable para probar la aceptación de una nueva propuesta, evitando el peligro que representaría un largometraje. Como concepción de ideas también es muy viable, algunos cortometrajes se han pasado a largometraje una vez probada su efectividad, un ejemplo de esto es *La Jetée* (1962) Película dirigida por Chris Marker. Francia. Argos Films [Online], cortometraje francés de ciencia ficción que obtuvo un remake estadounidense con *Twelve Monkeys* (1995). Película dirigida por Terry Giliam. Estados Unidos de Norteamérica. Universal Studios [DVD] el cual teniendo de antecedente *La Jetée* pudo elevar los presupuestos y la duración del metraje para generar una película buena con un planteamiento que ya fue probado sin mayores riesgos. Eso solamente es una muestra del alcance del cortometraje, como móvil creativo, y las ventajas que tiene como medio.

Para finalizar cabe señalar que toda producción cinematográfica debe poseer tres factores clave:

1. ¿Que es filmado? (atmósfera) compuesto por el plano, encuadre, actores, vestuario, locación, los elementos visuales del film pueden ser captados directamente por la cámara o colocados en pos-producción. Contiene implícitamente el porqué, una razón detrás de todo el proceso, integra el soporte de la producción y equivaldría al discurso en la literatura.
2. ¿Como es filmado? (técnica de filmación), son las decisiones que toma el director conocidos como elementos narrativos, tales como, corrientes fílmicas y uso de la cámara, son elementos clave que definen al mensaje, esta parte es donde se puede ser mas creativo ya que es la parte donde entra en acción el proceso creativo. Son estructurados en una cronología en base a la narrativa.
3. ¿Con que fin? (intencionalidad), que es lo que se cuenta, cual es el mensaje a comunicar. Quizás el punto mas importante de todo gira entorno a este punto y esta definido por el mismo, tanto la concepción de la idea como el producto final pasando por un análisis del público al que esta dirigido su equivalencia seria el relato.

1.2 La animación

En el cine existen diferentes medios de producción uno de ellas es la *animación*, la cual es conocida por ser una técnica de simulación de movimiento, esto debido a la persistencia retiniana, “mencionada por primera vez por Paul Mark Roget” (White, 2010: 92). Esta teoría sostiene que el cerebro conserva una imagen durante una fracción de tiempo mayor a la que realmente está expuesta al ojo; esto quiere decir que una imagen se proyecta sobre la anterior creando la ilusión de movimiento, cuando en realidad se trata de imágenes estáticas.

El principio de persistencia retiniana cierto o no es el que ayudo a la producción del cinematógrafo y demás aparatos que son parte de los principios del cine, como de las primeras animaciones. También es utilizada como complemento de las nuevas producciones audiovisuales, como parte de los efectos especiales o apoyo visual dentro de la construcción de los fotogramas, esto sin conocer aun en su totalidad el alcance de la percepción del movimiento y la reacción del cerebro a este.

La animación, es una técnica utilizada para dar la ilusión de movimiento mediante la sucesión rápida de imágenes. Se pueden animar objetos personas, o símbolos gráficos. Existen varias formas de lograr estos efectos, a saber: stop motion, pixelación, rotoscopia, animación de recortes, animación completa o limitada, captura de movimiento cinemagraph, go motion, CGI (imágenes generadas por computadora), tweening entre otros.

Como género de producción es muy prospero. En opinión de Paul Wells¹ la “Animación es uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo, porque refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad diaria” (Well, 2007: 6). Y para Norman McLaren² “La animación no es el arte de los dibujos en movimiento, sino del movimiento dibujado” (Mc Laren, 1914-1987; citado en Wigan, 2007), aquí se destaca la cualidad de movimiento y fluidez que debe poseer una animación.

La animación tienen una gran historia como manifestación creativa y variantes diversas. La dinámica en las imágenes es una elemento que se ha perfeccionado para dotar de fuerza a las

¹ Paul Wells es maestro de animación en The Animation Academy en Loughtborught en Londres.

² Animador y director de cine canadiense de origen escocés reconocido por sus trabajos en el National Film Board of Canada.

ilustraciones, desde los efectos ópticos hasta el escorzo para las imágenes fijas, es una forma de representar movimiento, la sucesión de imágenes, es el inicio de la animación, inventos como el Phenakitoscopio que son dos círculos unidos por un cilindro, uno con ranuras y otro con dibujos de movimiento congelado, que al momento que giran, simulan la ilusión de movimiento, el Flipbook, que es un cuaderno con dibujos de movimientos pixelados, que al pasar rápidamente parecieran tener movimiento, el praxinoscopio o linterna mágica que utiliza una fuente de luz para proyectar los dibujos, parecido a las diapositivas modernas, como estos, existieron varios inventos. Lo cual coloca a la animación como un veterano frente a la filmación, se conocen animaciones pintadas en cerámica del arte Asirio y Egipcias. Aun a si Fantasmagoria es catalogada como la primera cinta de dibujos animados, de Émile Cohl, de una duración de 1:57 la cual consta de 700 dibujos realizados a mano por el propio Cohl.

1.3 Principios básicos de animación

La producción de una animación es muy complicada, para eso se recurren a varias estrategias, como el pre guión que sirve como una pre visualización del resultado esperado, el *timing* que es una plantilla de los movimientos básicos por personajes, y los dibujos que son fotogramas clave que sirven para mantener la contigüidad dentro de la animación, aparte de lo anterior es importante conocer y aplicar los siguientes principios básicos (White, 2010).

- Líneas de acción: si se dibuja la trayectoria de todas las articulaciones principales durante una secuencia de movimientos principales [...] surgen una multitud de ondas (o arcos) del propio movimiento.
- Ondas y líneas de acción: que son las que definen la dirección y fluidez.
- Posiciones extremas: consiste en tomar una posición clave lo más alejada posible y luego añadir un dibujo que fuera más allá (durante uno o dos fotogramas del negativo), lo cual otorga a la acción un fugaz énfasis a la pose.

En cuanto a movimiento se dividen en sostenidos, intermedios, y extremos.

- Movimientos sostenidos: son acciones que resultan más efectivas si se congelan durante algunos fotogramas (conocidos como “sostenidos”). Los sostenidos ofrecen momentos de anticipación, en los que la falta de movimiento es el preludeo a un correteo frenético.

- Aceleración y desacelere: cuantos más dibujos haya, más lenta parecerá la acción. Por eso si la mayoría de posiciones está esparcidas al principio del movimiento, el efecto obtenido será el de una pelota que empieza poco a poco y que se acelera mediante que las posiciones se distancian.
- Énfasis: la esencia más profunda de la animación reside, en la caricatura. Lo que existe en el mundo real debe exagerarse más allá de la propia realidad cuando se anima si quiere parecer real en su propio mundo animado”.
- Anticipación: el principio de la anticipación dice que para que un objeto se mueva hacia delante, primero deberá retroceder un poco.
- Peso y movimiento ponderado: los personajes animados pueden tener cualquier peso, forma y medida. El peso también afecta la estructura y la talla de un personaje debido a estos tres factores, los personajes se mueven cada uno a su manera.
- Flexibilidad y movimiento de articulación: la flexibilidad y la movilidad son factores decisivos, sobre todo para la columna vertebral, si se quiere conseguir una animación realista.
- Acción solapada: otros factores del movimiento relacionados con objetos secundarios son la ropa, el pelo o el atrezzo, pueden dar más credibilidad a la acción.

Además, características particulares del personaje como ojos y expresiones, que son muy útiles para mantener una animación de estética constante y fluida, para tener un control adecuado de dibujos por secuencias, y mantener las reacciones más verosímiles con respecto si misma (lo cual significa que no tiene problemas con deformar la realidad, las expresiones se pueden exagerar, pero lo importante es que la producción mantenga una coherencia consigo misma), todo esto para mejorar el resultado final.

1.3.1 Técnica de recorte

La animación como tal, también posee varias técnicas; una de ellas es la animación por recortes o cut-out, que como su nombre lo indica utiliza recortes en varios soportes como tela, acetato, papel, fotografías, fotocopias etc. Lo anterior tiene como objetivo simplificar la labor de animación, esto quiere decir que en vez de animar trazo por trazo se dibuja y se re dibuja al momento de animar para generar movimiento simulado, se manipula el material segmentado para poder manipular las imágenes fijas que se desplazan de forma segmentada pero ordenada para generar movimiento. El cut-out es relativamente barato en los materiales, y al húsar pocos soportes permite los detalles y el uso de las texturas, también es fácilmente adaptable con la computadora que permite experimentar con la técnica.

Se trata de una técnica encasillada en las conocidas técnicas de animación limitada, que fueron definidas como tal en los años 40 en el período de los ismos, pero sus antecedentes se remontan aun más atrás en el conocido arte del teatro de sombras, con antecedentes como el Wayang Kulit (Indonesia), el teatro negro de Praga, Karagöz (Turquía), Carayiosis (teatro de sombras Griego), Marionetas Chuncheon (Korea), Bunraku (Japón) por mencionar algunas de sus raíces.

Producciones con esta técnica se conocen: *El apóstol de Quirino Cristiani* de 1917, conocida como el primer largometraje en esta técnica de Wan Laiming y Wan Guchan, y *Pigsy Eats Watermelon* de 1958.

Existen varias diversificaciones de la técnica como:

- Cut Out en Tiempo Real, se trata del efecto de animación por medio de layers en tiempo real, uno de sus exponentes fue John Ryan, quien produjo series para la TV británica como *The Adventures of Sir Prancelot* (1971-1972). Otro ejemplo de esto esta presente en los efectos especiales del *Mago de oz* de 1939 dirigida por Víctor Fleming, Meryn LeRoy, Richard Thorpe, y King Vidor.
- Imitación con otras técnicas: esta consiste en simular la técnica por medios digitales, uno de sus exponentes es Trey Parker y Matt Stone con su serie South Park serie que en un

principio fue hecha por medio de recortes.

- Híbridos multitécnicas: es una mezcla de técnicas, un ejemplo de ello es la híbrida de animación de silueta e imagen real para series de televisión de 1989 hecha por Michel Ocelot. Cuando se conjugan dos técnicas diversas se crea una técnica híbrida multitécnica.
- Animación de Silueta: una técnica bastante antigua que comenzó con el teatro de sombra Reza Ben Gajra utiliza dibujos hechos por niños pequeños, y a menudo combina la animación de siluetas con otras técnicas como el Lumage.
- Variaciones de papel: el cambio de soportes fue una de las variantes que se dio en los años 70 uno de sus exponentes es Bruno J. Böttge animador Alemán, que probó diferentes texturas y tipos de papel, sus cortometrajes son una constante experimentación, por ejemplo *Die Kleine Hexe* de 1983.
- Lumage: es el uso de piezas hechas de plástico sobre una mesa de luz, la inventó John Korty en el año de 1983 para una película de George Lucas de nombre *Twice a Time*, el resultado estético es muy propio del teatro lo cual le da un acabado muy característico.
- Cut - Out híbrido de imagen real: como el nombre lo indica es una hibridación en la que se conjuga el Cut Out con otra técnica de animación, ejemplo de ello es la mezcla de actores con objetos y fondos animados en la serie de animación *Angela Anaconda* creada por Joanna Ferrone y Sue Rose.
- Cut Out con ilustración: se trata, en términos generales, de un collage en movimiento. Lo importante de esta técnica es el acabado alcanzado a través del detalle ya que literalmente son ilustraciones y/o fotografías animadas ejemplo de las últimas es el catálogo del siglo XIX en la cinta usado en la cinta *Heaven and Earth Magic 1926* de Harry Everett Smith quien fue un gran exponente de esta técnica.
- Chiyogami: guarda gran semejanza con el Bunraku que es un tipo de marionetas de teatro en la variante japonesa del teatro de sombras, en el caso del Chiyogami son marionetas de papel tipo origami, fueron usadas para hacer animaciones. Ejemplo de la técnicas son

Ladrones de Bagdad, de 1926 o *El Sendero del Tengu*, por Noburo Ofuji.

1.4 Introducción a Christian Metz

Christian Metz,³ fue uno de los primeros en teorizar respecto al cine, al empatar términos lingüísticos con elementos cinematográficos, permitiendo el entendimiento del cine mediante una teoría estructurada. Metz creó una asociación desde el discurso transportándolo al lenguaje cinematográfico, así distingue una relación entre planos y palabra, frase y secuencia.

También delimita los materiales expresivos del lenguaje cinematográfico en:

- Imagen: la imagen fotográfica en movimiento.
- Sonido: los ruidos grabados, el sonido fonético y música.
- Lenguaje: llamó lenguaje a cualquier unidad definida a partir de su materia de expresión.

Otra de sus aportaciones, fue establecer al cine como un lenguaje por medio de las unidades autónomas narrativas (sintagmas), donde los elementos interactúan semánticamente al igual que en el lenguaje que selecciona y combina fonemas y morfemas para formar frases. Y es debido a esa sistematización que es un lenguaje y no una lengua. Del mismo modo se convierte en discurso al organizarse como narración, el cine narrativo dio pie a sus figuras espaciales que él establece por medio de la sintagmática, todo esto partiendo de la lingüística, semiótica y el uso de figuras retóricas.

“La conclusión a la que llega Metz es que el cine no es una lengua, es un lenguaje. Un lenguaje sin sistema lingüístico subyacente: a priori sin léxico o sintaxis, pero que tiene una cierta sistematicidad similar a la del lenguaje. Existe lenguaje cinematográfico igual que existe lenguaje musical, literario o pictórico” (Fernández, 2005).

Ahora bien, antes de continuar hay que establecer algunas definiciones importantes establecidas por Christian Metz dentro del léxico de la producción cinematográfica.

- Acción. “El drama exige rigurosamente acción; sólo cumpliendo esa exigencia, el drama se transforma en vehículo de emociones [...] La acción debe resultar enlazadora con el conflicto que se produce entre los personajes, o en las ideas que se exponen que son como las

³ Teórico, lingüista, semiólogo y psicoanalista.

líneas de fuerza que mantienen en tensión todo el discurso narrativo” (Gutierrez; 1978: 103). La acción son los acontecimientos narrados junto con el discurso narrativo forman a el relato en términos simples es lo que ocurre en pantalla.

- Discurso cinematográfico. “En el cine al discurso cinematográfico lo hemos dividido en planos, escenas y secuencias, aunque la relación con la palabra, la frase y el párrafo de la literatura sea una correspondencia aproximada” (Casetti, 2005). En otras palabras los planos, escenas y secuencias forman el decurso cinematográfico proporcionándole intención a lo grabado y dándole un sentido, a esto se le llama discurso narrativo.
- Relato. En su libro *Le Recit Filmique*, André Gardies define relato como un conjunto de imágenes y sonidos articulados de tal forma que producen el relato cinematográfico

“En el relato cinematográfico tenemos estas tres posibilidades: el plano aislado e inmóvil de una extensión desértica es una imagen (significado-espacio; significado - espacio), varios planos parciales de esa extensión desértica constituyen una descripción (significado- espacio; significado - tiempo) y varios planos sucesivos de una caravana en marcha en esa extensión desértica forman una narración (significado – tiempo; significante – tiempo)” (Mariano, 2008).

- Narración

“La narración y la descripción se oponen a la imagen por que su significante se halla temporalizado a diferencia de la imagen que es instantánea. La narrativa es en consecuencia un discurso, y este siempre tiene detrás a un alguien. Existen relatos sin autor pero no sin un sujeto – narrador. En el film el “autor” se muestra al espectador a través de las imágenes, de los planos etc...” (Marino, 2008).

Si bien, la narrativa es un género literarios que engloba a los relatos, cuya cualidad es contar una historia por medio de varios recursos como son: la prosa, el narrador y los personajes, en la que el autor tiene una fuerte influencia en la forma en que relata los acontecimientos, en el cine el director lo traduce con su cámara.

“Hay que anotar que Christian Metz puntualiza todos estos como elementos de la diégesis y no la diégesis misma, pues ésta, nos da el significado lejano de un film tomado en su totalidad y los elementos nos dan los significados próximos o parciales. Aquí hablamos de diégesis, en cuanto a significado, y de elementos de la diégesis, en cuanto a significante. Dicho de otra manera, el significante esta en la pantalla, el significado está en la diégesis.” (Pulencio, 2009).

El cine es una institución cinematográfica entendida como hecho sociocultural multidimensional que incluye acontecimientos anteriores al filme (infraestructura económica, sistema de estudios tecnológicos), posteriores al filme (distribución, exhibición e impacto social o político del filme) y ajenos al filme (el espacio de la sala de proyección, el ritual social de asistir a esta). El filme por

su parte hace referencia a un discurso localizable, un texto; no el objeto físico contenido en una lata, sino el texto significante. El filme es al cine lo que una novela a la literatura. Una vez entendido el cine como lenguaje y su estructura discursiva, lo que sigue es entender sus particularidades como medio a partir de la sintagmática de Metz.

Metz define al cine por medio de tipos de nudos, en este trabajo se realiza un análisis de dos de ellas, la asociación entre referentes en el nudo de metáfora / metonimia y la asociación discursiva, a continuación se exponen las nociones que integran la asociación discursiva en el enunciado narrativo, son el nudo sintagma y el paradigma, integran la parte formal del film y forman las leyes del discurso. El sintagma entendido como los segmentos autónomos que constan de más de un segmento mínimo, objeto de estudio del estudio fílmico, integra parte de la paradigmática, que esta conformada por una serie de elecciones que el cineasta debe elegir dentro del film, que están integradas por los tipos de ordenación sintagmática. “La semiología del cine corre el riesgo de centrarse más en la sintagmática que en la paradigmática. No es que no exista ningún paradigma fílmico: en ciertos puntos de la cadena el inventario de unidades susceptibles de aparecer es limitado.” (Metz, 2002:122)

Sin embargo Metz clasifica los siguientes tipos de paradigmas fílmicos.

- En el entorno: Fundido a negro / Fundido encadenado.
- Naturaleza exacta de la iluminación.
- Distancia axial entre motivos y la cámara.
- Incidencia angular.
- Movimientos de cámara.
- Estructura interna del plano o fundidos.
- Procedimientos ópticos.
- Relaciones entre imagen y sonido.
- La sucesión de planos.
- El plano entero.
- La relación de motivos.
- La relación entre aspectos de motivos.
- Marco de referencia o dominio.

Pero el estudio paradigmático está sujeto a la sintagmática ya que ambos forman parte del análisis psicoanalítico del film, la paradigmática con la connotación presente en los: Encuadres, movimientos de cámara, efectos de luz, etcétera.

La semiología en el sentido literal del film, presente en la palabra pre dispuesta por el código por lo cual la semiología del cine es principalmente un estudio fílmico. Metz separa este estudio por medio del espacio, el tiempo, tiempo y espacio y la narrativa.

Espacio

- La escena: unidad de acción que ubica una situación por efecto, ya que posee tiempo, lugar y movimiento de cámara pero no diegético.
- La secuencia: acción compleja con saltos de tiempo y lugar, los cuales pueden ser diegéticos, con unidad de efecto. Al contrario que en la escena, en la secuencia no coinciden el tiempo fílmico y el tiempo diegético.
- Sintagma descriptivo: la sucesión de imágenes corresponde a su co-existencia en el espacio y no a algún posible ordenamiento temporal, pues es indiferente a él. Puede recaer tanto en cosas inmóviles, como en acciones. Ejemplo: descripción de una casa o edificio; el pastoreo, la vida en el fondo del mar.
- Plano autónomo: aunque no puede reducirse al plano-secuencia, es de su mismo carácter, pues aquí se encuentran aquellos planos denominados “insertos” o planos interpolados. Pueden distinguirse cuatro tipos:
 1. No diegéticos como son las metáforas puras de Eisenstein.
 2. Subjetivas como los sueños, recuerdos, alucinaciones, premoniciones.
 3. Diegéticas desplazadas. Están constituidas por lo que se ha llamado flash-back, (analepsis) y flash-forward (prolepsis).
 4. Insertos explicativos que son detalles aumentados.

Tiempo

- Sucesión temporal: en esta categoría también entran la escena y la secuencia, la escena es una sucesión temporal continua y las secuencias es una sucesión temporal discontinua, la cual se clasifica por:
- Secuencia por episodio: discontinuidad organizada por escenas para ejemplificar diversos tipos de progresión (evolución, deterioro, progreso material o en relaciones personales).
- Secuencia ordinaria: discontinuidad organizada, se “saltan” los momentos “inútiles” por razones funcionales.

Tiempo y espacio

- Sintagma alternante: Pueden reconocerse tres tipos:
 1. Montaje Alternativo. La alternancia es diegética Ejemplo: confrontación entre las partes opuestas. Hay unidad de tiempo y lugar.
 2. Montaje Alternado. Hay unidad de tiempo, pero no de lugar y de efecto, ejemplo: mientras en un lugar sucede una cosa, en otro, a mismo tiempo, otra. Semejante a la secuencia, pero esta vez la forma alternada tiene una simultaneidad diegética.
 3. Montaje Paralelo. No hay unidad de tiempo ni de lugar, pero se refuerza la unidad de efecto o contenido. La alternancia es no diegética: Es diametral de opuestos. El sintagma paralelo es el que se alternan dos o más motivos con fines simbólicos.
- Sintagma frecuentativo: concentra acciones parciales en un vistazo sucesión que resultaría reiterativa para evitar abarcar mas tiempo del necesario.

Narrativo

- Sintagma narrativo: Continuidad temporal en las imágenes.
- Narrativo alternado: Dos o mas series de acontecimientos simultáneos (perseguir/perseguido).
- Narrativo lineal: Una sola serie de acontecimientos en un continuo temporal.
- Para su rápida consulta una versión simplificada de lo anterior es congregada en el mapa sintagmática Metz/montaje.

SINTAGMÁTICA/ PARADIGMÁTICA.

Metz / montaje

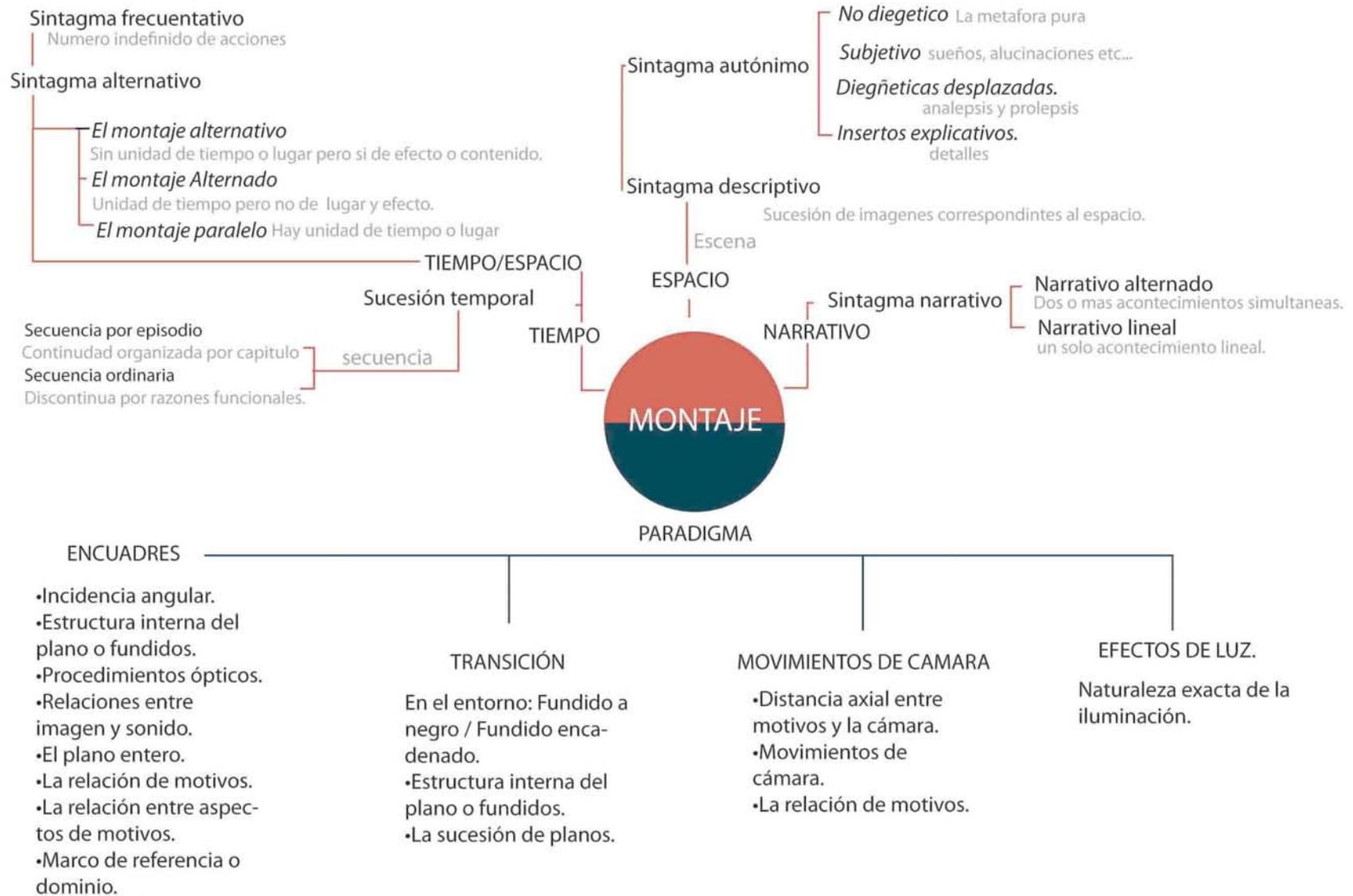


Diagrama 3 Sintagmática /Paradigmatica Metz/montaje. (Metz, 2002).

1.4.1 Metáfora y metonimia: figuras retóricas en el cine

Las figuras literarias o figuras retóricas son un tópico propio de la lingüística, y consisten en manipulaciones del lenguaje con fines retóricos, si bien están presentes en la literatura, eso no impide su traslado a otras artes, como lo demostró Christian Metz. Las figuras retóricas que Metz estudio son la metáfora y la metonimia, ambas pertenecen a las figuras de significación o tropos, y su principio es designar una cosa por otra pero con cualidades diferentes. Metz las clasifica dentro de las asociaciones referenciales que aluden a el sentido están presentes por medio de la contigüidad (metonímico) o por similitud (semántico) en su asociación paralela entre referentes, y en la enunciación sirve como encadenamiento discursivo por orden semántico o metonímico, en términos sencillos se trata de la relación de un objeto con su otro en un efecto real o imaginario. El en psicoanálisis el paradigma y sintagma se desvanece, de manera comprensible detrás de la metáfora y la metonimia.

“De este modo, la metáfora asume la herencia global de la similaridad y absorbe el paradigma demasiado endeble. La metonimia digiere el sintagma y se encarga nuevamente de todas las contigüidades” (Metz: 1979: 252).

Lo anterior se debe a que en el “Gracias al juego del montaje y de la composición, un elemento de la película se convierte hasta cierto punto en el símbolo de otro (metonimia), o de un conjunto fílmico más amplio (sinécdoque) y tales elementos pertenecen todos al horizonte referencial de la película. A su diégesis o, a su ausencia, a algún campo (periférico) de la película: a su (diégesis) o, en su ausencia, a algún campo (periférico) de experiencia.” (Metz: 1979: 170).

Para Freud “Las asociaciones de ideas se establece según dos principios, el (contacto directo metonimia), y ese (contacto en el sentido figurado) que es la similaridad (metáfora).” (Metz: 1979: 171).

Respecto a la relación de la metáfora en el cine, Laffay dice: “El cine aparenta. Simula la realidad más que la reproduce [...] se divierte representando un mundo, en el que el parecido sería la identidad, finge tomar en serio una metáfora” (Laffay, 1973: 104). Se le conoce como la agrupación de dos objetos en un enunciado, en lo que los retóricos llamaban comparación. La raíz etimológica de la metonimia proviene del griego μετ-ονομαζειν *met-onomazein* “dar o poner un nuevo nombre” esto significa un cambio semántico es decir la sustitución de un término por otro, respecto a dos términos sea cual sea su naturaleza, logrando una equivalencia de dichos términos.

Metáfora y paradigma se basan en la comparabilidad, mientras que la metonimia y el sintagma se basan en la contigüidad como se muestra en el siguiente cuadro.

	Comparabilidad	Contigüidad
En el discurso	Paradigma	Sintagma
En el referente	Metáfora	Metonimia

Con ayuda de esta tabla se pueden entender *las cuatro grandes clases de encadenamientos textuales*.

1. *Comparabilidad referencial + contigüidad discursiva*. Metáfora puesta en sintagma. Dos elementos presentes uno y otro en la cadena, se asocian por semejanza o por contraste. También es conocido como montaje por semejanza o por contraste.

2. *Comparabilidad referencial + comparabilidad discursiva*. Es la metáfora puesta en paradigma. Los elementos fílmicos se asocian de la misma manera que en 1. Pero se plantean como términos de una elección. El uno reemplaza el otro y al mismo tiempo lo evoca.

3. *Contigüidad referencial + comparabilidad discursiva*. Metonimia puesta en paradigma. Un elemento excluye a otro de la película, igual que en 2, pero tales elementos se asocian en virtud de su contigüidad real o diegética y no su semejanza ni de su contraste, a menos que no sea el acto paradigmático el que cree o refuerce esta impresión de contigüidad.

4. *Contigüidad referencial + contigüidad discursiva*. Metonimia puesta en sintagma. Los elementos se asocian del mismo modo que en el 3. Pero ambos figuran en la película y se combinan en otras palabras el elemento simbólico se mantiene igual mientras que el mecanismo semiótico de la operación simbolizante puede cambiar varias veces.

	Comparabilidad referencial	Contigüidad referencial
Contigüidad discursiva	Metáfora puesta en sintagma	Metonimia puesta en sintagma
Comparabilidad discursiva	Metáfora puesta en paradigma	Metonimia puesta en paradigma

Lo cual coloca al cine como una gran metáfora de la realidad representada, pero esto también afecta al relato. Por su naturaleza subjetiva no hace más que reforzar, la metáfora, qué es el cine; proporcionando una versión particular del suceso narrado que junto a la descripción, brinda una temporalidad al relato, formando un discurso (argumento o tesis), todo esto a través de un sujeto-narrador, siendo esto el resultado de la traducción del lenguaje cinematográfico. Lo anteriormente expuesto se puede consultar también en el siguiente cuadro.

Lenguaje cinematográfico

Figuras retóricas

Psicología

La **metáfora pura**, sin intrincación metonímica, es la imagen o el sonido extradiegético (y en las películas sin diegesis, la imagen o el sonido verdaderamente ajeno).

La **metonimia pura**, pone en contacto, a nivel de película, imágenes o sonidos que además mantienen un cierto contacto de tiempo, de lugar etc. Contigüidad en la diégesis.

Metáfora y metonimia como figura poética/filosófica

Metáfora, como figura retórica, consiste en expresar una palabra o frase con un significado distinto al habitual entre los cuales existe una relación de semejanza o analogía.

Metonimia como figura retórica, es el cambio de un término por otro, manteniendo una relación entre sí, Ejemplo: una bebida por su lugar de procedencia.

La interpretación de Jacques Lacan de la condensación, se da mediante la asociación a los procesos de sustitución y sigue los pasos de Roman Jakobson: similitud, selección- sustitución.

El desplazamiento representa un término o una imagen en lugar de otra, lacan lo asocia a los pasos de Roman Jakobson de combinación, contigüidad.

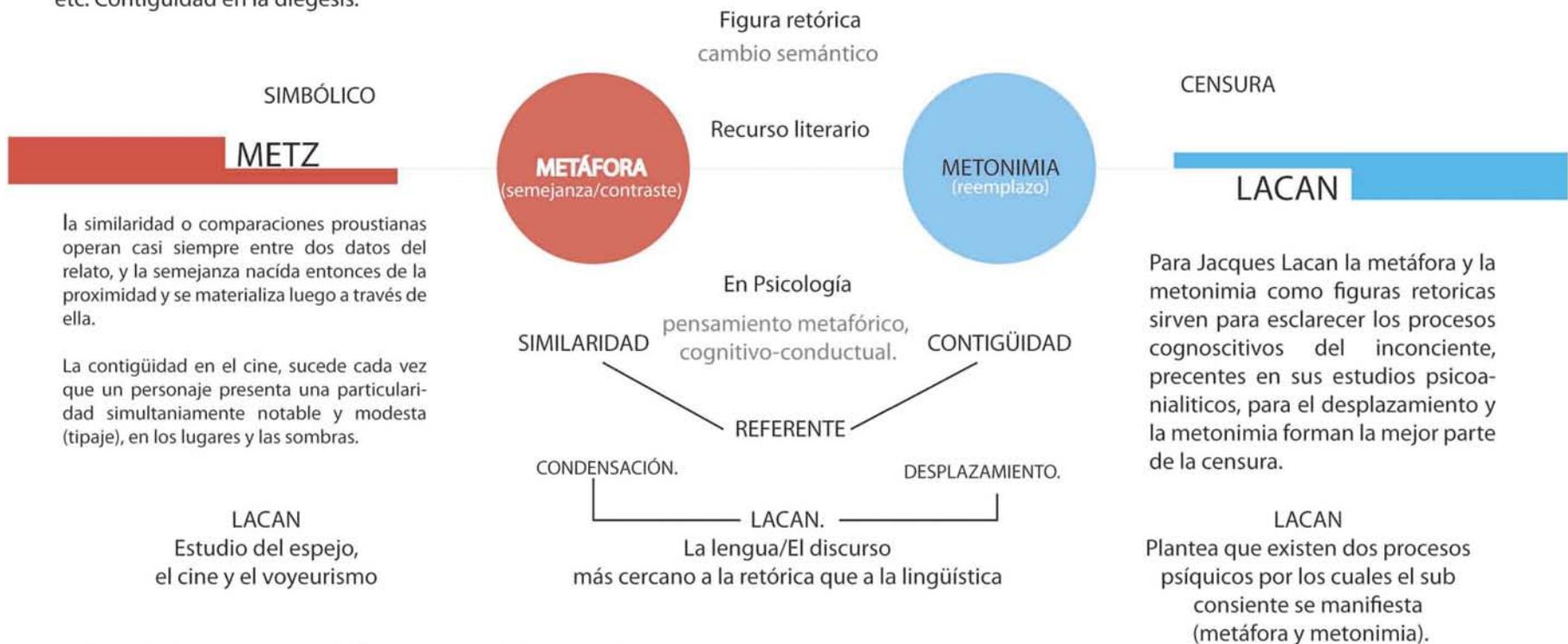


Diagrama 1. METÁFORA: Lenguaje cinematográfico/figuras retóricas/psicología. (Metz, 2002).

2.1 Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje

La creación del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), fue mediante un decreto presidencial el día 24 de marzo de 1983, durante de presidencia de Miguel de la Madrid, el cargo de director general fue ocupado por Alberto Isaac. El objetivo de dicho instituto es fungir como una entidad pública de alto contenido social que tiene un papel central en la actividad artística y cultural del país, además de una participación decisiva en la generación y divulgación del patrimonio cinematográfico, que expresa la identidad e idiosincrasia como nación, además de operar coordinadamente con las diversas entidades relacionadas con las actividades cinematográficas de la Administración de Fideicomisos, con los apoyos de FOPROCINE y FIDECINE.

En lo que respecta a los apoyos para la realización de cortometrajes de animación el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes a través del IMCINE publica dos convocatorias anuales: el Concurso Nacional de Apoyo a la Posproducción de cortometrajes y el Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje. Ambas se lanzan en el primer cuatrimestre del año, el primero apoya la terminación de los cortometrajes y el segundo apoya la producción total del cortometraje en las categorías de animación y ficción. A partir del año 2014 IMCINE abrió la convocatoria del Concurso Nacional de Apoyo a la Posproducción de cortometrajes en todo el país pero el resultado no fue el esperado lo cual provoco que en estados como Oaxaca hayan sido declaradas desiertas.

Hablando en específico del Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje la convocatoria de cortometrajes esta destinada a proyectos de animación y ficción, el apoyo económico es destinado para la producción de los proyectos ganadores en Digital Cinema Package (DCP) y el instituto también apoya con la exhibición de dichos cortometrajes, para la competición los interesados pueden o no tener una gran experiencia en el campo cinematográfico con nacionalidad mexicana, los guiones para ficción deben contar con una extensión no mayor de ochos cuartillas y los de animación no mayor de cuatro cuartillas, la duración final de 10 minutos aproximadamente, la convocatoria es emitida el primer cuatrimestre del año, que sirven como incentivo para presentar propuestas de los nuevos talentos, el 2014 trajo consigo una segunda edición del concurso a mediados de Julio.

No se aceptan participantes que presenten dos proyectos en la misma convocatoria. Los cortometrajes de animación seleccionados son máximo 3 y de ficción 5 dependiendo el número de proyectos inscritos, de los cuales, uno es reservado al género infantil. Los proyectos terminados son difundidos en su sitio oficial en Youtube o vimeo después de un año aproximadamente de su realización, proyecciones especiales, etc. Generalmente, de dos a tres años después de ser seleccionadas. (debido a la dificultad del proyecto y la duración de la producción), puede extenderse el periodo de manufactura. Dentro de los créditos es nombrado el Instituto Mexicano de Cinematografía como productora, con el reconocimiento correspondiente a los realizadores, IMCINE también se encarga de promocionar el cortometraje, tanto nacional como internacionalmente, llevándolo a diferentes concursos y festivales así como programándolo en ciclos.

2.2 Ficción y ciencia ficción

La ficción tiene precedentes literarios, por ello se tomara como referencia la clasificación que hace Tzvetan Todorov al discurso fantástico que engloba a grandes rasgos los géneros: fantástico extraño y fantástico maravilloso, el primero referente a los cuentos de hadas, el segundo a sucesos sobre naturales, esta clasificación se describe a la parte discursiva de escrito pero puede ser útil porque ubicar a la ciencia ficción dentro del género fantástico.

La ciencia ficción se ubicaría dentro de lo fantástico maravilloso en la subdivisión de Maravilloso científico, que representarían aquellos textos en los que se presenta un adelanto tecnológico que no a sido creado en la época en la que fue escrito el texto, también se le nombro como ficción científica y es de resaltar que varios de los inventos descritos en las primeras historias de este tipo, son inventos que existen o sirvieron de inspiración la tecnología actual.

Aquí un cuadro del discurso fantástico de Tzvetan Todorov y unos apuntes sobre su estructuración del relato y el narrativa.

EL DISCURSO.

Modalidades textuales.



Relato: Es un discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos que se compone por medio de la narración, descripción y en algunas ocasiones argumentación. Posee cinco cualidades:

Cumple un ciclo.

Esto es porque al ser una selección de acontecimientos, define un tema dándole un inicio y final.

Es un discurso.

El relato siempre tiene una instancia enunciativa, ese alguien que enuncia cuenta algo no necesariamente narra y se dirige a otro.

Posee doble temporalidad.

La sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos: El tiempo de lo narrado es el tiempo que transcurre en la historia. La secuencia de significantes: El tiempo de su narración en que el usuario escucha el relato.

Inrealiza lo narrado.

La percepción del relato es lo que inrealiza lo narrado, lo cual es resultado de sacarlo del aquí y el ahora del mundo real, para reubicarlo en otro tiempo y espacio.

Es una serie de acontecimientos.

Es un conjunto de acontecimientos, ordenados en una secuencia cerrada (con un principio y fin), en una temporalidad, por alguien que al hacerlos los irrealiza.

Diagrama 8. El discurso. (Triquell, 2012).

EL DISCURSO.

Modalidades textuales.



Narrativa: Es una de las formas de puesta en discurso, aquella que se estructura en torno a un relato, a la vez, cuando hablamos de “Puesta en discurso”, nos referimos a una de las formas a las cuales los seres humanos podemos recurrir para hablar sobre nosotros mismos y sobre el mundo. Cuando lo hacemos, producimos textos, un texto es el resultado de la puesta en discurso y un discurso la forma en la que los humanos ponemos en circulación sentidos. Dentro de los puntos importantes de la narrativa esta:

El tiempo.

posee dos tiempos el de **la narración** (el tiempo que ocupa la enunciación del relato) y el **tiempo de lo narrado** (el tiempo que transcurre dentro de la historia).

Formas de transmitir informaciones narrativas.

por mimesis a través de la mostración no hay narrador sólo una instancia que hace las veces de personaje. Y por diégesis que es parte del montaje y narración.

Condiciones de la narrativa.

Historia: Sucesión de acontecimientos reales o ficticios presentados según un orden lógico y cronológico.

Relato: Es el enunciado narrativo del discurso oral o escrito en el que se materializa la historia.
El relato cinematográfico utiliza: Imagen, signo escrito, ruidos, voces, música, etcétera.

Narración: Cuenta hechos reales o ficticios vividos por personajes en un tiempo y espacio determinado. Estos hechos son relatados por un narrador que los hace desde un punto de vista particular.

Diagrama 9. Narrativa. (Triquell, 2012).

El género de ficción se ha ganado la fama de infantil, lo cual no es necesariamente cierto y esto se puede comprobar con producciones como: *Lord of the rings* (2001) Películas dirigidas por Peter Jackson. Estados Unidos / Reino Unido / Nueva Zelanda. New Line Cinema[DVD], *Amélie* (2001) Películas dirigidas por Jean-Pierre Jenuet. Francia. Road Movies Filmproduktion y Argos Films [DVD], o un clásico *The Never Ending Story* (1984) Películas dirigidas por Wolfgang Petersen. Alemania Occidental / Estados Unidos. Neue Constantin Film, Bavaria Studios, Westdeutscher Rundfunk (WDR), Warner Bros. Pictures, Producers Sales Organization [DVD]. Uno de los factores determinantes que define como tal al género, es su inverosimilitud con respecto a la realidad tangible, para lo cual se sirve de diferentes recursos como los efectos especiales, maquetas, o maquillaje los cuales le ayudan a crear sus mundos fantásticos y así contar una historia. El nivel de representación alcanzado por medio de estos recursos, permite una mayor aceptación, aún cuando ese mundo retratado este fuera de nuestro alcance, pero el nivel de detalle le otorga de cierta forma mayor nivel de realismo.

“El cine, si por naturaleza ha de representar la ficción lo más cercana de la realidad; si apoya su poder de fingimiento en el elemento más próximo al mundo sólido y extenso que cualquier arte, se distingue siempre, no obstante, de esa distancia infinita que separa lo real de lo imaginario y la necesidad del consentimiento” (Laffay, 1973: 99).

La fantasía o realidad ficcionada no sigue un lineamiento lógico pero si conciente. Tanto niños como adultos pueden disfrutar de la fantasía, los adultos (aun sea de forma inconsciente) también la disfrutan y obtienen goce de lo que presenta la pantalla como verdadero y sin embargo ellos conocen como falso, es esta ambigüedad la principal característica de la ficción ya que los demás géneros tratan o mantienen una cierta fidelidad con el mundo real o con algunos aspectos. La fantasía reniega de la realidad y plantea sus propios parámetros para sí misma sin ningún compromiso lógico aparente.

Siguiendo este razonamiento, la fantasía no es más que otra forma de mentira que no se rige por parámetros convencionales y que no sigue líneas de pensamiento racionales; por lo cual se toma sus libertades al momento de plasmar la “realidad”. Su principal nutriente es la imaginación, en palabras de artista surrealista André Breton “Lo que resulta más admirable en lo fantástico es que no existe, allí todo es real”.

Ahora bien, la ciencia ficción trabaja de forma similar a la fantasía de cuentos de hadas, dando rienda suelta a la imaginación en el que el desarrollo de las nuevas tecnologías desempeña un papel fundamental en ésta; sirviendo de inspiración para su futuro desarrollo. La ciencia ficción

primigenia, se concibe como una realidad posible limitada por el momento de su concepción, siendo clasificada como ficción, el eje central de la mayoría de las manifestaciones de este género es la tecnología y la relación de esta con el ser humano, cabe destacar que *Frankenstein* de Mary Shelley es considerado el primer texto de ciencia ficción como tal, anterior a esto se le conocía como Proto-ciencia ficción, actualmente la relación de la tecnología con la sociedad a evolucionado de forma tal que se habla de una Cibercultura.

“La noción de cibercultura nombra la etapa contemporánea de la civilización tecnológica. Como bloque social histórico, abarca el estirón más avanzado de la mundialización del capital, anclada en las tecnologías de lo virtual y en las redes interactivas” (Trivho, 2006: 97). Un término que sirve para estudiar los fenómenos sociales en torno a las tecnologías digitales, envío de información, comunicación digital y como afectan al hombre y sus relaciones sociales, ha sido tratado con anterioridad en diversa manifestaciones del género.

Este mundo postmoderno exige una estética diferente, cortes más veloces, mayor realismo en los efectos especiales, una sobre carga de estímulos “la estética hipermoderna de la saturación, cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador... El cine contemporáneo se estructura y se moldea a través de una lógica del exceso” (Lipovetski, 2009: 74). Lo cual ha provocado un cambio en la forma en la que las historias son contadas con la saturación de efectos especiales, escenas cada vez más exageradas e inverosímiles y narraciones mas apresuradas; dejando de lado los convencionalismos de antaño, lo cual afecta a todos los géneros. En el caso concreto de la ciencia ficción, se nota la incursión de la tecnología en la calidad de los efectos especiales, maquillaje, intervención de la imagen, movilidad de la cámara; que antes eran muy propias del género y que poco a poco empiezan a instalarse a los demás como una aportación de preponderancia visceral y en los relatos por la apresurada evolución de la tecnología.

“La digitalización en particular, con las inmensas posibilidades que ofrece, favorece los géneros más propicios a los efectos especiales y produce grandes éxitos taquilleros que le sirven de escapatoria en una puja de imágenes de choque cada vez más pasmosas” (Lipovetski, 2009: 75).

Esta evolución del género tiene varias razones y la más relevante es la vertiginosa evolución de la tecnología moderna, ya que el género trata de representar a la tecnología y al ingenio humano; en donde ambas mantienen una relación estrecha y se afectan uno a otro. Es esta relación simbiótica la que le ayuda a la ciencia ficción a criticar a la tecnología y la tecnología a retratar los escenarios fantásticos de la ciencia ficción, aunque mención aparte merece la relación de la visualidad con la realidad, ya que a sido un problema que se ha planteado en la década pasada con la invención de la realidad virtual.

“El análisis postmoderno de la virtualidad sostiene que no hay distinción alguna entre lo virtual y realidad: esto se debe a que lo real siempre a sido virtual [...] es decir, la realidad nunca interactúa consigo misma, ya que se construye [...] a partir de la diferencia y no de la presencia [...] mediante intervenciones” (Uéase, 1986: 61).

Si bien, ésta es una postura válida, no significa que en los años próximos se vea una sustitución de la realidad tangible por la realidad virtual, pero resulta un poco inquietante la evolución que ha tenido la tecnología en las últimas fechas, logrado que las generaciones venideras sean incapaces de concebir el mundo sin la comodidad del internet, los teléfonos celulares etc. Todo parece apuntar a la mecanización del hombre, o como dijo Hyugan a convertirse en máquinas productoras de presente:

“En 1996 Hyssans llamo a los humanos “máquinas de producir presente” pero su descripción sirve para toda nuestra tecnología, porque el presente que producimos es cada vez más exiguo: en la informática el presente sólo lo inmediato y como todo parece pender de la cibernética, hemos perdido la seriedad del presente” (Echeverría, 2007: 35).

Pareciera que la ciencia ficción es superada cada día, por la realidad contemporánea, pero esto no significa que caduque. La ciencia ficción sólo deja de serlo una vez que se vuelve realidad o es rebasada por algo mayor; esto sólo se debe a la creatividad humana que impulsa nuevos descubrimientos necesarios para el progreso y algunas veces retroceso de la humanidad; siendo la imaginación, la materia prima de toda invención.

2.2.1 Subgéneros de la ciencia ficción

La ciencia ficción como cualquier género consagrado posee muchas ramificaciones que a su vez tienen subdivisiones, en este apartado se hablará de forma breve de éstas, debido a que el género al cual pertenece el cortometraje (motivo de esta tesis) pertenece a una sola de estas subdivisiones; por lo tanto es necesario entender de donde se origina y todo lo que conlleva.

Primero hay que establecer cinematográficamente la historia del género, esta clasificación es dictada a partir del número de producciones, éstas varían dependiendo la década pero debe entenderse que responden a necesidades específicas de la situación social, por lo cual el subgénero de viajes espaciales esta relacionado con la conquista del espacio. A finales de la década de los sesenta y la guerra fría en el género de aliens, siendo los marcianos una representación de los socialistas, mientras el subgénero de científicos locos y viajes en el tiempo, tiene que ver mas con el avance científico y tecnológico, este deseo esta presente desde la

literatura de Julio Verne y el deseo intrínseco del ser humano por superar las expectativas, mientras las películas de catástrofe, refieren al miedo privativo del hombre a la naturaleza que se maximizo a raíz de la segunda guerra mundial en la década de los cuarenta, uno de los subgéneros mas conocidos de esta división dentro del subgénero de catástrofe es conocido como kaiyu o monstruos gigantes. Todas estas divergencias responden a su sociedad y la evolución del género evoluciona con el tiempo.

Géneros clásicos en el cine.

Sub género: Científico loco.

Sub género: Película de catástrofe.

Sub género: Alíes.

Sub género: Conquista del espacio.

Sub género: Viajes en el tiempo.

Dentro de la literatura hay también una clasificación del género de Ciencia Ficción para motivo de esta tesis se explicara la llamada Nueva ola de la literatura de Ciencia Ficción de origen Británico específicamente de la revista New World que duro de 1946 a 1971, ya que el subgénero Steampunk se origino en esta corriente literaria.



Géneros contemporáneos

Sub género: Steampunk

Ejemplo: La ciudad de los niños perdidos

Este subgénero ubica temporalmente sus relatos en la época victoriana y magnifica los descubrimientos de dicha época. Sus elementos principales son los engranes, goggles y una escala de colores sepia.



Sub género: Biopunk

Ejemplo: Gattaca

La biotecnología es el eje central de la trama, no plantea un tiempo definido y su desarrollo va de la mano al discurso ecológico y no tanto al tecnológico.



Sub género: Dieselpunk

Ejemplo: Sky Captain y el mundo del mañana.

El nombre hace referencia al término "Era de ser" recolecta varias formas de las vanguardias, del cine noir y expresionista para hacer algo novedoso. El tema es el estilo militar de la Segunda Guerra Mundial.



Sub género: Teslapunk

Ejemplo: Iron Sky teaser

Por Nikola Tesla. Este presunto futuro está ubicado entre los siglos XVII y XIX plantea un mundo donde la energía y tecnología tienen fuertes bases en la electricidad y secundariamente en el vapor.



Sub género: Atonpunk

Ejemplo: The Iron giant

Ubicado entre 1945-1965 al ubicarse entre la era espacial y el conflicto de los misiles. Su temática está ubicada hacia ese punto lo cual vincula a este subgénero con el dieselpunck.



Género híbrido

Sub género: Hi-tech

Ejemplo: Dark-City

Claro resultado de la evolución del género noir a new noir para después mezclarse con la Ciencia Ficción. Conserva la iluminación del noir pero el ambiente cambia a uno más tecnológico por lo general oscuro y lleno de cables.



Género distopía

Ejemplo: Soylent green

Es el porvenir que no se pudo consagrar de forma adecuada. La tecnología no logró ayudar a la humanidad y en algunos casos trata de destruirla; también puede incluirse a los cybor en este apartado.



Sub genero: Ciberpunk

Ejemplo: Akira

Un ambiente distópico donde la tecnología supera a los humanos. Es la visión de un futuro decadente, lleno de opresión y donde la humanidad lucha por sobrevivir.



Género cyborg

Ejemplo: The terminator

Criaturas humanoides, generalmente presentados como amenaza para la humanidad.



Sub género: Nueva carne

Ejemplo: Video Drome

La integración mal lograda del hombre y la máquina con resultados grotescos en el género fue nombrado por David Paul Cronenberg.



Género ucronía

Ejemplo:1984

También se le conoce como novela histórica alternativa ya que retoma un suceso histórico para modificarlo y crear un ¿qué pasaría sí?, creando un mundo fantástico de un suceso real.

Por otro lado la definición de género a lo que Metz denomina grandes regimientos del **significante** es la siguiente "Estudiar el significante, pero no forzosamente el cine [en general](=enunciar proposiciones y que cada una de ellas valga para todas las películas).Pues hay muchas fases intermedias. Los conglomerados de escasa amplitud, como el conjunto de películas de un cineasta, o de un [género] históricamente muy circunscrito, originan investigaciones que muestran una afinidad con los análisis textuales. No obstante, también

existen categorías más extensas, algo así como [supergéneros] que yo preferiría designar bajo la denominación de grandes regímenes cinematográficos: cada uno de ellos corresponde aún a un grupo de películas, pero sólo de modo virtual pues el grupo es inmenso y no autoriza la enumeración explícita (y, además, porque dichos regímenes suelen entremezclarse, de forma que una misma película pertenece a varias a la vez). La paradoja de estos regímenes, que corresponden a las principales fórmulas de cine hoy conocidas, es que con bastante frecuencia son evanescentes e inciertos en sus fronteras, y que se desmenuzan en una serie indefinida de casos particulares, muy claros y bien esbozados, no obstante, en su centro de gravedad: por eso, podemos definirlos en comprensión, no en extensión. Instituciones blandas, pero instituciones plenas. El espectador acostumbrado al cine (el indígena) no se lleva a engaño, son categorías mentales que él posee y que sabe manejar. Ha podido ver muchos [documentales novelados], como suele decirse (y la expresión ya demuestra una mezcla de géneros, o sea, de dos géneros en principio distintos), pero no duda de que el documental y la película de intriga” conserven una autonomía respectiva en su definición, ni de que haya otras ocasiones en que cada uno de ellos se manifiesta en estado puro.”(Metz: 1979: 53).

Estas divisiones no significan que los géneros no puedan mezclarse entre sí o que no se puedan afectar o influenciar mutuamente. Son solo algunos parámetros identificados que sirven para catalogar las producciones de ciencia ficción, esto tampoco quiere decir que sean todas las divisiones posibles del género, pero si son de las que mas competen a esta tesis, para ubicar los subgéneros de Ciencia Ficción en el cine y en la literatura, de forma mas general la clasificación de la Ciencia Ficción dentro del discurso fantástico será expuesto mas adelante, se hace la invitación de investigar mas subgéneros, y que este texto sirva de guía para generar mas contenido al respecto.

EL GÉNERO

Género cinematográfico: surge de la necesidad de organizar la heterogénea multitud de textos en tipos indistinguibles y, a su vez, diferenciables entre sí. Posee al menos tres definiciones:

- El género como esquema básico o fórmula que configura la producción de la industria.
- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental que rige la distribución y exhibición de los filmes.
- El género como estructura formal sobre la cual se construyen las películas.

EL GÉNERO EN RELACIÓN CON LA REALIDAD: Como criterio de clasificatorio, la relación entre la técnica de representación elegida y la realidad representada para establecer tres géneros básicos. El **DOCUMENTAL** como registro de lo real, la **FICCIÓN** reconstrucción de lo real, **ANIMACIÓN** creación de lo real.

Definición narratológica: un cuerpo de convención que, conocidas por el público, suscitan diversas expectativas en los espectadores la clasificación bajo este criterio se divide en once géneros: Melodrama, western, policial, thriller, ciencia ficción, maravilloso, fantástico, terror, épico, bélico y catástrofe.

Bajo estos parámetros podemos establecer que la Ciencia Ficción es un género de distribución, dentro de la clasificación en relación con la realidad la ciencia ficción aun cuando es un subgénero de la ficción esta este proyecto de cortometraje del cual trata la presente tesis queda clasificado en el género de animación, y si a lo anterior le sumamos la clasificación literaria de la ciencia ficción en la corriente correspondiente a la nueva ola hablamos de un corto de:

GÉNERO: animación

SUBGÉNERO DE: ciencia ficción

DE LA CORRIENTE LITERARIA: La nueva ola - steampunk.

En cambio si usamos la anteriormente explicada de clasificación de Tzvetan Todorov del discurso fantástico tendremos

GÉNERO: Fantástico.

SUB GÉNERO: LO MARAVILLOSO CIENTÍFICO.

2.2.2 Breve historia de la ciencia ficción en el cine

Durante un tiempo la principal fuente de inspiración para la producción de ciencia ficción fue Jules Gabriel Verne con su inmensa variedad de relatos fantásticos, de inventos y viajes extraordinarios, que han sido adaptados al cine en numerosas ocasiones. Después con Mary Shelley se extiende la figura del científico loco, uno de los personajes más recurrentes del género, quien con su gran conocimiento experimenta para llevar a la humanidad a su mayor época de gloria, o hundirlo en el caos y la destrucción. Luego, *Metrópolis* (1927) Película dirigida por Fritz Lang. Alemania, UFA [DVD] que presenta a un científico todavía muy ligado a las artes paganas y una visión muy retorcida de ciencia, pero que de cierta forma retrata las inquietudes de la sociedad de su época.

Esto permanece así hasta los años treinta y finales de los cuarenta cuando ocurre una ligera pausa de las producciones cinematográficas, en general, debido a la Segunda Guerra Mundial. Los años 50, dieron lugar a la década dorada del cine de monstruos, con compañías como Universal, Fantastic Factory y Hammer Productions, que son clásicos dentro del cine de terror y por supuesto el género fantástico, cabe decir que por esos años los productores modificaban el género del film a su conveniencia para atraer más espectadores y en ese sentido las clasificaciones eran muy ambiguas.

“En el siglo XIX, la aparición del monstruo se encuentra invariablemente ligada a una ruptura de límites de carácter romántico, al intento de un científico humano de interponerse en el orden divino [...] una estudiada sintaxis iguala al hombre y al monstruo, atribuyéndoles a ambos la monstruosidad de estar fuera de la naturaleza tal y como la define” (Altman, 2000: 302).

Otra etapa que atravesó fue la era espacial y el boom de los extraterrestres, así la amenaza era espacial, como variaciones, los invasores en la mayoría de los casos humanoides y otras pocas criaturas con formas indefinidas. Las producciones mexicanas se sumaron con las películas de luchadores, películas de los luchadores “El Santo,” “Blue Demon” y “El mil máscaras” etc. que alcanzaron gran popularidad durante el auge de la era espacial, con historias de extraterrestres, invasiones del espacio exterior, venusinas etc.

Pero, durante los años 60 lo importante ya no eran las diferencias que existían entre extraterrestres y humanos. Las producciones empezaron a divagar entre lo que significa ser humano y el humanismo de la máquina, siendo ésta el eje dramático de las producciones desplazando a los extraterrestres y la conquista del espacio. También esta divergencia que se da en el cine, de volverse más crítico e introspectivo, plantea el desvanecimiento entre lo humano y lo no humano; lo

cual significó el nacimiento del Cyborg. "La figura pos humana del cyborg rompe la frontera entre naturaleza y artificio, cuerpo y máquina Haraway asegura que ésta proporciona alternativas totalmente nuevas de la hidratación a la identidad sexual decodificada como <natural> o <artificial>" (Dona, 1995: 80).

Los cyborgs también han sufrido cambios "En Blade Runner la rebeldía de estos cyborgs se explica en su anhelo de ser humanos; eran rebeldes como los poetas románticos. En cambio, el Terminator es un nihilista; matar es su única razón de ser [...] En resumidas cuentas la Ciencia Ficción trata de "la posibilidad de que la ciencia y la tecnología se salgan de control" (García, 2008: 167 y 170).

línea de tiempo

2012 BCE 1884: Yesterday's Future - Tim Olive(2012)

2010 BCE The Gift - Carl Erik Rinsch (2010)

2010 BCE The Raven - Ricardo de Montreuil (2010)

2010 BCE En los Brazos D.R. Edouard Joret

2010 BCE INCEPTION- CHISTOPHER NOLAN (2010)

2010 BCE 578 - Facundo Escudero Salinas, Gabriel Aufgang

2009 BCE VICTIMAS DEL SISTEMA UNA PRODUCCION (2009)

2009 BCE PATRIALBA - Alvaro Sagredo (2009)

2009 BCE DISTRITO 9 - NEILL BLOMKAMP (2009)

2009 BCE The forest.David scharf - Terry Gilliam (2009)

2009 BCE STAR TREK - J.J. ABRAMS (2009)

2009 BCE AVATAR - JAMES CAMERON (2009)

2008 BCE Infección (David Sainz) (2008)

2008 BCE WALL E - ANDREW STANTON (2008)

2007 BCE THE MAN FROM EARTH - RICHARD SCHENKMAN (2007)

2006 BCE TOKIKAKE: LA CHICA QUE SALTA A TRAVÉS DEL TIEMPO

2006 BCE SEE RANK A Gentlemen's Duel (2006)

2006 BCE HIJOS DE LOS HOMBRES - ALFONSO CUARÓN (2006)

2006 BCE Pale cocoon - Yasuhiro Yoshiura (2006)

2005 BCE V DE VENDETTA - JAMES MCTEIGUE (2005)

2004 BCE PRIME - SHANE CARRUTH (2004)

2004 BCE ANATOMIA DE UNA MARIPOSA - ANDREA ROBLES Y ADRIANA

2003 BCE Dias Maravillosos - Moon - seang kim (2003)

2002 BCE SOLARIS - STEVEN SOBERDERGH (2002)

2001 BCE AVALON - MAMORU OSHII (2001)

2001 BCE DONNIE DARKO - RICHARD KELLY (2001)

2001 BCE COWBOY BEBOP, LA PELICULA: LLAMANDO A LAS PUERTA

2000 BCE FLCL - KAZUYA TSURUMAKI, MASAHICO OTSUKA, SHOUJI

1999 BCE MATRIX - ANDY WACHOWSKI, LARRY WACHOWSKI (1999)

1998 BCE SIC-STRING SAMURAI - LANCE MUNGIA(1998)

1998 BCE DARK CITY - ALEX PROYA (1998)

1997 BCE GATTACA - ANDREW NICCOL (1997)

1997 BCE NEON GENESIS EVANGELION: THE END OF EVANGELION -

1996 BCE DRAIN 1996

1995 BCE Memories - koji morimoto, Katsushiro Ohtomo, Tensa

1995 BCE GHOST IN THE SHELL - MAMORU OSHII (1995)

1995 BCE 12 MONOS - TERRY GILLIAM (1995)

1995 BCE LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS - MARC CARO JEAN

1993 BCE JURASSIC PARCK - STEVEN SPIELBERG (1993)

1993 BCE THE LAST BORDER - MIKA KAURISMAKI (1993)

1992 BCE EL SUEÑO DE UN HOMBRE RIDICULO -ALEXANDER PETROV

1991 BCE DELICATENSSSEN - MARC CARO Y JEAN -PIERRE JEUNET



Diagrama 10. Línea del tiempo. parte 1

línea de tiempo

1990 BCE **HARDWARE** - RICHARD STANLEY (1990)

1888 BCE **AKIRA** - KATSUHIRO OTOMO (1988)

1986 BCE **ALIENS, EL REGRESO** - JAMES CAMERON (1986)

1986 BCE **KIN-DZA-DZA** - GEORGI DANELIYA (1986)

1985 BCE **REGRESO AL FUTURO** - ROBERT ZEMECKIS (1985)

1985 BCE **ENEMIGO MIO** - WOLFGANG PETERSE (1985)

1985 BCE **El huevo del ángel** - Mamoru Oshii (1985)

1985 BCE **BRAZIL** - TERRY GILLIAM (1985)

1984 BCE **NAUSICAA DEL VALLE DEL VIENTO** - HAYAO MIYASAKI

1984 BCE **TERMINATOR** - JAMES CAMERON (1984)

1984 BCE **Apple video** 1984

1984 BCE **1984** - MICHAEL RADOFORD (1984)

1983 BCE **VIDEODROME** - DAVID CRONENBERG (1983)

1983 BCE **BRAINSTORM** - DOUGLAS TRUMBILL (1983)

1973 BCE **EL PLANETA SALVAJE** - RENE LALOUE (1973)

1972 BCE **SOLARIS** - ANDREI TARKOVSKY (1972)

1971 BCE **LA NARANJA MECÁNICA** - STALEY KUBRICK (1971)

1970 BCE **CEREBROSHENRYK RYSZKA Y JANUSZ WIKTOROWSKI** (1970)

1970 BCE **LA CUEVA SE HA MOVIDO** - MARKUS VATER (1970)

1969 BCE **BLUE DEMON CONTRA LAS INVASORAS** - GILBERTO MARTINE

1968 BCE **EL PLANETA DE LOS SIMIOS** - FRANKLIN J. SCHAFFNER

1968 BCE **2001: UNA ODISEA DEL ESPACIO** - STANLEY KUBRICK

1967 BCE **SANTO VS. LA INVASION DE LOS MARCIANOS** - ALFREDO

1966 BCE **SANTO EL ENMASCARADO DE PLATA VS. LA INVASION DE L**

1966 BCE **EL ROSTRO AJENO** - HIROSHI TESHIGAHARA (1966)

1966 BCE **CEREBROS DIABÓLICOS** - CURIEL FEDERICO (1966)

1966 BCE **FAHRENHEIT 451** - FRANÇOIS TRUFFAUT (1966)

1964 BCE **La Jetée** de Chris Marker (1962)

1959 BCE **LA NAVE DE LOS MONSTRUOS** ROGELIO A. GONZÁLES (19

1958 BCE **MOMIA AZTECA CONTRA EL ROBOT HUMANO** - RAFAEL POR

1957 BCE **EL INCREÍBLE HOMBRE MENGUANTE** - JACK ARNOLD (195

1956 BCE **PLANETA PROHIBIDO** - FRED M. WILCOX (1956)



Diagrama 7. Línea del tiempo, parte 2

línea de tiempo

- 1956 BCE PLANETA PROHIBIDO - FRED M. WILCOX (1956)
- 1956 BCE LA INVASIÓN DE LOS LADRONES DE CUERPOS - DON SIEGE
- 1954 BCE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON - JACK ARNOLD
- 1954 BCE GOJIRA - INOSHIRO HONDA (1954)
- 1954 BCE 20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO- Richard Fleische
- 1951 BCE ULTIMATUM A LA TIERRA - ROBERT WISE (1951)
- 1938 BCE MUÑECOS INFERNALES - TOD BROWNING (1936)
- 1935 BCE LA NOVIA DE FRANKENSTEIN - JAMES WHALE (1935)
- 1933 BCE EL HOMBRE INVISIBLE - JAMES WHALE (1933)
- 1933 BCE KING KONG - MERIAN C. COOPER, ERNEST B. SCHÖEDSACK
- 1931 BCE EL DOCTOR FRANKENSTEIN - JAMES WHALE (1931)
- 1927 BCE METRÓPOLIS - FRITZ LANG (1927)
- 1902 BCE VIAJE A LA LUNA - GEORGES MÉLIÉS (1902)



Diagrama 7. Línea del tiempo, parte 3

2.2.3 Estructuras dramáticas comunes

Dentro de cualquier relato ya sea de ciencia ficción o no, se pueden encontrar estructuras dramáticas que arman al relato, por ejemplo los doce pasos del héroe de Christopher Vogler. Por su parte, Vladimir Propp definió 2 clases de episodios: de equilibrio y desequilibrio, los episodios son los que llevan de un estado a otro, un evento sobre natural quiebra el equilibrio inicial, y el relato avanza hasta llegar a un nuevo equilibrio estos dos autores son de los más conocidos dentro del género fantástico, específicamente en la narración oral popular de los cuentos de tradición germánica, pero en el presente trabajo se optó por Tzvetan Todorov que teorizó específicamente sobre el tema del discurso fantástico, por ello, aquí se hablará de la parte discursiva del género de ficción.

El discurso debe entenderse como el uso del lenguaje que produce frases a partir de un vocabulario, reglas gramaticales y un contexto sociocultural, este último es el que determina en gran medida al enunciado como situación del discurso.

Tzvetan Todorov estableció algunos puntos importantes en el discurso fantástico:

- El tiempo en el relato de ficción.
- El tiempo de la incertidumbre. Se refleja en la enunciación del narrador en primera persona y es parte determinante del género.
- Entre tiempos. Lo fantástico es definido como un género siempre avanzaste, Ese tiempo de la incertidumbre permite al yo-él (función narrador y simultáneamente personaje, dirigirse a un tú función lector).
- Identificación. Todorov al estudiar a Mijaíl Bajtín creo lo que llamo desplazamiento, dos movimientos presentes en todo acto creador.
- Empatía o identificación: El trabajo del interprete (externo) quien debe relacionarse con el autor para establecer un puente con el lector.

- Uhenak hodimost o el hecho de encontrarse fuera, como un atajo para escaparse de los estereotipos.

También estableció tres condiciones para cumplir lo fantástico:

1. El texto obliga al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo “real” factible con una explicación natural o sobrenatural.
2. Inquietud de un personaje, que es una proyección del lector.
3. La vacilación representada como tema de la obra.

Que se ayudan de 4 requisitos para un relato fantástico:

1. Ricos elementos retóricos.
2. Una situación que amerite la narración del suceso.
3. Un inminente hecho sobre natural
4. Temas que jueguen con el sentido literal y figurado de las expresiones.

El discurso fantástico posee en la teoría formulada por Tzvetan Todorov una clasificación en dos ramas lo extraño y lo maravilloso.

- Lo extraño: responden a leyes de la razón pero siguen siendo inquietantes (género del horror).
 - Lo extraño puro: son relatos que giran entorno a un suceso sobrenatural que no tienen una explicación lógica y no la necesitan.
 - Fantástico extraño: el suceso relatado puede tener una causa sobrenatural pero se trata de dar una explicación lógica.
- Lo maravilloso: se trata de los cuentos de hadas.

- Maravilloso hiperbólico: los fenómenos sobrenaturales exacerbadas.
- Maravilloso exótico: mezcla entre lo cotidiano y extraordinario.
- Maravilloso instrumental: adelantos técnicos pero que serian posibles de realizar.
- Maravilloso científico: en la actualidad se reconoce como Ciencia Ficción cuando este género no se inclina hacia el sentido alegórico.

EL DISCURSO FANTÁSTICO

Tzvetan Todorov

- **Género:** Es determinado por la codificación del discurso y escogido por una sociedad determinada. En el caso concreto del discurso fantástico definido como un género siempre evanescente, la primera lectura forma un estado de vacilación núcleo del **“Tiempo de la incertidumbre”** pieza angular del género fantástico.



- **Narrador representado y vacilación:** Ligado con la enunciación ya que para que un signo denote debe pasar por un índice que es representada con el narrador en primera persona y es parte determinante del género se divide en:

Locutor : individuo que profiere la enunciación (yo).

Alocutorio: individuo que escucha (tú).

- **Tema:** El repertorio de temas no es diferente de los que se refiere a la literatura en general llegando incluso a un punto de intensidad superior al de cualquier otro género literario, se dividen en dos redes la red del yo y la red del tú.

Red del yo: Ésta integrada por los temas que describen los problemas de lo consciente determinado en gran medida por la visión y percepción. **Los temas del yo:** Metamorfosis: multiplicación de la personalidad.

Pan-determinismo.
la ruptura del límite entre sujeto y objeto,
transformación del tiempo y espacio.

Red del tú: Integra aquellos temas derivados de la interacción que el hombre realiza con el mundo a través de la mediación de los otros.

Los temas del tú son: el deseo y la muerte.

- **Reacción lectora:** Es la reacción que suscita en el lector la enunciación conocida como identificación se basa en el narrador que finje como personaje testigo, quien duda de los acontecimientos narrados y explica los hechos acontecidos en el interior del relato, cuando el proceso de identificación no es logrado se produce el fenómeno que es llamado hallarse fuera del relato.

2.3 Análisis retórico de algunos cortometrajes ganadores del Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje en las categorías de animación y ficción

A continuación se expondrá la ficha técnica y el análisis retórico de algunos de los ganadores del Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje en las categorías de animación y ficción, como referente para el desarrollo de la propuesta.



El octavo día, la creación

Cortometraje, 15 min.

México, 2000

Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) / FONCA / JJMD / PEMEX / UDEG

Animación cortometraje Stop Motion.

Al término del octavo día, el Creador se ha refugiado en un oscuro calabozo. Obsesionado por trascender manipula la vida hasta el extremo y trata de engendrar al ser perfecto que lo inmortalice.

Producido por Guillermo del Toro.

Dirección : Juan J. Medina y Rita Basulto

Guión: Juan J. Medina

Animación : Juan J. Medina y Rita Basulto

Fotografía: Sergio Ulloa

Música :Farhid Martines y Efraín Reyes

Sonido : Farhid Martines, Carlos Aguilar y Efraín Reyes

Edición : Miguel González Navarro

Diseño de sonido: Farhid Martines y Carlos Aguilar

Producción: J.J.M.D.,CONACULTA-IMCINE, UdeG, FONCA

Esc1 Sec 1 a Inserto.

SINTAGMA: El sintagma narrativo es lineal con un Sintagma autónomo subjetivo en secuencia ordinaria, su construcción es redonda dando indicios desde el inicio del film.

PARADIGMA: Dolly in, la escena presenta a un individuo sentado en un sillón rodeado por una oscura penumbra, en medio de la escena un inserto de criaturas deformes de aspecto amenazante.

FIGURA RETORICA: El corto presenta una anáfora, que une el inserto con la conclusión del corto, que sirve como anticipación de la sublevación de las creaciones ante su amo.

EL GÉNERO: dentro de la clasificación del género fantástico de Todorov este corto se podría clasificar en el subgénero de lo maravilloso científico, ya que este ser que representa a dios bien podría tratarse del conocido tópico de científico loco que es presa de sus propias creaciones.

Premios

2000: Premios Ariel: Mejor cortometraje de animación

Ganador del octavo Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje



Mutatio

Cortometraje, 8 min.

México, 2011

Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE)

Director: Leó Fernández.

Guión: León Fernández

Música: Luis Palacios

Fotografía: León Fernández

Un extraño humanoide despierta abandonado sobre una gran roca, en medio del mar. Sin refugio ni alimento, se enfrentará al objeto mismo de su existencia y al gran misterio que sostiene a su especie...

Esc1 Sec 1 a Esc1 Sec 2

SINTAGMA: El sintagma narrativo es lineal en secuencia ordinaria, su construcción es redonda partiendo del mismo lugar donde inicia.

PARADIGMA: La Esc1 Sec 1 muestra al fondo a un individuo humanoide tirado en el piso, en primer plano una oruga arrastrándose, La Esc1 Sec 2 muestra a un ser muy parecido al primero sosteniendo una caña de pescar en su mano derecha y un pez muerto en la otra. La

oruga puede significar podredumbre o transición y el pez esta asociado a la concentración, la libertad de sentimientos, o las oportunidades, también esta asociado con cristo como pescador de almas por lo que se puede traducir como el comienzo de una traición que es guiada por un poder superior, esta lectura va en sentido que el corto tiene una estructura que hace referencia al mono mito o el mito de la creación.

FIGURA RETORICA: El corto presenta una anáfora que une la secuencia inicial con la final, forma parte de un ciclo de duplicación de esa especie.

EL GÉNERO: dentro de la clasificación del género fantástico de Todorov este corto se podría clasificar en el subgénero de lo extraño puro, es una representación del mito de la creación representada a través de estos extraños seres a los que no da una explicación lógica pero parecen encajar en el mundo en el que se les rodea.

Premios

2011: Premios Ariel: Nominado a Mejor cortometraje de animación

Ganador del noveno concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje



La noria

Cortometraje 7 min.

México, 2012

Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE)

Director: Karla Castañeda.

Guión: Karla Castañeda

Música: Gilberto Cervantes

Fotografía: Alejandro Cantú

En un pequeño poblado, el tiempo se detiene para un padre de familia que ha perdido a su hijo.

Esc1 Sec 1 a Esc1 Sec 2

SINTAGMA: El sintagma narrativo es lineal en secuencia ordinaria no diegetica.

PARADIGMA: Dolly out La Esc1 Sec 1 muestra al familia en una cesión fotográfica la hija menor se acerca y ciento en el regazo de su anciano padre , La Esc1 Sec 2 muestra la foto tomada montada en el muro, una mariposa negra se posa en el rostro del niño.

FIGURA RETORICA: El corto presenta una metáfora puesta en paradigma, la mariposa representa el mundo de los muertos y por consiguiente el fallecimiento del niño, por lo cual se puede decir que la escena se trata de una foto pos mortem.

EL GÉNERO: dentro de la clasificación del género fantástico de Todorov este corto se podría clasificar en el subgénero de lo maravilloso exótico, si bien un funeral es un suceso cotidiano la forma en la que esta mostrada el luto dentro del corto es metafórica y por lo tanto simbólica.

Premios

2012: Premios Ariel: Mejor cortometraje de animación

2012: Festival de Sitges: Sección oficial cortometrajes de animación

2013: Festival de Annecy: Nominada al Cristal de Annecy: Mejor cortometraje

Ganador del decimo concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje

Capítulo 3. Carpeta de preproducción del cortometraje de animación “Moderna esclavitud”

3.1 Carpeta de preproducción

Este capitulo es el resultado de toda la investigación realizada para esta tesis, y permitió la materialización de las ideas a través de la carpeta de preproducción. Pero, antes de continuar es necesario señalar la diferencia entre preproducción, producción y posproducción.

- La preproducción: Este termino hace referencia al área de multimedia y se entiende como la producción cinematográfica, esta conformada por los elementos previos a la producción como son: el guión literario, escaleta, casting, diseño de personajes, diseño de vestuario, locaciones y paleta de colores.
- La producción: Igualmente dentro del rubro de la producción cinematográfica, se refiere a la parte del rodaje propiamente dicho, la grabación de los actores, las voces, movimientos de cámara etc.
- La posproducción: Es el tratamiento final de la producción viene siendo el último tramite que se hace a la película antes del estreno conformado por la integración de la música, efectos especiales, pero principalmente la labor de edición.

Ahora bien, una vez que se conoce la diferencia entre las etapas del proceso de producción se revisaron los requerimientos que integran la carpeta de preproducción para el “Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje en la categoría de animación”. En el 2014 fueron los siguientes:

3.2.2 Guión

3.2.3 Sinopsis breve.

3.2.4 Story board – Guion técnico

3.2.5 Ruta critica y time table

3.2.6 Plan de trabajo

3.2.7 Desglose de necesidades (break down)

3.2.8 Carpeta de Arte

3.2.9 Diseño de personajes

3.2.10 Presupuesto desglosado

3.2.11 Texto del Director con planteamiento cinematográfico (visual y sonoro)

Así, la presente tesis se centro en el proceso de formación de la carpeta de preproducción que se requiere presentar para este concurso. Para las siguientes etapas se darán algunas sugerencias de libros y autores que pueden ser consultadas en el apartado fuentes. No se trata de los únicos ni las mejores libros de producción cinematográfica, sino de los que sirvieron para el desarrollo de esta propuesta y en función de ello deben ser tomadas como meras sugerencias.

3.2 Guión

La carpeta de preproducción puede empezarse de diferentes formas pero la parte fundamental es sin lugar a dudas el guión, pieza angular del proyecto y sin lugar a dudas uno de los procesos mas extensos.

La convocatoria exigía que el guión no rebasará las cuatro cuartillas, para lo cual se tuvo que consultar de Vega, C., (2004). *Manual de producción cinematográfica*. México D.F., Universidad Autónoma Metropolitana y Triquell, X., (2012). *Contar con imágenes una introducción a la narrativa fílmica 2da edición*. España Barcelona, Editorial brujas.

El guión literario “comprende toda la historia visualizada en todos sus aspectos. Es decir, esta etapa requiere de una descripción precisa de los personajes, acciones y lugares que contiene la obra. Debemos insistir en que todo lo que se escriba tenga una idea clara de lo que está leyendo: desde el actor que personificará a uno de los personajes hasta el productor que se encargará de proporcionar todo el material para concretar la idea final.

El guionista describe con palabras las imágenes de una historia, la cual incluye una estructura dramática coherente, a la vez que emocionante, divertida o trágica, etcétera.”(Vega:2004:88). Para conocer mas de la forma del guión este libro puede ser consultado.

Una vez establecido el discurso, narración y relato, entonces si se procedió a la estructuración del guión, para lo cual se empleo la teoría del discurso fantástico propuesto por Tzvetan Todorov en la obra *Tzvetan Todorov y el discurso fantástico* de Silvina Músculo, expuesta en el Diagrama 3.

Siguiendo el resumen del diagrama 3 podemos interpretar la propuesta audiovisual “Moderna esclavitud” de la siguiente forma:

Género: el tiempo de la incertidumbre fue planteado desde la primera lectura para enriquecer el relato a partir de recursos visuales propios del texto fílmico, el género al que pertenece según la clasificación de Tzvetan Todorov es lo maravilloso científico, que es la nomenclatura que recibe la Ciencia Ficción en la su clasificación.

Moderna esclavitud.



ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.

SEC.1 LATERAL IZQ. PLANO/ MEDIUM.

DIZIÚ Mujer de 30 años, su cabello es color negro, no muy largo, sus ojos son de color negro, usa goggles rojos, piel morena clara, complexión regular, de estatura promedia, la luz de los monitores tiene forma de manos que poco a poco iluminan el rostro de DIZIÚ, quien tiene la vista fija al frente, manteniendo su atención en esa dirección, al fondo se oye el sonido del teclado.

SEC.2 SUBJETIVA-TILT UP. PLANO/MEDIUM. LUZ/ ROJA-CONTRALUZ.

En el monitor frente a DIZIÚ se puede ver el despliegue de varios códigos, suena una alarma que dice "comunicado especial del presidente de la república" DIZIÚ levanta la vista sobre su cubículo, dentro de la oficina hay personas caminando de un lugar a otro, de repente se encienden los monitores.

SEC.3 SUBJETIVA. PLANO/ LONG SHOT. LUZ/ROJA-CONTRALUZ.

En el collage de monitores se visualiza el rostro de KIZÍN. Hombre de 78 años de edad, alto, de piel clara, con traje blanco, ojos azul claro, muy delgado, cabello blanco con bigote y barba.

KIZÍN: Desearía que las razones de este comunicado fueran diferentes, pero en ocasiones como esta, se necesita mantenernos unidos, ¡la guerra a estallado!, por favor mantengan la calma todos ustedes serán trasladados a un refugio especial, fin del comunicado.

INSERTO: El rostro de KIZÍN antes de desaparecer en un fondo negro se transforma en el rostro de un demonio.

SEC.4 SUBJETIVA. PLANO/ FULL SHOT. LUZ/ROJA-CONTRALUZ.

Enseguida entran los soldados del extremo izquierdo y conducen a los presentes hacia el extremo derecho de la oficina.

INSERTO: La imagen se distorsiona con estática y en lugar de personas se ven un rebaño de corderos pastoreados por lobos.

SEC.5. SUBJETIVA-PANEO .IZQ. PLANO/ MEDIUM.

DIZIÚ levantas los goggles de su cara, la cámara gira hacia un soldado parado al lado de ella.

DIZIÚ: Disculpe, mi retículo esta descompuesto ¿podría cambiarlo antes del traslado?.

El soldado asiente y deja pasar a DIZIÚ.

SEC.6 LATERAL- TRAVELING.IZQ. PLANO/ MEDIUM. LUZ/CONTRALUZ.

DIZIÚ aprovecha que todos están distraídos y decide escabullirse, corre de derecha a izquierda.

SEC.7 SUBJETIVA-TILT DOWN. PLANO/PICADA. ABIERTO. LUZ/ ENVOLVENTE.

DIZIÚ dirige su mirada hacia abajo del edificio, ve a un grupo de personas que a esa altura se ven como hormigas.

DIZIÚ (VOZ EN OFF): Fue solo un presentimiento, pero no podía permitir que me llevaran.

ESC.2 INT. SUBTERRANIO. LUZ/ CONTRALUZ.

SEC.1 FRONTAL. PLANO/ SEMI CLOSE UP. LUZ/ CONTRALUZ.

Algunas personas bajan por una escalera.

ISERTO: Patas de animales bajando por las escaleras.

SEC.2 LATERAL. PLANO/ SEMI CLOSE UP. LUZ/ CONTRALUZ.

En una habitación muy blanca y limpia entra un cordero es alimentado por medio de tubos, en la pared se puede ver la sombra de una persona frente a una computadora.

ESC.3 INT. OFICINA. LUZ/CENITAL.

La oficina es de color blanco, se encuentra limpia, con mucha luz y ordenada.

SEC.1 TRAVELING LATERAL- OVER SHOULDER. IQZ. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

KIZÍN. Permanece de piel frente a la pared que tiene colgados unos planos de bombas y de una jaula de Faraday.

KIZÍN: A si que uno de los sujetos de prueba escapó, no importa, solo trae un repuesto.

SEC.2 OVER SHOULDER. IQZ. PLANO/EXTREME CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

KIZÍN pulsa una de las fichas que están sobre un mapa en la pared, en ese momento aparece el rostro de una mujer con un rotulo que dice DIZIÚ, al momento que levanta el dedo DIZIÚ el rostro de DIZIÚ desaparece.

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.1 LATERAL DER. PLANO /LONG SHOT. LUZ/ TENUE.

El paisaje es devastado con escombros de construcciones, hay postes derribados por todas partes, no hay indicios de tecnología, pero si existen pequeñas plantas, se encuentra rodeado por una malla y cubierto por un domo, son las 6 de la mañana aproximadamente.

Un TORDO OJIRROJO ave de plumaje negro brillante, con ojos rojos apoyado en un poste de luz clavado a la orilla de un pantano, mira con interés hacia abajo.

SEC.2 FRONTAL. PLANO/CLOSE UP. LUZ/ TENUE.

Se observa en primer plano el ojo del ave, en el centro de su pupila se puede distinguir una figura humana.

SEC.3 DOLLY IN-SUBJETIVA-CENITAL. PLANO/MEDIUM. LUZ/TENUE.

En el piso de tierra una mujer que se encuentra herida, permanece sentada.

SEC.4 FRONTAL. PLANO/CLOSE UP. LUZ/ TENUE.

DIZIÚ. Se encuentra sentada mirando al frente, esta cansada y su respiración es acelerada, trata de recuperar el aliento mientras cierra los ojos.

CORTE A NEGRO.
FLASHBACK.

ESC.5 INT. SUBTERRANIO. LUZ/CENITAL.

SEC.1 FRONTAL-SUBJETIVA. PLANO/ MEDIUM. LUZ/CENITAL.

A través del vidrio de la puesta enrejada, se puede ver una habitación con monitores en el fondo sobre un escritorio, frente de el una persona sentada que trae un casco por

donde baja el alimento, esa persona esta muy fatigada, su salud es mala.

SEC.2 FRONTAL-SUBJETIVA. IQZ. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

La habitación esta oscura, solo iluminada por los restos de luz estática de los monitores. El espacio es pequeño tanto que la persona en el interior esta encorvada frente a unos monitores, son las doce de la noche aproximadamente, al fondo un foco fundido está colocada en la pared, en ella resaltan tubos de los que ocasionalmente sale humo y cables que sacan pequeñas chispas.

DIZIÚ(GRITANDO): ¿POR QUÉ NO SALES?, ¿ES QUE ACASO QUIERES ESTAR ENCERRADO A QUIÍ?

DIZIÚ golpea el vidrio repetidamente.

CORTE A NEGRO.

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.5 FRONTAL. PLANO /EXTREME CLOSE UP. LUZ/ TENUE.

DIZIÚ levanta la vista hacia arriba, mientras empieza a llorar.

DIZIÚ (VOZ EN OFF): Al final no pude sacar a nadie del refugio, como engranes mantienen el flujo de información dentro de este horrible lugar, es extraño pero en la superficie no he encontrado a nadie mas, ni siquiera hay señales de civilización.

SEC.6. FRONTAL. PLANO/EXTREME CLOSE-UP. LUZ/ TENUE.

Los ojos de DIZIÚ mira hacia la luna.

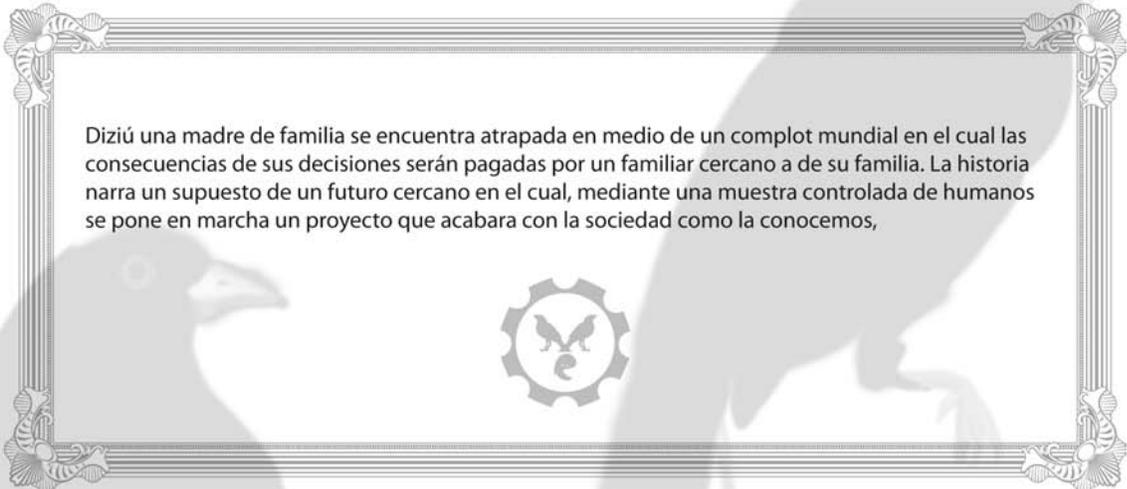
DIZIÚ(VOZ EN OFF): intente decirles que era seguro salir, pero no hubo respuesta, quizás varios murieron haya dentro, no hay duda que todos vivimos en una prisión llamada uno mismo.

CORTE A NEGRO.

3.1.3 Sinopsis breve

La sinopsis, son apenas unos renglones que exponen a grandes rasgos la historia, sirve para dar una noción general de la producción, todo esto con el propocito de servir de guía al publico sobre lo que podrían encontrar en el cortometraje y así decidir si es de su interés. Para este apartado se tomaran los puntos más importantes del texto del director resumiendo el relato a su mínima expresión.

Sinópsis breve



Diziú una madre de familia se encuentra atrapada en medio de un complot mundial en el cual las consecuencias de sus decisiones serán pagadas por un familiar cercano a de su familia. La historia narra un supuesto de un futuro cercano en el cual, mediante una muestra controlada de humanos se pone en marcha un proyecto que acabara con la sociedad como la conocemos,

3.1.4 Story board– Guión técnico

El story board también es conocido como guión técnico, y es una interpretación visual del guión con anotaciones de encuadre, el número de escena, toma, dialogo y duración.

“Un storyboard puede ser muy diferente, desde un esbozo sobre una servilleta hasta una representación en viñetas a todo color, muy elaborado y detallada, que se utiliza para vender el film entero... Un Storyboard no es sólo una obra de arte sino una guía para la producción, que muestra a todo el equipo qué es aquello que va a necesitarse. Un Storyboard completo y bien pensado es también muy valioso para productores, contables, distribuidores, inversores y encargados de controlar el presupuesto, para saber en qué debe gastarse el dinero exactamente y por que.” (White:2010: 162).

Para esta tesis, se agrego el análisis de las unidades autónomas narrativas (sintagmas), imagen fílmica (paradigma) y por figuras retóricas (metáfora y metonimia).

storyboard

Tiempo 00:00:00.000 00:00:03.500



00:00:03.500 00:00:11.000

PARADIGMA:

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
SEC.1 LATERAL IZQ. PLANO/ MEDIUM.

La luz de los monitores tiene forma de manos que poco a poco iluminan el rostro de DIZIÚ, quien tiene la vista fija al frente, manteniendo su atención en esa dirección, al fondo se oye el sonido del teclado.



00:00:11.000 00:00:22.000

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
SEC.2 SUBJETIVA-TILT UP. PLANO/MEDIUM. LUZ/
ROJA-CONTRALUZ.

En el monitor frente a DIZIÚ se puede ver el despliegue de varios códigos, suena una alarma que dice "comunicado especial del presidente de la república" DIZIÚ levanta la vista sobre su cubículo, dentro de la oficina hay personas caminando de un lugar a otro, de repente se encienden los monitores.

SINTAGMA:

Escena 1

Secuencia por episodio con una relación espaciotemporal en sintagma frecuentativo de narrativa lineal, lo cual se refiere a que todo sucede en un mismo lugar con un orden cronológico y de lugar. La escena uno presenta una constante de metonimia puesta en sintagma sonora que da ambiente a la escena, remplace al objeto real por un sonido que lo evoca coexistiendo entre sí.

De la escena 1 secuencia 1 a la escena 1 secuencia 2.

Hay un sintagma narrativo, esta escena presenta metonimia puesta en sintagma en el apartado sonoro. Las sombras son elementos no diagéticos en estas dos escenas. Narrativamente se crea una relación entre Diziú y el tordo de ojos rojos a través de las sombras, que posteriormente hace referencia directa a Diziú por lo cual es un elemento metafórico. El tordo de ojos rojos indica el sentimiento de opresión del que es presa Diziú. El tipo de encuadre también es un indicio de una mirada vigilante que se posa sobre Diziú; Es una secuencia descriptiva que sirve para ayuda a ubicar mejor el espacio que es la oficina de Diziú, su espacio de trabajo, el contexto social y un poco político de la historia.



PARADIGMA: 00:00:11.000 00:00:22.000

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
SEC.2 SUBJETIVA-TILT UP. PLANO/MEDIUM. LUZ/
ROJA-CONTRALUZ.

En el monitor frente a DIZIÚ se puede ver el despliegue de varios códigos, suena una alarma que dice "comunicado especial del presidente de la república" DIZIÚ levanta la vista sobre su cubículo, dentro de la oficina hay personas caminando de un lugar a otro, de repente se encienden los monitores.

SINTAGMA:

De la escena 1 secuencia 2 a la escena 1 secuencia 3:

Es un sintagma autónomo descriptivo con metáfora puesta en paradigma, debido que no está presente la imagen de los trabajadores, debido a que hay una disparidad entre el objeto real y la sombra que proyecta esta semejanza es simbólica. Igualmente el rostro de Kizín siendo comparada con la cabeza de un macho cabrío resulta en una metáfora puesta en sintagma dado que la relación está dada por comparabilidad los dos elementos se relacionan entre sí al ser semejantes simbólicamente.

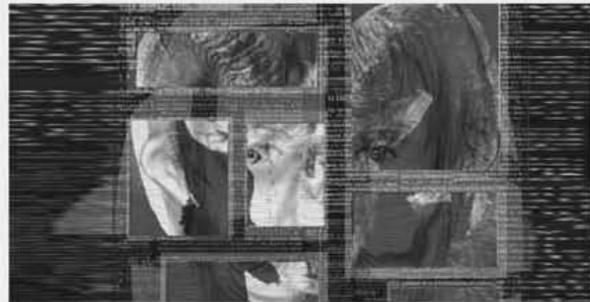


PARADIGMA: 00:00:22.000 00:00:34.000

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
SEC.3 SUBJETIVA. PLANO/ LONG SHOT.
LUZ/ROJA-CONTRALUZ.

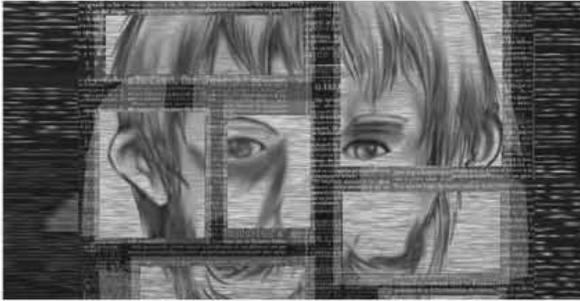
En el collage de monitores se visualiza el rostro de KIZÍN.

KIZÍN: Desearía que las razones de este comunicado fueran diferentes, pero en ocasiones como esta, se necesita mantenernos unidos, ¡la guerra a estallado!, por favor mantengan la calma todos ustedes serán trasladados a un refugio especial, fin del comunicado.



00:00:34.000 00:00:36.000

INSERTO: El rostro de KIZÍN antes de desaparecer en un fondo negro se transforma en el rostro de un demonio.



00:00:22.000 00:00:34.000



00:00:36.000 00:00:48.000

PARADIGMA:

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
 SEC.3 SUBJETIVA. PLANO/ LONG SHOT.
 LUZ/ROJA-CONTRALUZ.

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
 SEC.4 SUBJETIVA. PLANO/ FULL SHOT. LUZ/ROJA-
 CONTRALUZ.

Enseguida entran los soldados del extremo izquierdo y conducen a los presentes hacia el extremo derecho de la oficina.

En el collage de monitores se visualiza el rostro de KIZÍN.

KIZÍN: Desearía que las razones de este comunicado fueran diferentes, pero en ocasiones como esta, se necesita mantenernos unidos, ¡la guerra a estallado!, por favor mantengan la calma todos ustedes serán trasladados a un refugio especial, fin del comunicado.



00:00:48.000 00:00:50.000

INSERTO: La imagen se distorsiona con estática y en lugar de personas se ven un rebaño de corderos pastoreados por lobos.



00:00:34.000 00:00:36.000

INSERTO: El rostro de KIZÍN antes de desaparecer en un fondo negro se transforma en el rostro de un demonio.

SINTAGMA:

De la escena 1 secuencia 3 a la escena 1 secuencia 4:

Es un sintagma autónomo subjetivo, una metáfora puesta en sintagma ya que hay una asociación por similitud que se origina a partir de la percepción, lo cual la convierte automáticamente en una asociación de forma al momento del montaje como inserto, la presentación del antagonista de la historia Kizín por medio del montaje y expone su imagen con una figura demoniaca representada por el macho cabrío, narrativamente representa el



00:00:36.000 00:00:48.000



00:00:50.000 00:01:01.500

PARADIGMA:

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
SEC.4 SUBJETIVA. PLANO/ FULL SHOT. LUZ/ROJA-
CONTRALUZ.

Enseguida entran los soldados del extremo izquierdo y conducen a los presentes hacia el extremo derecho de la oficina.

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
SEC.5 SUBJETIVA. PLANO/ FULL SHOT. LUZ/ CON-
TRALUZ.

DIZIÚ levantas los goggles de su cara, la cámara gira hacia un soldado parado al lado de ella.

DIZIÚ: Disculpe, mi retículo esta descompuesto ¿podría cambiarlo antes del traslado?.

El soldado asiente y deja pasar a DIZIÚ.



00:00:48.000 00:00:50.000

INSERTO: La imagen se distorsiona con estática y en lugar de personas se ven un rebaño de corderos pastoreados por lobos.

SINTAGMA:

De la escena 1 secuencia 4 a la escena 1 secuencia 5:

Es un sintagma autónomo subjetivo, una metáfora puesta en sintagma continuando con la semejanza de forma y el juego de la percepción por medio del montaje. Es una asociación establecida por medio de un inserto, el cambio de los compañeros de trabajo de Diziú por un rebaño y la policía por una jauría de lobos es una contaste que se retomara a lo largo del corto.



00:00:50.000 00:01:01.500



00:01:01.500 00:01:24.000

PARADIGMA:

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
SEC.5 SUBJETIVA. PLANO/ FULL SHOT. LUZ/ CONTRALUZ.

DIZIÚ levanta los goggles de su cara, la cámara gira hacia un soldado parado al lado de ella.

DIZIÚ: Disculpe, mi retículo esta descompuesto ¿podría cambiarlo antes del traslado?.

El soldado asiente y deja pasar a DIZIÚ.

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.
SEC.6 LATERAL- TRAVELING.IZQ. PLANO/ MEDIUM. LUZ/CONTRALUZ.

DIZIÚ aprovecha que todos están distraídos y decide escabullirse, corre de derecha a izquierda.

SINTAGMA:

De la escena 1 secuencia 5 a la escena 1 secuencia 6:

Es un sintagma autónomo descriptivo, detalla el espacio de trabajo de Diziú, su vida familiar y entorno personal. Por medio de la percepción establecida en función del sentido de la vista por medio de los goggles descompuestos en el desarrollo narrativo sirve de medio para que la protagonista se da cuenta de que algo esta mal en su entorno.



00:01:01.500 00:01:24.000

PARADIGMA:

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.

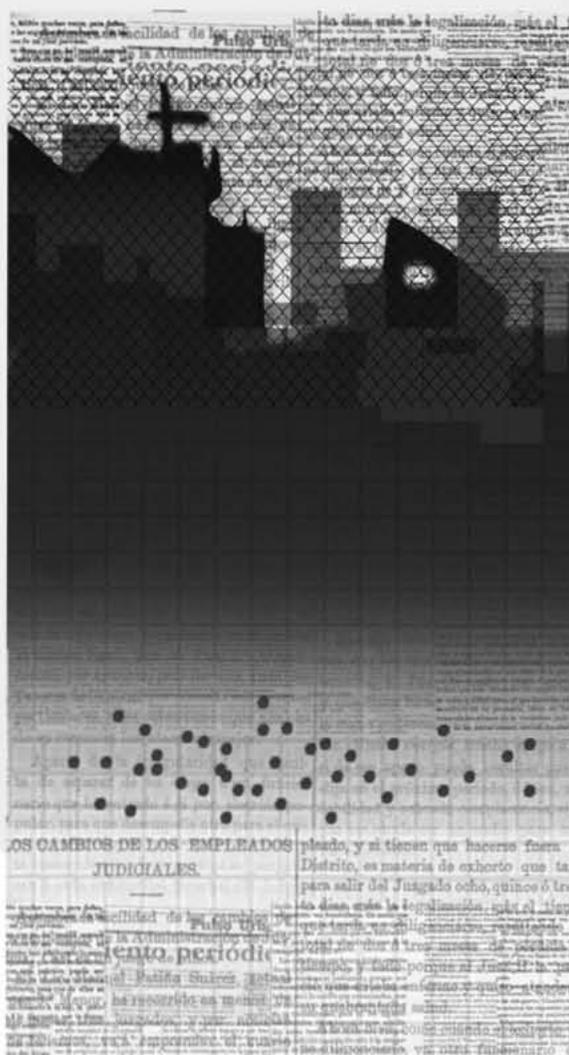
SEC.6 LATERAL- TRAVELING.IZQ. PLANO/ MEDIUM.
LUZ/CONTRALUZ.

DIZIÚ aprovecha que todos están distraídos y decide escabullirse, corre de derecha a izquierda.

SINTAGMA:

De la escena 1 secuencia 6 a la escena 1 secuencia 7:

Es un sintagma autónomo subjetivo en la secuencia 6 en el que reaparece el tordo de ojos rojos como una alegórica, es una metonimia puesta en sintagma que representa la huida de Diziú. Pero al mismo tiempo y por la dirección de sus pisadas se puede intuir que no fue la mejor decisión al moverse de derecha a izquierda ya que esto representa un movimiento inverso a la visión normal, lo que pretende causar un sentimiento de inquietud en el espectador; El sintagma autónomo descriptivo de la secuencia 7, ubica más de un espacio y sirve para poner en palabras los pensamientos de Diziú.



00:01:24.000 00:01:33.000

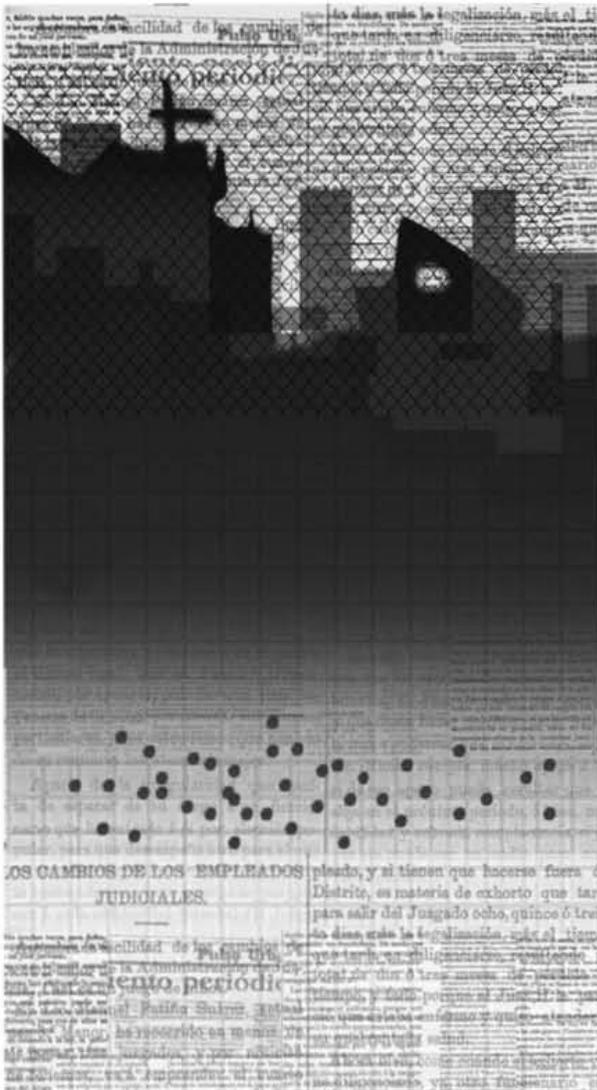
PARADIGMA:

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.

SEC.7 SUBJETIVA-TILT DOWN. PLANO/PICADA.
ABIERTO. LUZ/ ENVOLVENTE.

DIZIÚ dirige su mirada hacia abajo del edificio, ve a un grupo de personas que a esa altura se ven como hormigas.

DIZIÚ (VOZ EN OFF): Fue solo un presentimiento, pero no podía permitir que me llevaran.



00:01:24.000 00:01:33.000

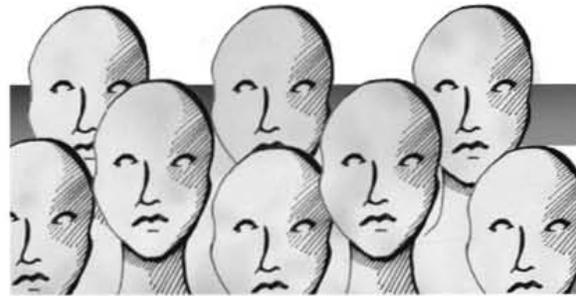
PARADIGMA:

ESC.1 INT. OFICINA DE GOBIERNO. LUZ/CENITAL.

SEC.7 SUBJETIVA-TILT DOWN. PLANO/PICADA.
ABIERTO. LUZ/ ENVOLVENTE.

DIZIÚ dirige su mirada hacia abajo del edificio, ve a un grupo de personas que a esa altura se ven como hormigas.

DIZIÚ (VOZ EN OFF): Fue solo un presentimiento, pero no podía permitir que me llevaran.



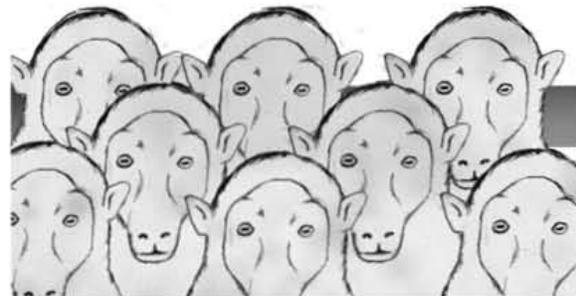
00:01:33.000 00:01:37.500

PARADIGMA:

ESC.2 INT. SUBTERRANIO. LUZ/ CONTRALUZ.

SEC.1 FRONTAL. PLANO/ SEMI CLOSE UP. LUZ/
CONTRALUZ.

Algunas personas bajan por una escalera.



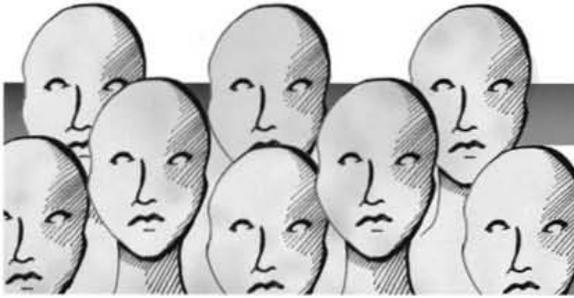
00:01:37.500 00:01:42.000

ISERTO: Patas de animales bajando por las escaleras.

SINTAGMA:

De la escena 1 secuencia 7 a la escena 2 secuencia 1:

Es un sintagma autónomo descriptivo, en el que se puede ver por primera vez el exterior, a lo lejos un enrejado de Faraday da señal de la metáfora cinematográfica de las escaleras, que es una representación de las castas. Esta metáfora no corresponde a la clasificación de Metz pero como es propia del medio cinematográfico el significado de este símbolo debe ser esclarecida en este apartado.



00:01:33.000 00:01:37.500



00:01:42.000 00:01:45.000

PARADIGMA:

ESC.2 INT. SUBTERRANIO. LUZ/ CONTRALUZ.

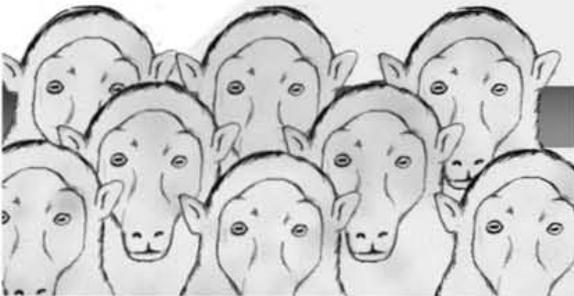
ESC.2 INT. SUBTERRANIO. LUZ/ CONTRALUZ.

SEC.1 FRONTAL. PLANO/ SEMI CLOSE UP. LUZ/ CONTRALUZ.

SEC.2 LATERAL. PLANO/ SEMI CLOSE UP. LUZ/ CONTRALUZ.

Algunas personas bajan por una escalera.

En una habitación muy blanca y limpia entra un cordero es alimentado por medio de tubos, en la pared se puede ver la sombra de una persona



00:01:37.500 00:01:42.000

ISERTO: Patas de animales bajando por las escaleras.

SINTAGMA:

Escena 2

Secuencia de tiempo ordinaria con una relación espaciotemporal en sintagma frecuentativo de narrativa lineal. En esta escena no es literalmente lineal esto en función del ritmo narrativo, la metáfora tiene un papel de mayor peso que en la escena 1 porque esta presente en las dos secuencias que componen la escena dos.

De la escena 2 secuencia 1 a la escena 2 secuencia 2: es un sintagma autónomo subjetivo. En la primera secuencia se trata de metáfora puesta en sintagma hay un cambio de imagen repentino entre las personas y los animales, aprovechando la asociación que fue establecida en la escena 1 secuencia 4, por medio de un montaje. La segunda es una metáfora puesta en paradigma, en esta secuencia el animal ya suplió a la persona de igual forma que la sombra refiere al individuo pero no lo muestra solo lo evoca.



00:01:42.000 00:01:45.000



00:01:45.000 00:01:53.000

PARADIGMA:

ESC.2 INT. SUBTERRANIO. LUZ/ CONTRALUZ.

SEC.2 LATERAL. PLANO/ SEMI CLOSE UP. LUZ/ CONTRALUZ.

En una habitación muy blanca y limpia entra un cordero es alimentado por medio de tubos, en la pared se puede ver la sombra de una persona frente a una computadora.

ESC.3 INT. OFICINA. LUZ/CENITAL.

La oficina es de color blanco, se encuentra limpia, con mucha luz y ordenada.

SEC.1 TRAVELING LATERAL- OVER SHOULDER. IQZ. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

KIZÍN. Permanece de pie frente a la pared que tiene colgados unos planos de bombas y de una jaula de Faraday.

KIZÍN: A si que uno de los sujetos de prueba escapó, no importa, solo trae un repuesto.

SINTAGMA:

De la escena 2 secuencia 2 a la escena 3 secuencia 1:

la escena 2 secuencia 2 Es un sintagma subjetivo. Metáfora pura integrada por la representación de un borrego cimarrón que representa a un ser humano por su parte más básica, individuos que sólo hacen caso a sus necesidades primordiales, que sirven y obedecen a una fuerza mayor establecida por un orden jerárquico arbitrario.

la escena 3 secuencia 1 es un sintagma autónomo descriptivo describe un suceso diegético.



00:01:45.000 00:01:53.000



00:01:53.000 00:02:00.000

PARADIGMA:

ESC.3 INT. OFICINA. LUZ/CENITAL.

La oficina es de color blanco, se encuentra limpia, con mucha luz y ordenada.

SEC.1 TRAVELING LATERAL- OVER SHOULDER. IQZ. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

KIZÍN. Permanece de pie frente a la pared que tiene colgados unos planos de bombas y de una jaula de Faraday.

KIZÍN: A si que uno de los sujetos de prueba escapó, no importa, solo trae un repuesto.

ESC.3 INT. OFICINA. LUZ/CENITAL.

SEC.2 OVER SHOULDER. IQZ. PLANO/EXTREME CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

KIZÍN pulsa una de las fichas que están sobre un mapa en la pared, en ese momento aparece el rostro de una mujer con un rotulo que dice DIZIÚ, al momento que levanta el dedo DIZIÚ el rostro de DIZIÚ desaparece.

SINTAGMA:

Escena 3

Secuencia de tiempo ordinaria con una relación espacio temporal en sintagma paralelo de la escena uno por lo tanto el sintagma narrativo es alternado. El suceso narrado en esta escena es paralelo a los sucesos de la escena uno.

De la escena 3 secuencia 1 a la escena 3 secuencia 2. Es un sintagma autónomo descriptivo, Metáfora visual, la secuencia más reveladora del corto en que se muestra la magnitud del conflicto se explica la función de la bomba PEM el proyecto whipala el como mantienen vivos a los reclusos y ellos mantienen el suministro de luz todo esto de es integrado en el apartado visual sin discutirlo por medio de ningún narrador.



00:01:53.000 00:02:00.000



00:02:00.000 00:02:10.000

PARADIGMA:

ESC.3 INT. OFICINA. LUZ/CENITAL.

SEC.2 OVER SHOULDER. IQZ. PLANO/EXTREME CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

KIZÍN pulsa una de las fichas que están sobre un mapa en la pared, en ese momento aparece el rostro de una mujer con un rotulo que dice DIZIÚ, al momento que levanta el dedo DIZIÚ el rostro de DIZIÚ desaparece.

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.1 LATERAL DER. PLANO /LONG SHOT. LUZ/TENUE.

El paisaje es devastado con escombros de construcciones, hay postes derribados por todas partes, no hay indicios de tecnología, pero si existen pequeñas plantas, se encuentra rodeado por una malla y cubierto por un domo, son las 6 de la tarde aproximadamente.

SINTAGMA:

De la escena 3 secuencia 2 a la escena 4 secuencia 1:

Es un sintagma autónomo inserto explicativo, con los detalles que muestren que esta dentro del edificio y la construcción del edificio. Con un ligero movimiento Kizín anula la fotografía de Diziú y la reemplaza con la de Atziri.



00:02:00.000 00:02:10.000

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.1 LATERAL DER. PLANO /LONG SHOT. LUZ/ TENUE.

El paisaje es devastado con escombros de construcciones, hay postes derribados por todas partes, no hay indicios de tecnología, pero si existen pequeñas plantas, se encuentra rodeado por una malla y cubierto por un domo, son las 6 de la tarde aproximadamente.



00:02:10.000 00:02:20.000

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.2 FRONTAL. PLANO/CLOSE UP. LUZ/ TENUE.

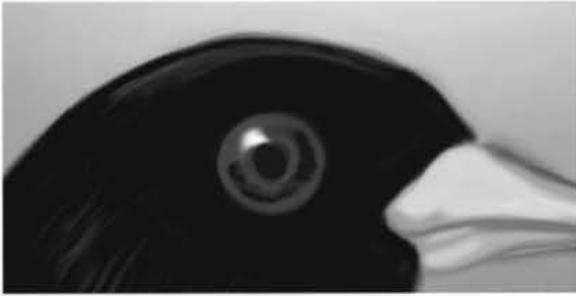
Se observa en primer plano el ojo del ave, en el centro de su pupila se puede distinguir una figura humana.

SINTAGMA:

Escena 4

Secuencia de tiempo ordinaria con una relación espaciotemporal en montaje alternativo de narrativa alternada. Los sucesos de la escena cuatro presentan en conjunto una salto temporal al lo sucedido en la escena tres.

De la escena 4 secuencia 1 a la escena 4 secuencia 2 es un sintagma autónomo descriptivo, hay presencia la metonimias puestas en sintagma, por un lado la alegoría que es el tordo de ojos rojos que representa a Diziú y por el otro la sombra de la malla, ambos evocan una cuestión conjunta, por un lado que Diziú se encuentra libre; pero por otro sigue atrapada dentro sí misma.



00:02:10.000 00:02:20.000



00:02:20.000 00:02:30.000

PARADIGMA:

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.2 FRONTAL. PLANO/CLOSE UP. LUZ/TENUE.

Se observa en primer plano el ojo del ave, en el centro de su pupila se puede distinguir una figura humana.

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.3 DOLLY IN-SUBJETIVA-CENITAL.
PLANO/MEDIUM. LUZ/TENUE.

En el piso de tierra una mujer que se encuentra herida, permanece sentada.



SINTAGMA:

De la escena 4 secuencia 2 a la escena 4 secuencia 3:

Es un sintagma autónomo inserto explicativo, con una toma subjetiva que representa un momento de introspección, es una metonimia puesta en sintagma esto debido a que ambos elementos están presentes, el tordo de ojos rojos y la presencia protagónica Dziú pero se intercambian mediante una transición de forma.



00:02:20.000 00:02:30.000



00:02:30.000 00:02:40.000

PARADIGMA:

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.3 DOLLY IN-SUBJETIVA-CENITAL.
PLANO/MEDIUM. LUZ/TENUE.

SEC.4 FRONTAL. PLANO/CLOSE UP. LUZ/TENUE.

En el piso de tierra una mujer que se encuentra herida, permanece sentada.

DIZIÚ. Se encuentra sentada mirando al frente, esta cansada y su respiración es acelerada, trata de recuperar el aliento mientras cierra los ojos.
CORTE A NEGRO.

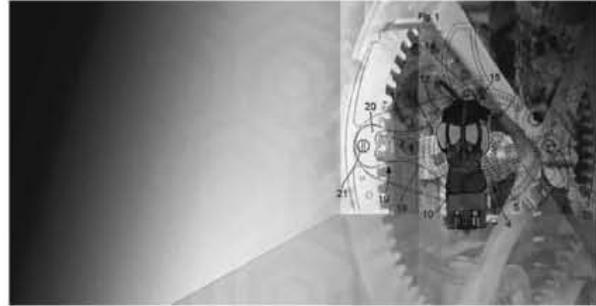
SINTAGMA:

De la escena 4 secuencia 3 a la escena 4 secuencia 4:

Es un sintagma autónomo descriptivo, describe un nuevo espacio que es la ciudad que fue vista en la escena 1 secuencia 7 pero ahora vista desde abajo, la descripción del espacio también sirve para mostrar el paso del tiempo en comparación con la escena uno.



00:02:30.000 00:02:40.000



00:02:40.000 00:02:45.000

PARADIGMA:

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.4 FRONTAL. PLANO/CLOSE UP. LUZ/ TENUE.

DIZIÚ. Se encuentra sentada mirando al frente, esta cansada y su respiración es acelerada, trata de recuperar el aliento mientras cierra los ojos. CORTE A NEGRO.

FLASHBACK.

ESC.5 INT. SUBTERRANIO. LUZ/CENITAL.

SEC.1 FRONTAL-SUBJETIVA. PLANO/ MEDIUM. LUZ/CENITAL.

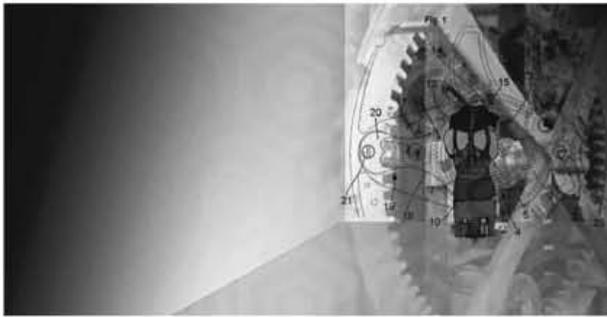
A través del vidrio de la puerta enrejada, se puede ver una habitación con monitores en el fondo sobre un escritorio, frente de el una persona sentada que trae un casco por donde baja el alimento, esa persona esta muy fatigada, su salud es mala.



SINTAGMA:

De la escena 4 secuencia 4 a la escena 5 secuencia 1:

Es un sintagma autónomo descriptivo con la toma centrada en Diziú. Esta escena sirve para reafirmar el paso del tiempo ahora con la presencia de la protagonista a través de su aspecto en general. Hay un montaje realizado entre esta escena y la escena 5 secuencia uno, que es un paradigma conocido como hiato espaciotemporal completo o fundido a negro sirve como transición de un montaje del sintagma autónomo de diegesis desplazada conocida como analepsis.



00:02:40.000 00:02:45.000



00:02:45.000 00:03:00.000

PARADIGMA:

FLASHBACK.

FLASHBACK.

ESC.5 INT. SUBTERRANIO. LUZ/CENITAL.

ESC.5 INT. SUBTERRANIO. LUZ/CENITAL.

SEC.1 FRONTAL-SUBJETIVA. PLANO/ MEDIUM.
LUZ/CENITAL.

SEC.2 FRONTAL-SUBJETIVA. IQZ. PLANO/ CLOSE
UP. LUZ/CENITAL.

A través del vidrio de la puerta enrejada, se puede ver una habitación con monitores en el fondo sobre un escritorio, frente de el una persona sentada que trae un casco por donde baja el alimento, esa persona esta muy fatigada, su salud es mala.

La habitación esta oscura, solo iluminada por los restos de luz estática de los monitores. El espacio es pequeño tanto que la persona en el interior esta encorvada frente a unos monitores, son las doce de la noche aproximadamente, al fondo un foco fundido está colocada en la pared, en ella resaltan tubos de los que ocasionalmente sale humo y cables que sacan pequeñas chispas.

DIZIÚ(GRITANDO): ¿POR QUÉ NO SALES?, ¿ES QUE
ACASO QUIERES ESTAR ENCERRADO A QUI?

DIZIÚ golpea el vidrio repetidamente.



SINTAGMA

De la escena 5 secuencia 1 a la escena 5 secuencia 2:

Es un sintagma autónomo descriptivo, esta escena explica la situación de los detenidos compañeros de Diziú que no escaparon y siguieron las ordenes al pie de la letra siendo llevados al refugio y por lo tanto sirviendo como mecanismos para preservar el bienestar de unos pocos, que son los que rigen en la superficie del refugio. Estos individuos están en malas condiciones se les ofreció bienestar y fueron traicionados, aun así permanecen asiendo su trabajo sin objeción alguna, entre estas miserables criaturas esta la hija de Diziú pero eso ella no lo sabe.



00:02:45.000 00:03:00.000



00:03:00.000 00:03:15.000

PARADIGMA:

FLASHBACK.

ESC.5 INT. SUBTERRANIO. LUZ/CENITAL.

SEC.2 FRONTAL-SUBJETIVA. IQZ. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

La habitación esta oscura, solo iluminada por los restos de luz estática de los monitores. El espacio es pequeño tanto que la persona en el interior esta encorvada frente a unos monitores, son las doce de la noche aproximadamente, al fondo un foco fundido está colocada en la pared, en ella resaltan tubos de los que ocasionalmente sale humo y cables que sacan pequeñas chispas.

DIZIÚ(GRITANDO): ¿POR QUÉ NO SALES?, ¿ES QUE ACASO QUIERES ESTAR ENCERRADO A QUI?

DIZIÚ golpea el vidrio repetidamente.

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.5 FRONTAL. PLANO /EXTREME CLOSE UP. LUZ/ TENUE.

DIZIÚ levanta la vista hacia arriba, mientras empieza a llorar.

DIZIÚ (VOZ EN OFF): Al final no pude sacar a nadie del refugio, como engranes mantienen el flujo de información dentro de este horrible lugar, es extraño pero en la superficie no he encontrado a nadie mas, ni siquiera hay señales de civilización.



SINTAGMA:

De la escena 5 secuencia 2 a la escena 4 secuencia 5: es un sintagma autónomo inserto explicativo, hay una metáfora discursiva en el texto de la protagonista, la escena que la voz en off de Diziú sirva de locutora iniciando así su soliloquio. Emocionalmente, es un momento muy duro para la protagonista y la escena termina cuando da su analogía sobre la situación de sus compañeros atrapados lamentándose por no haberlos podido salvar.



00:03:00.000 00:03:15.000



00:03:15.000 00:03:30.000

PARADIGMA:

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

ESC.4 EXT. REFUGIO. NOCHE.

SEC.5 FRONTAL. PLANO /EXTREME CLOSE UP. LUZ/ TENUE.

SEC.6. FRONTAL. PLANO/EXTREME CLOSE-UP. LUZ/ TENUE. Los ojos de DIZIÚ mira hacia la luna.

DIZIÚ levanta la vista hacia arriba, mientras empieza a llorar.

DIZIÚ(VOZ EN OFF): intente decirles que era seguro salir, pero no hubo respuesta, quizás varios murieron haya dentro, no hay duda que todos vivimos en una prisión llamada uno mismo.

DIZIÚ (VOZ EN OFF): Al final no pude sacar a nadie del refugio, como engranes mantienen el flujo de información dentro de este horrible lugar, es extraño pero en la superficie no he encontrado a nadie mas, ni siquiera hay señales de civilización.

SINTAGMA:

De la escena 4 secuencia 6 a la corte a negro: es un sintagma autónomo inserto explicativo, la toma al ojo de Diziú sirve como metáfora visual, y también como punto de cierre del corto, con una imagen muy dinámica del arcoíris lunar presente en el cielo causado por la bomba PEM.

3.1.5 Ruta crítica y time table

La función de la ruta crítica, es establecer tiempos cortos para terminar el proyecto. Su formato es parecido a lo que vendría siendo un cronograma, debe fijar fechas de entrega para las diferentes labores organizándolas de forma tal que no se encimen una actividad con otras causando un descontrol de las labores, planificando mejor el tiempo y también establece las fases del proyecto, en otras palabras es la esquematización del plan de trabajo por medio de un calendario de actividades, esta parte del proceso de reproducción es muy útil porque permite fijar tiempos, asignar labores, comprometerse en tareas y a si poder concretar el proyecto. Es importante conocer las capacidades del equipo antes de formular la ruta crítica, teniendo en cuenta el tiempo que se va a invertir en el proyecto, pero sobre todo comprometerse con los tiempos fijados.

Time table.

Calendario 2015

Agosto

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Septiembre

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octubre

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Noviembre

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Diciembre

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Calendario 2016

Enero

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



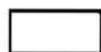
Preproducción.



Producción.



Posproducción.



Periodo de observación



3.1.6 Plan de trabajo

En pocas palabras, el plan de trabajo consiste en detallar el time table punto por punto, desglosando lo mas posible cada actividad, también es importante ir empatando la información del presupuesto con los avances del proyecto. A continuación se presenta el plan de trabajo para el cortometraje. El listado debe contener una fecha de entrega (con un margen de tolerancia meditado con anterioridad para cubrir inconvenientes que pudiesen surgir), el nombre del responsable, los materiales con sus especificaciones correspondientes y requerimientos que sean necesarios .

Plan de trabajo

9- Programa ó calendario de rodaje.

Sábado 1 de Agosto al Sábado 16 de agosto.
Reunión del equipo, asignación de tareas, y etapa de acoplamiento.

Domingo 16 de Agosto a 5 de septiembre.
Realización de los escenarios al tamaño final de: 100 cm x 50 cm y 200 x 180 cm

Oficina Int (Oficina De Diziú - Diziú).
Lateral Izq. Plano/ Medium
37 cm x 50 cm ESC.1 SEC.1

Monitor (Codigo – Personas - Collage De Monitores - Kizín). Frontal. Luz/ Roja-Contraluz
37 cm X 100 cm ESC.1 SEC.2

Oficina . Int. (Oficina de Diziú- soldado).
Frontal – paneo. Izq. Plano medium.
74 cm x 50 cm ESC.1 SEC.5

Oficina Int. Lateral. (Diziú Der-Izq).
Izq. Luz/Contraluz
74 cm x 50 cm ESC.1 SEC.6

Oficina Ext. Picada-Tilt Down. (Oficina – Personas - Hormigas).
Luz/ Envolvente.
37 cm X 100 cm ESC.1 SEC.7

Subterranio/Escaleras. (Pies - Patas).
Frontal/ Semi Close Up. Luz/ Contraluz.
37 cm x 50 cm ESC.2 SEC.1

Subterranio/Habitacion Blanca. (Oveja- Tubos - Sombra)
Lateral/ Semi Close Up. Luz/ Contraluz.
37 cm x 50 cm ESC.2 SEC.2

Int. Oficina. (Kizín De Espalda - Mapas)
Traveling Lateral- Over Shoulder. Izq. Plano/ Close Up. Luz/Cenital.
74 cm X 50 cm ESC.3 SEC.1

Int. Oficina (Mano - Fichas).
Over Shoulder. Izq. Plano/Extreme Close Up. Luz/Cenital.
37 cm x 50 cm ESC.3 SEC.2

Ext. Refugio. (Tordo Ojirrojo).
Lateral. Plano /Long Shot. Noche.
37 cm x 50 cm ESC.4 SEC.1

Ext. Refugio. (Ojo Del Tordo Ojirrojo).
Frontal. Plano/Close Up. Noche.
37 cm x 50 cm ESC.4 SEC.2

Ext. Refugio. (Diziú Picada).
Dolly In-Subjetiva-Cenital Noche.
74 cm x 100 cm ESC.4 SEC.3

Ext. Refugio. (Diziú Frontal).
Plano /Extreme Close Up. Noche.
37 cm x 50 cm ESC.4 SEC.4

Ext. Refugio. (Ojos Diziú Frontal).
Plano /Extreme Close Up. Noche.
37 cm x 50 cm ESC.4 SEC.5

Int. Subterranio. (Interior Abitacion Frontal-Subjetiva).
Plano/ Medium. Luz/Cenital.
37 cm x 50 cm ESC.5 SEC.1

Subterranio. Frontal-Subjetiva. (Interior Abitacion Frontal-Subjetiva).
Plano/Close Up. Luz/Cenital.
37 cm x 50 cm ESC.5 SEC.2

Lunes 6 de Septiembre al 19 de Septiembre.
De 20 a 26 Realización del personaje

Marionetas, inmóviles y móviles.	ESC.5 SEC.1 A LA SEC. 2
OFICINA INT	27 de Septiembre a 2 de Octubre Extras.
OFICINA DE DIZIÚ - DIZIÚ	Lunes 3 de octubre a 17 de Octubre. Preparación del espacio de trabajo: Adecuar el espacio, colocar las luces, coordinar horarios, construir los soportes etc...
-FILTRO ROJO- MONITOR – CODIGOS PERSONAS (FULL SHOT) MONITORES KIZÍN (MEDIUM SHOT) OFICINA DE DIZIÚ - SOLDADO (PLANO AMERICANO) DIZIÚ DER-IZQ (FULL SHOT) PERSONAS/ HORMIGAS (PICADA).	Lunes 17 de octubre a 4 de Diciembre. Proceso de animación.
ESC.1 SEC.1 a la SEC.7	Segunda quincena de Octubre
SUBTERRANIO PIES/ PATAS (FRONTAL) OVEJA-TUBOS - SOMBRA ESC.2 SEC.1 a la SEC.2	ESC.3 SEC.1 ESC.3 SEC.2 ESC.4 SEC.3 ESC.1 SEC.2
INT. OFICINA.	Primera quincena de Noviembre
KIZÍN (DE ESPALDA) MAPAS MANO FICHAS ESC.3 SEC.1 a la SEC. 2	ESC.1 SEC.5 ESC.1 SEC.6 ESC.1 SEC.7 ESC.2 SEC.1 ESC.2 SEC.2
EXT. REFUGIO.	Segunda quincena de Noviembre
TORDO OJIRROJO (Lateral. Der.) Movimiento de cabeza. OJO DEL TORDO OJIRROJO DIZIÚ (PICADA) DIZIÚ FRONTAL (CLOSE UP) OJOS DIZIÚ (FRONTAL) ESC.4 SEC.1 A LA SEC. 6	ESC.1 SEC.1 ESC.1 SEC.3 ESC.1 SEC.4 ESC.4 SEC.1 ESC.4 SEC.2
INT. SUBTERRANIO.	Primera semana de Diciembre
MONITORES PARPADEANTES ALIMENTO QUE BAJA POR TUBOS FOCO REJA DE LA PUERTA	ESC.4 SEC.4 ESC.4 SEC.5 ESC.4 SEC.6 ESC.5 SEC.1 ESC.5 SEC.2
	lunes 7 de Diciembre a 1 de Enero. Edición de la animación, e inserción de efectos.
	Edición del 2 de Enero al 31 de Enero. Grabación de diálogos, sonidos incidentales, composición y edición de musica.

3.1.7 Desglose de necesidades (break down)

Como su nombre lo indica, el desglose de necesidades, es un listado de las necesidades del proyecto. Ahora se presenta en un listado simple.

- Numero de Escena.
- Numero de Secuencia.
- Descripción de la escena.
- Nombre del personaje o personajes que participan en la escena.
- Si los hay que tipos de efectos especiales se requieren.
- El vestuario de los personajes.
- La paleta de color que se utilizara.
- Los de dorados de la escena.
- La utilería.
- El maquillaje y peinados de los personajes.
- El tipo de iluminación que se utilizara.
- Si estará presente o se ara referencia a un animal.
- Los efectos de sonido.
- El cuadro del Storyboard el cual representa dicha secuencia dentro de la escena.

El listado de requerimientos puede variar dependiendo de las necesidades del proyecto, en el caso particular de este corto, es necesaria la parte de los animales por las metáforas y metonimias a las cual refieren a si como la parte de vestuario que sirve para representar el paso del tiempo, quitando esas dos variantes los demás requerimientos suelen ser los requerimientos promedio de cualquier producción, la estructura de base seria el listado anterior, pero debería servir de referencia para cualquier tipo de producción.

1 Break-Down

Escena: 1	<p>Color: Paleta de color del fondo Edificio de tornas- cubículo de Diziú.</p>  <p>Paleta de color de personaje Diziú.</p> 	
Secuencia: 1		
<p>Descripción: Diziú se encuentra sentada dentro de su pequeña oficina, rebisando unos archibos.</p>		
Personajes Diziú.	<p>Decoración: En la pared del cubículo hay una maceta con flores de perene, entre las pertenencias de Diziú hay fotos familiares y artículos de papelería.</p>	
<p>Efectos especiales: Las manos que salen de los monitores.</p>	<p>Utilería: Los googles de Diziú que en el corto les llaman retículos.</p>	<p>Animales: Tordo de ojos rojos macho de mediana edad.</p>
<p>Vestuario: En el encuadre se ve la parte superior del cuerpo de diziú, la parte de la blusa y capa.</p>	<p>Maquillaje y peinado: Diziú esta maquillada y peinada muy formal.</p> <p>Iluminación: Cenital.</p>	<p>Efectos especiales/ música: El trinado del tordo de ojos rojos al ser amenasado por las manos que salen del monitor.</p>
Escena: 1	<p>Color: Edificio de tornas- cubiculo de Diziú.</p>  <p>Paleta de color de personaje Diziú.</p> 	
Secuencia: 2		
<p>Descripción: Es una escena subjetiva, desde el punto de vista de Diziú, que muestra su entorno laboral.</p>		
Personajes Diziú.	<p>Decoración: El lugar es un mirador con vista a unos enormes monitores y barandales que evitan caer en un enorme hueco al centro de la habitación, la luz proviene de un gran tragaluz en el techo, todo es en extremo pulcro y ordenado.</p>	
<p>Efectos especiales: Solamente la transparencia del cubículo de Diziú.</p>	<p>Utilería: El monitor de la computadora de Diziú y parte de su espacio de trabajo.</p>	<p>Animales:</p>
<p>Vestuario: El vestuario de Diziú esta compuesto por una blusa de mangas largas, un pantalón ancho, una capa con faja, botas y su retículo.</p>	<p>Maquillaje y peinado: Diziú esta maquillada y peinada muy formal.</p> <p>Iluminación: Cenital filtro rojo.</p>	<p>Efectos especiales/ música: Un sonido armonioso del teclado, junto con sonidos típicos de oficina.</p>

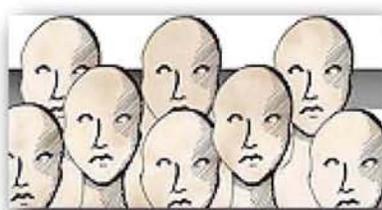
2 Break-Down

Escena: 1	<p>Color: Edificio de tornas- cubiculo de Diziú.</p>  <p>Paleta de color de personaje Diziú.</p>  <p>Kizín.</p> 	
Secuencia: 3		
<p>Descripción: Mientras se trasmite un comunicado especial los retículos de Diziú sufren una avería, por lo que ve deformado el rostro en el monitor.</p>		
<p>Personajes Subjetiba de Diziú. Kizín.</p>	<p>Decoración: Un grupo de pantallas flotantes colocadas en el hueco del mirador, forman el rostro de Kizín, la estática y la interferencia en la imagen es del tipo que se presenta en los monitores con fallas de recepción de señal.</p>	
<p>Efectos especiales: La transformación del rostro de Kizín.</p>	<p>Utilería: La perspectiva en primera persona basada en los retículos de Diziú.</p>	<p>Animales: Borrego cimarrón anciano macho.</p>
<p>Vestuario: El hombre de nombre Kizín en los monitores viste muy formal y de etiqueta.</p>	<p>Maquillaje y peinado: El peinado de Kizín es pulcro a si como el corte del bigote y la barba.</p> <p>Iluminación: Contra luz roja.</p>	<p>Efectos especiales/ música: Después de la de compostura espontanea de los retículos de Diziú el rostro en las pantallas produce estática y cambia al de un Borrego cimarrón.</p>
Escena: 1	<p>Color: Edificio de tornas- cubiculo de Diziú.</p> 	
Secuencia: 4		
<p>Descripción: Los soldados conducen a los trabajadores después hay una distorsión en la imagen y que los muestra como animales.</p>		
<p>Personajes Trabajadores soldados.</p>	<p>Decoración: El piso tiene piso de azulejos blanco, barandal tubular de color bronce.</p>	
<p>Efectos especiales: Una distorsión por medio de estática.</p>	<p>Utilería: Barandal blanco.</p>	<p>Animales: Una jauría de lobos mexicanos y un rebaño de borregos cimarrones.</p>
<p>Vestuario: La figuras son siluetas, los trabajadores visten formales y los soldados uniforme militar boina y hombreras con forma le lobo.</p>	<p>Maquillaje y peinado: Cabello recogido, y una silueta bien alineada.</p> <p>Iluminación: Contra luz roja.</p>	<p>Efectos especiales/ música: Se oyen las pisadas de los lobos y las pesuñas de las ovejas.</p>

3 Break-Down

Escena: 1	Color:	
Secuencia: 5	Edificio de tornas- cubiculo de Diziú.	
Descripción: La conversación establecida entre un militar "Zambo" con Diziú.	Paleta de color de personaje Zambo. 	
Personajes Zambo y Diziú.	Decoración: El cubículo de Diziú es traslucido y ordenado, un florero, y fotos familiares, papelería, y su monitor.	
Efectos especiales: Transición entre la vista con el retículo y sin él.	Utilería: fotos familiares, florero, ordenador y papelería.	Animales:
Vestuario: Zambo: uniforme militar color cafe con rojo, boina, hombrera izquierda don forma de lobo, y pechera de metal.	Maquillaje y peinado: El peinado del moro es casquete corto y bigote. Iluminación: Cenital	Efectos especiales/ música: Marcha militar como ruido de fondo.
Escena: 1	Color:	
Secuencia: 6	Paleta de color del fondo	
Descripción: Diziú corre a través del edificio huyendo de los Zambo.	Edificio de tornas- pasillos.  Paleta de color de personaje Diziú. 	
Personajes Diziú.	Decoración: Los pasillos largas minimalistas muy iluminados, con columnas, con escalinatas y loseta blanca.	
Efectos especiales: La sombra que proyecta Diziú es un tordo.	Utilería: Los retículos de Diziú.	Animales: Sombra de un tordo de ojos rojos.
Vestuario: El vestuario de Diziú está compuesto por una blusa de mangas largas, un pantalón ancho, una capa con faja, botas y su retículo.	Maquillaje y peinado: El cabello de Diziú se va despeinado como forme ella esta corriendo. Iluminación: Contraluz	Efectos especiales/ música: música de persecución, compuesta por la marcha militar.

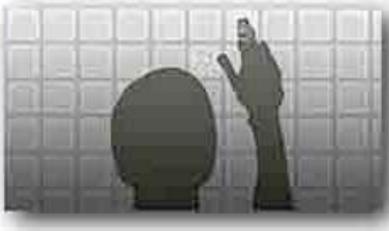
4 Break-Down

Escena: 1	Color: Edificio de tornas- ciudad de Torna. 	
Secuencia: 7		
Descripción: Vista panorámica de la ciudad de Perene, rodeada de edificios y una enorme jaula de rodea el edificio de Faradai.		
Personajes Disíu.	Decoración: La ciudad es futurista, con edificios bastante intrincados están muy amontonados uno sobre otro, llena de tubos, chimeneas y la ciudad esta llena de humo.	
Efectos especiales:	Utilería:	Animales:
Vestuario: Toma subjetiva.	Maquillaje y peinado: Toma subjetiva. Iluminación: Cenital.	Efectos especiales/ música: La marcha militar continúa y evoluciona al compas del palpitar del corazón.
Escena: 2	Color: Sotano del conglomerado de Faraday. 	
Secuencia: 1		
Descripción: Los compañeros de Dizíu bajan al subterráneo del edificio de Faraday.		
Personajes Trabajadores del departamento de zoología.	Decoración: Rejas en el techo y escaleras que conducen al sótano del edificio.	
Efectos especiales: la transformación de los trabajadores por ovejas.	Utilería:	Animales: Rebaño de borregos cimarrón.
Vestuario: Ropa elegante de trabajo de oficina.	Maquillaje y peinado: Aspecto pulcro y bien arreglados. Iluminación: Contra luz.	Efectos especiales/ música: El sonidos de las pisadas y los murmullos de los trabajadores.

5 Break-Down

Escena: 2	Color: Sotano del conglomerado de Faraday.  Paleta de color de personaje Atzíri 	
Secuencia: 2		
Descripción: En el sótano del conglomerado de Faraday		
Personajes Atzíri	Decoración: La sala esta oscura con aparatos de palancas, humo y un espejo de doble vista.	
Efectos especiales: el humo saliendo de la maquinaria.	Utilería:	Cría de borrego cimarrón.
Vestuario: La silueta de la niña trae falda y capa.	Maquillaje y peinado: La silueta de la niña trae dos coletas. Iluminación: Contra luz.	Efectos especiales/ música: El ruido de la maquinaria.
Escena: 3	Color: Mirador del conglomerado de Faraday.  Paleta de color de personaje Kizín. 	
Secuencia: 1		
Descripción: Conversación entre Kizín y soldados Zambos presentados como sombras.		
Personajes Kizín. dos soldados Zambos.	Decoración: El espacio esta cubierto por las sombras, las paredes son blancas que sirven como pantalla para las proyecciones de diagramas y mapas.	
Efectos especiales: Las proyecciones en la pared.	Utilería: La pared.	Animales: Dos lobos mexicanos adultos
Vestuario: Kizín luce un traje blanco, los dos Zambos lucen su uniforme.	Maquillaje y peinado: El peinado de todos es pulcro el corte es casquete corto, Kizín tiene el cabello blanco. Iluminación: Contra luz.	Efectos especiales/ música: Se escucha ruido de chispas y estática que se oye por debajo de la conversación.

6 Break-Down

Escena: 3	<p>Color: Mirador del conglomerado de Faraday.</p> 	
Secuencia: 2		
<p>Descripción: Kizín despliega información sobre el proyecto wiphala.</p>	<p>Paleta de color de personaje Kizín.</p> 	
<p>Personajes Kizín.</p>	<p>Decoración: Lugar de estética minimalista poco iluminado con proyecciones en la pared.</p>	
<p>Efectos especiales: La proyección de información.</p>	<p>Utilería: Mapas, proyecciones, estadísticas, información y fotografías.</p>	<p>Animales:</p>
<p>Vestuario: Kizín luce un traje blanco, con mangas recogidas.</p>	<p>Maquillaje y peinado: solo se ve su mano.</p> <p>Iluminación: Cenital.</p>	<p>Efectos especiales/ música: Hay luces en el muro con fotos información y diagramas. El ruido de fondo es el de la estática y electricidad.</p>
Escena: 4	<p>Color: Ciudad de Perene.</p> 	
Secuencia: 1		
<p>Descripción: El tordo de ojos rojos observa la ciudad.</p>	<p>Paleta de color de personaje Tordo de ojos rojos.</p> 	
<p>Personajes Tordo de ojos rojos.</p>	<p>Decoración: La ciudad esta devastada, los edificios en ruinas, el cielo es claro, las calles son oscuras.</p>	
<p>Efectos especiales: El anochecer que empieza a iluminar la ciudad.</p>	<p>Utilería: Postes de luz y escombros.</p>	<p>Animales: Tordo de ojos rojos.</p>
<p>Vestuario:</p>	<p>Iluminación: Noche luz tenue.</p>	<p>Efectos especiales/ música: El canto del Tordo de ojos rojos.</p>

7 Break-Down

Escena: 4	<p>Color: Ciudad de Perene.</p>  <p>Paleta de color de personaje Tordo de ojos rojos.</p> 	
Secuencia: 2		
<p>Descripción: Toma panorámica de la ciudad de Perene desde punto de vista de un Tordo de ojos rojos.</p>		
<p>Personajes Tordo de ojos rojos.</p>	<p>Decoración: La ciudad esta devastada, los edificios en ruinas, el cielo es claro, las calles son oscuras.</p>	
<p>Efectos especiales: El cambio de punto de vista.</p>	<p>Utilería:</p>	<p>Animales: Tordo de ojos rojos.</p>
<p>Vestuario:</p>	<p>Iluminación: Noche luz tenue.</p>	<p>Efectos especiales/ música: La vista panorámica cambia a una toma subjetiva desde el punto de vista del Tordo de ojos rojos.</p>
Escena: 4	<p>Color: Ciudad de Perene.</p>  <p>Paleta de color de personaje Diziú.</p> 	
Secuencia: 3		
<p>Descripción: El tordo de ojos rojos observa a Diziú, que se encuentra sentada en medio de las ruinas.</p>		
<p>Personajes Diziú.</p>	<p>Decoración: La ciudad esta devastada, los edificios en ruinas, el cielo es claro, las calles son oscuras.</p>	
<p>Efectos especiales:</p>	<p>Utilería: Escombros y ruinas.</p>	<p>Animales:</p>
<p>Vestuario: El vestuario de Diziú esta compuesto por una blusa desgarrada de mangas largas, un pantalón ancho roto, una capa con faja, botas y su retículo sucio.</p>	<p>Maquillaje y peinado: El maquillaje y el peinado de Diziú es desalineado a comparación de la primera escena.</p> <p>Iluminación: Noche luz tenue.</p>	<p>Efectos especiales/ música: El canto del tordo de ojos rojos.</p>

8 Break-Down

Escena: 4	Color:		
Secuencia: 4	Paleta de color del fondo Sotano del conglomerado de Faraday.		
Descripción: Diziú trata de hacer salir a sus compañeros del conglomerado de Faraday.	 <p>Paleta de color de personaje Diziú.</p> <p>Atzíri</p>		
Personajes Diziú. Atzíri	Decoración:		
Efectos especiales: Toma subjetiva.	Utilería: Engranés y maunaria.	Animales:	
Vestuario: La ropa de Atzíri es una falda naranja, blusa y chaleco blanco.	Maquillaje y peinado: Su aspecto es desgastado y con mal aspecto. Iluminación: Noche luz tenue.	Efectos especiales/ música: El ruido de la maquinaria que suena de forma armoniosa.	
Escena: 5	Color:		
Secuencia: 1	Paleta de color del fondo Sotano del conglomerado de Faraday.		
Descripción: Diziú habla sin saberlo con Atzíri, tratando de convencerla de salir.	 <p>Paleta de color de personaje Diziú.</p> <p>Atzíri</p>		
Personajes Diziú. Atzíri	Decoración: La habitación es amplia pero la gente en el interior esta amontonada, hay engranes y maquinaria, la habitación tiene vapor por todas partes.		
Efectos especiales: Cambio de enfoque.	Utilería: Engranés y maquinaria.	Animales:	
Vestuario: La ropa de Atzíri es una falda naranja, blusa y chaleco blanco.	Maquillaje y peinado: Su aspecto es desgastado y con mal aspecto. Iluminación: Cenital	Efectos especiales/ música: El ruido de la maquinaria que suena de forma armoniosa.	

9 Break-Down

Escena: 5	Color: Paleta de color de personaje Diziú. 	
Secuencia: 2		
Descripción: Close up al ojo de Diziú que deja caer una lagrима.		
Personajes Diziú.	Decoración: Una reja se interfiere la visión entre Diziú y Atzíri.	
Efectos especiales: Las lagrimas de Diziú.	Utilería:	Animales: Tordo de ojos rojos fuera de cuadro.
Vestuario: Close up.	Maquillaje y peinado: No tiene maquillaje alguno. Iluminación: Cenital	Efectos especiales/ música: El canto del tordo de ojos rojos vuelve a sonar.
Escena: 4	Color: Paleta de color de personaje Diziú. 	
Secuencia: 5 y 6		
Descripción: Close up al ojo de Diziú que mira el cielo estrellado.		
Personajes Diziú.	Decoración: La textura de la piel de Diziú y el reflejo del cielo estrellado.	
Efectos especiales:	Utilería:	Animales: Tordo de ojos rojos surcando el cielo estrellado.
Vestuario: Close up.	Maquillaje y peinado: No tiene maquillaje alguno. Iluminación: Noche luz tenue.	Efectos especiales/ música: El canto del tordo de ojos rojos vuelve a sonar.

3.1.8 Carpeta de Arte

Para este apartado se utilizó el *Manual para dibujantes e ilustradores. Una guía para el trabajo práctico* de Gunter H. Así, las parte que conforman la carpeta son:

- Paleta de color: Define que colores y como serán utilizados, generalmente:
- Pruebas de Color: tanto de los personajes como de los fondos.
- Texturas: Una muestra con la cantidad de detalle que se utilizará.
- Primeros bosquejos: son apenas unos trazos que ayuden a fluir las ideas, para empezar a materializarlas.
- Layout: Es una propuesta mas solida de los primeros bosquejos generalmente a color.
- El original: propuesta final o dommy de cómo debe quedar.
- Diseño de vestuario: El equivalente a los vestuarios de la producción en video, solo que en este caso se queda en el papel.
- Referencias: Algunas ideas o conceptos que nutran el concepto.
- Diseño de escenarios: se refiere a los paisajes y el concepto espacio temporal en el que se ubica la historia. Para este apartado se utilizo la obra *Dibujar y pintar paisajes y ciudades de fantasía* de Rob Alexander. Y para el color y las formas se utilizo el pensamiento taoísta, Por su uso y significación, representación del ying y yang que refuerce el significado del relato. Todo lo anterior integrado con base en a la técnica por recortes.

Carpeta de arte.

Paleta de color.

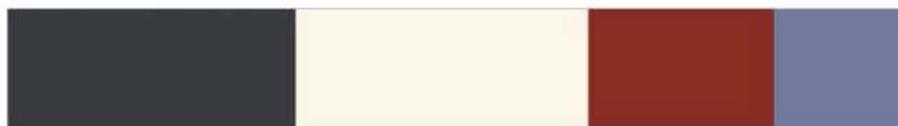
Escala de negro.



Edificio de Torna.



Mirador del conglomerado de Faraday.



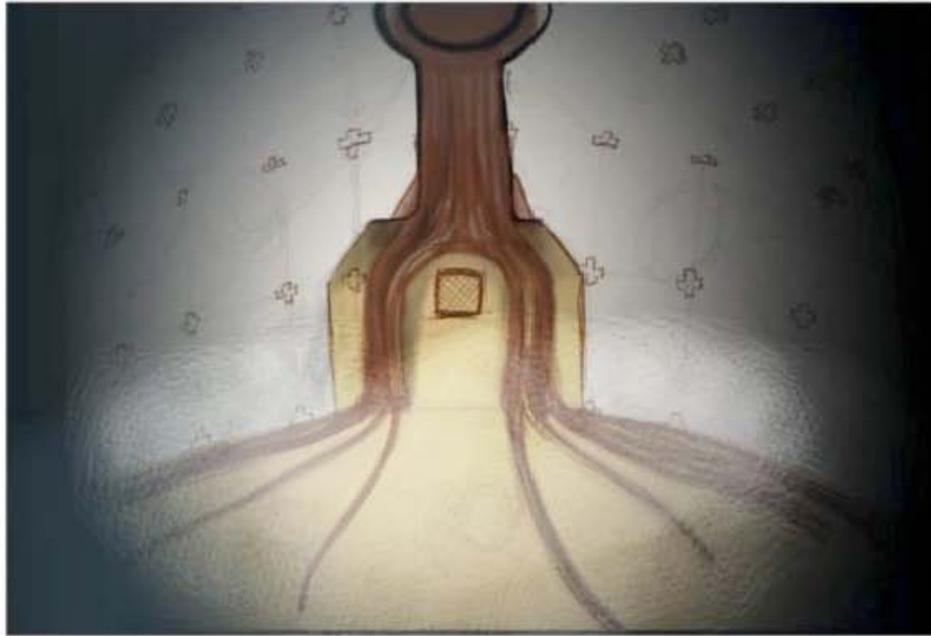
Sotano del conglomerado de Faraday.



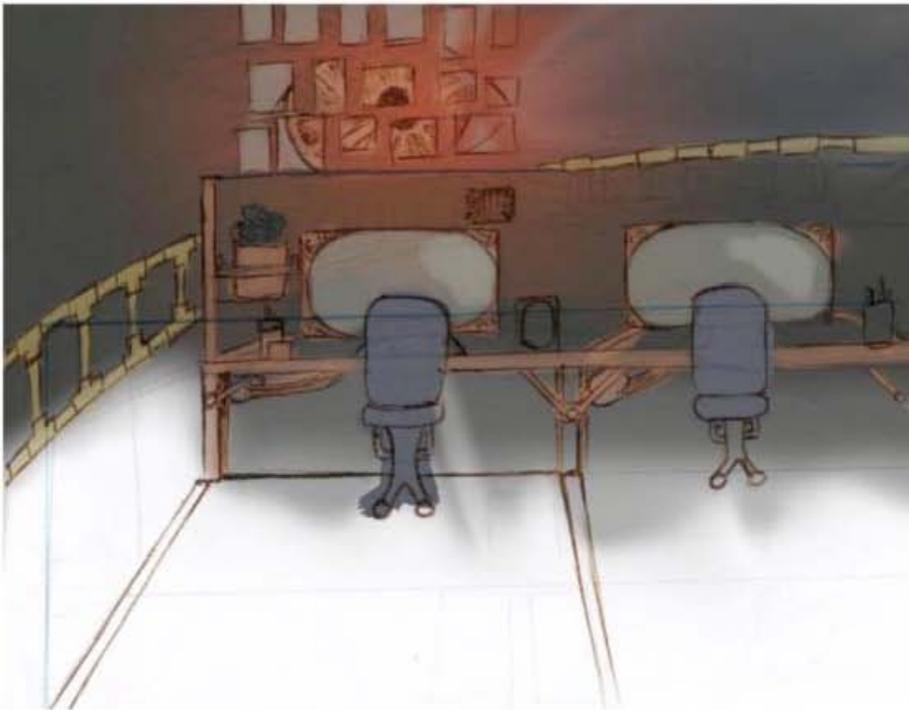
Ciudad de perene.



Prueba de color en escenarios

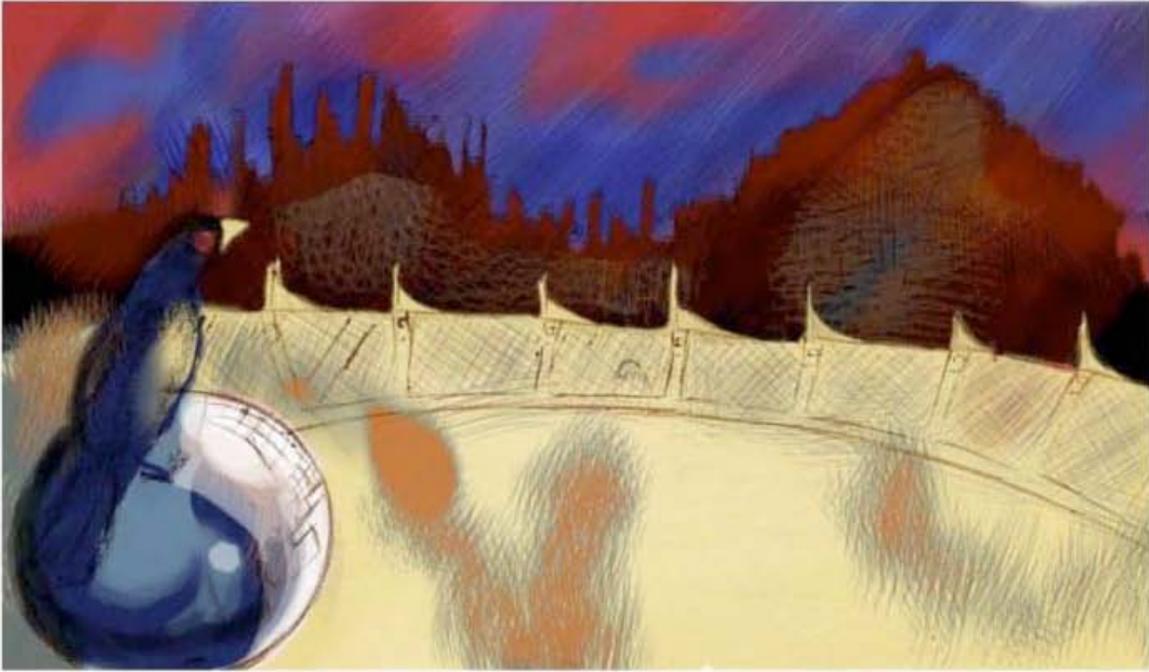


Interior sotano del conglomerado de Faraday.



Interior edificio de Torna.

Prueba de color en escenarios



Exterior ciudad de Perene.



Interior mirador del conglomerado de Faraday.

Prueba de color en personajes

1 Diziú.

Piel: ●●●

Ojos: ●●●●●

Cabello: ●●●●

Ropa: capa ●●●●● blusa ●●●●● pantalón ●●●●●

Accesorios: faja ●●●●● botas ●●●●● retículo ●●●●●

3 Zambo.

Piel: ●●

Ojos/Cabello: ●

Ropa: uniforme ●●●●●

Accesorios: hombrera ●●●●●
Botas ●●●●●

2 Kizín.

Piel: ●●

Ojos: ●●

Cabello: ●●

Ropa: pantalón ●●●●● chaleco ●●●●●

Accesorios: zapatos ●●●●● cinturón. ●●●●●

4 Atzíri.

Piel: ●

Ojos/Cabello: ●

Ropa: falda ●●●●● Blusa/bola para el cabello: ●●●●●

Accesorios: botas ●●●●● peluche ●●●●●



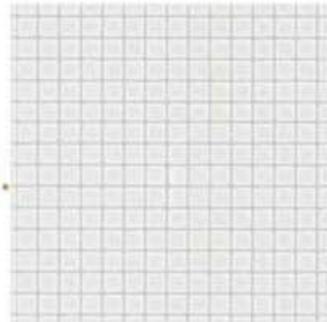
Texturas

Paredes

Pisos



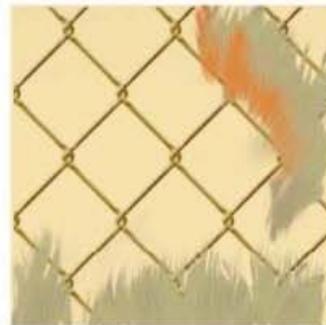
Edificio de Torna.



Mirador del conglomerado de Faraday.



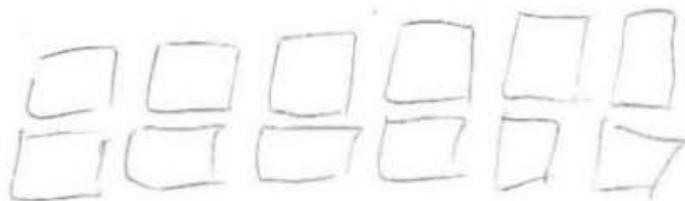
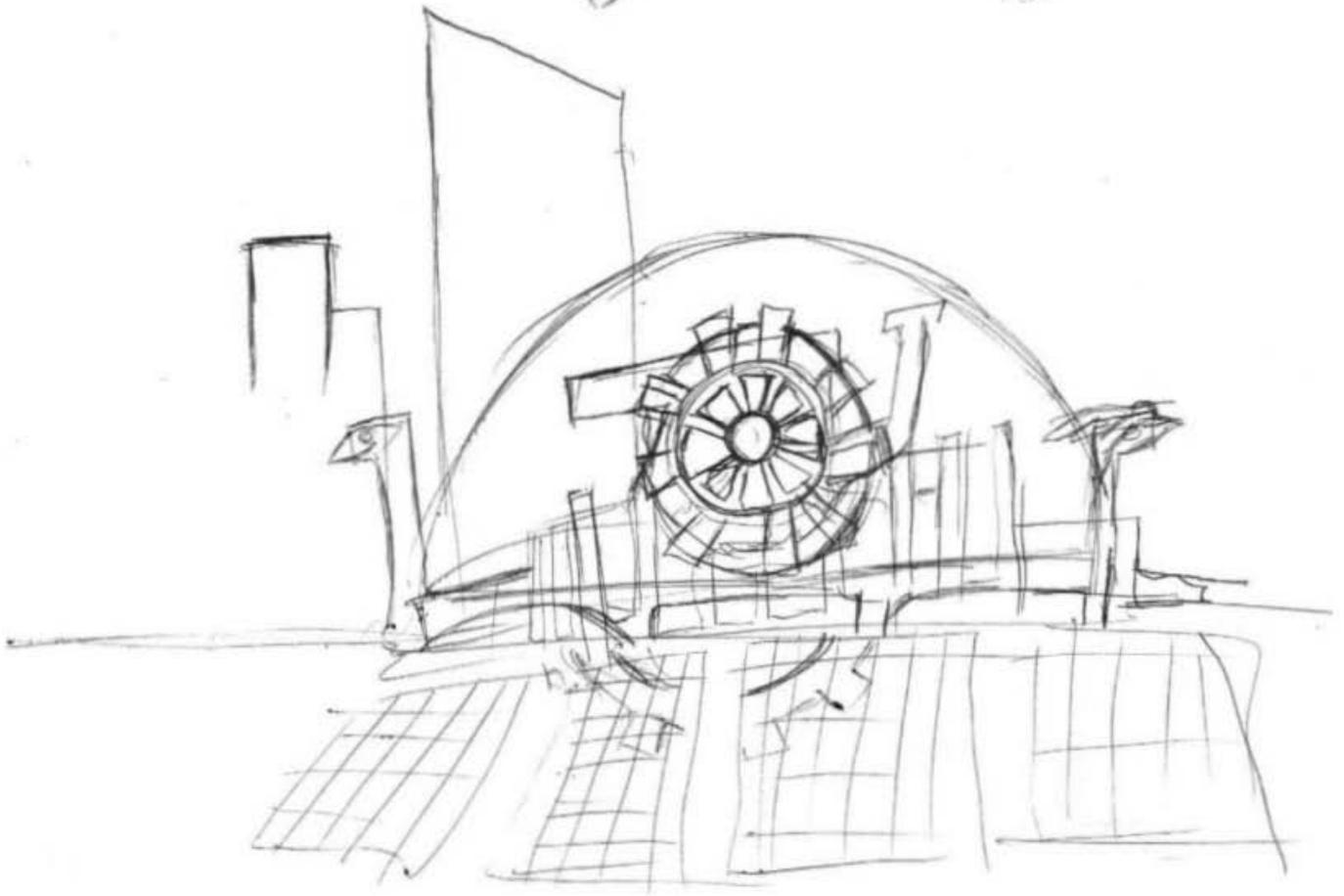
Sotano del conglomerado de Faraday.



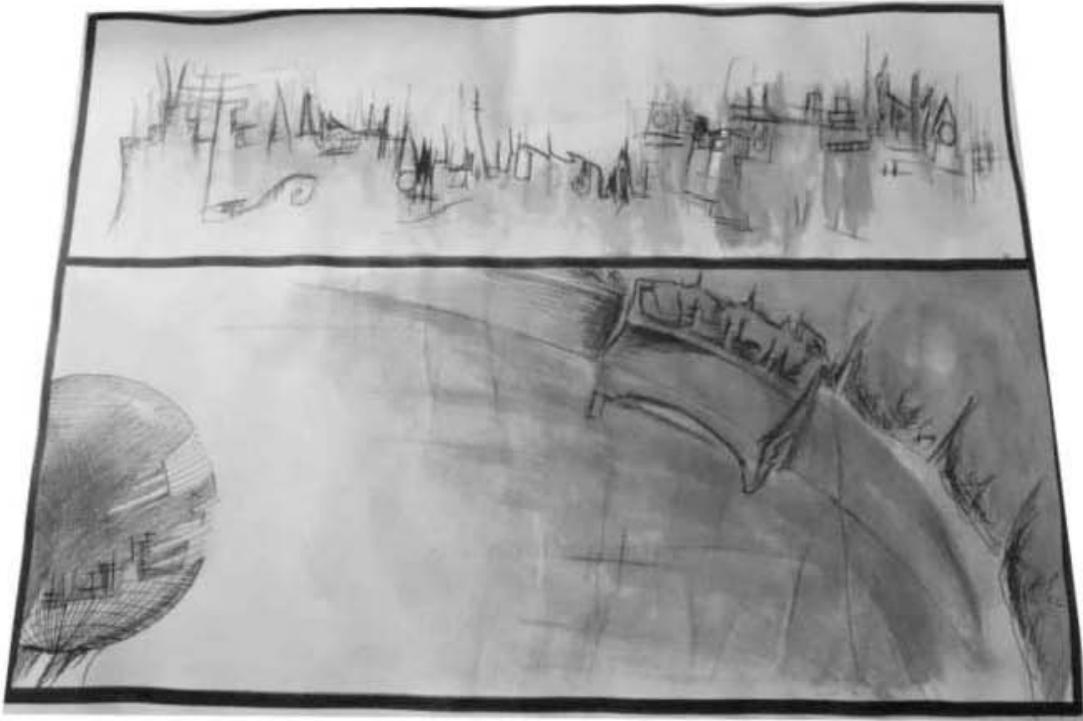
Ciudad de perene.

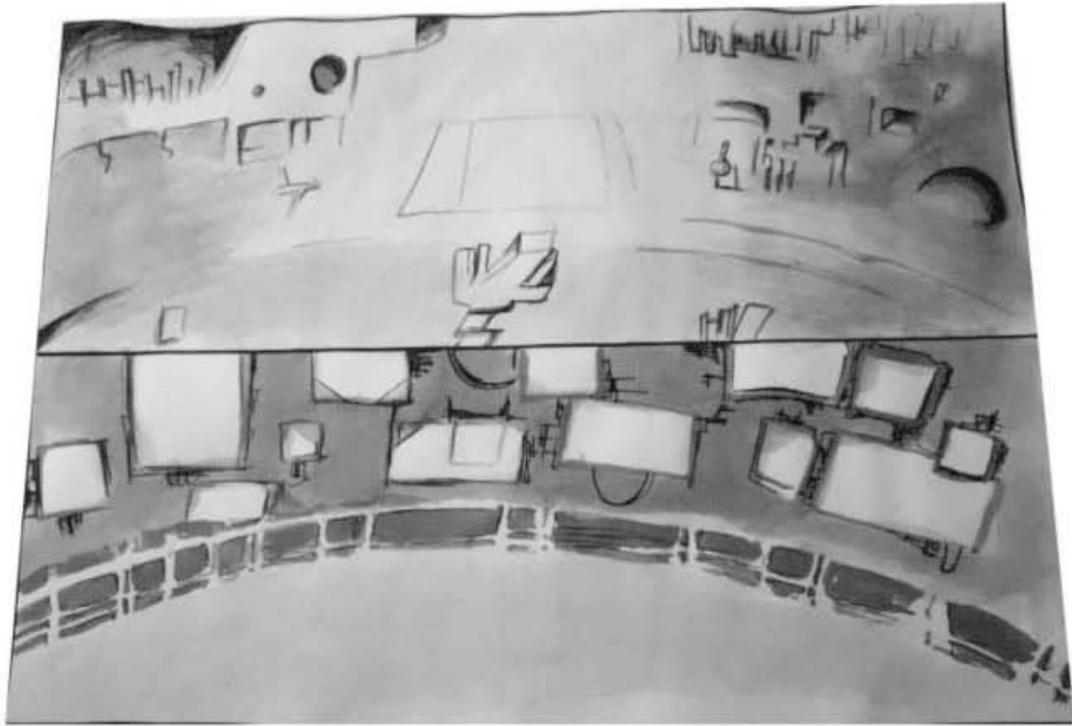


Primeros bocetos escenarios









Primeros bocetos en personajes



Diziú

DZIÚ Mujer de 30 años, su cabello es color negro, no muy largo, sus ojos son de color negro, usa goggles rojos, piel morena clara, compleción regular, de estatura promedia, la luz de los monitores tiene forma de manos que poco a poco iluminan el rostro de DZIÚ, quien tiene la vista fija al frente, manteniendo su atención en esa dirección, al fondo se oye el sonido del teclado.

KIZÍN

KIZÍN. Hombre de 78 años de edad, alto, de piel clara, con traje blanco, ojos azul claro, muy delgado, cabello blanco con bigote y barba.

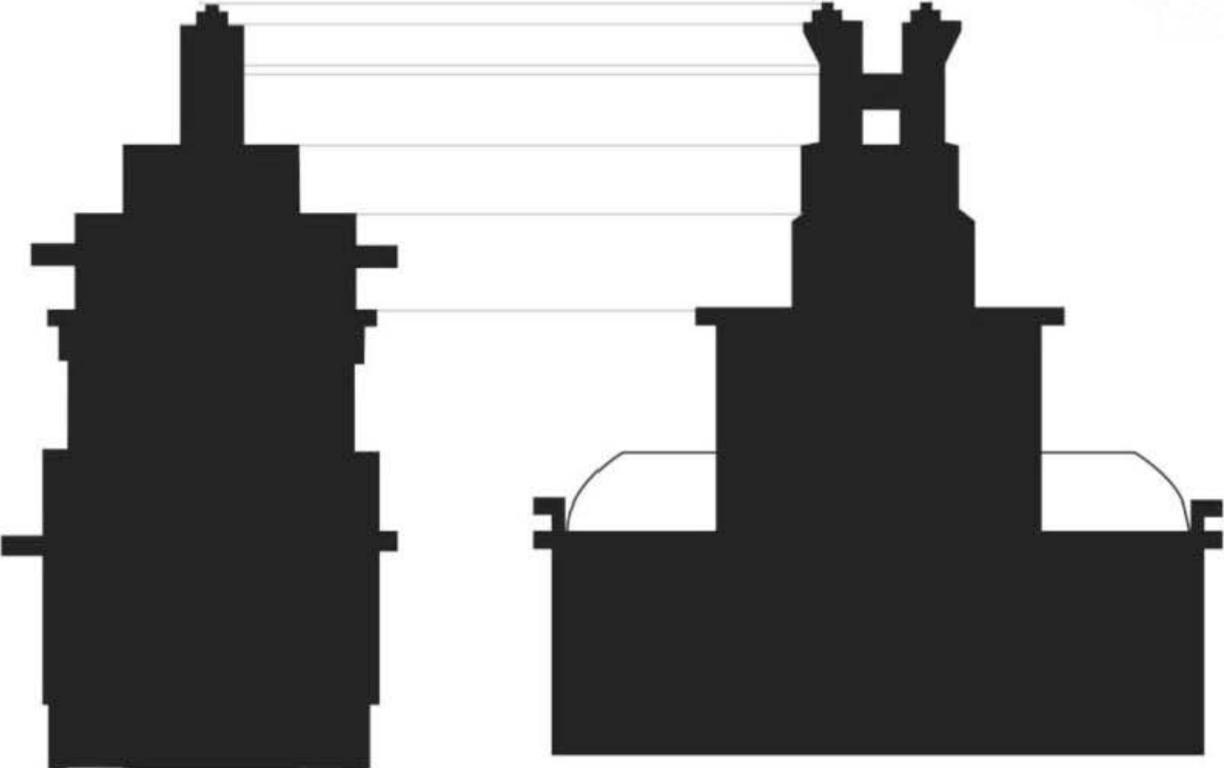




Extras

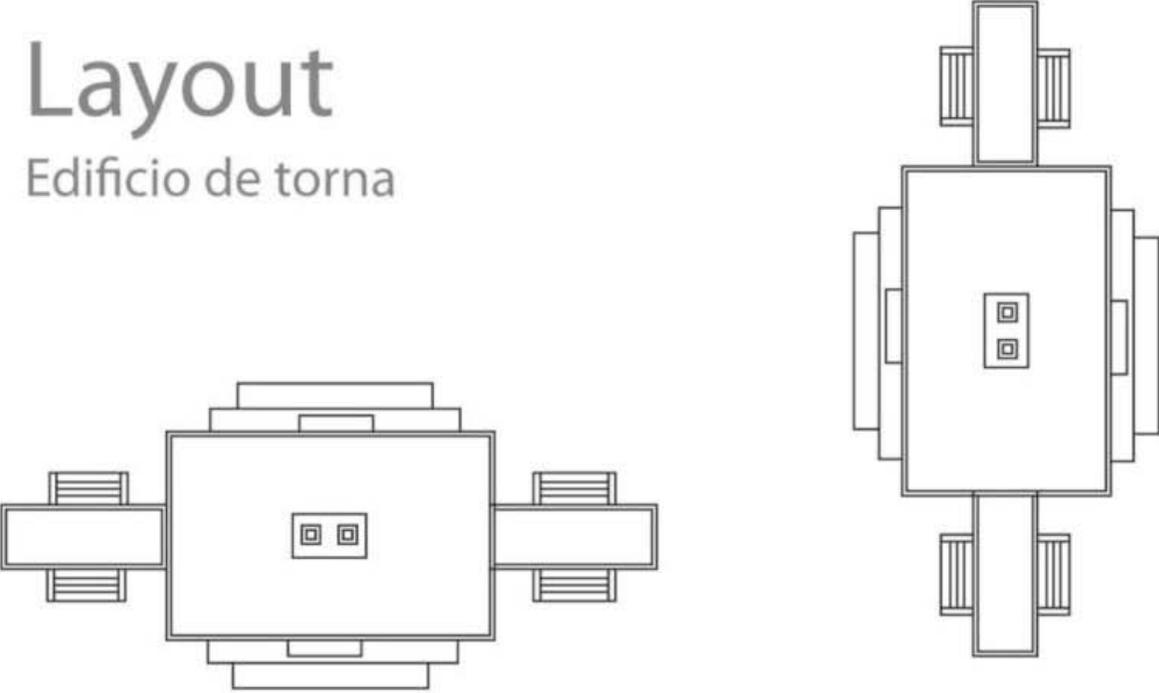


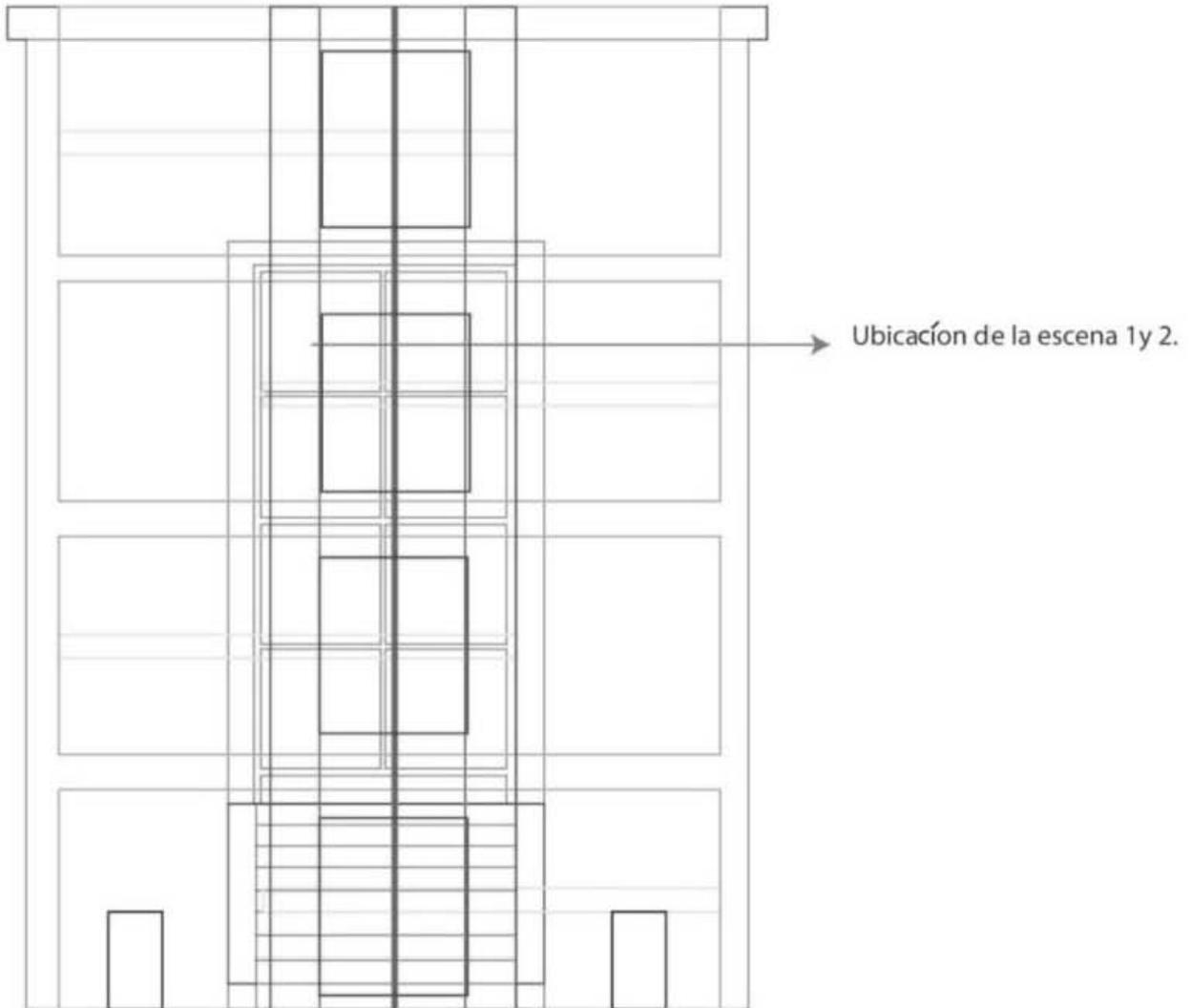
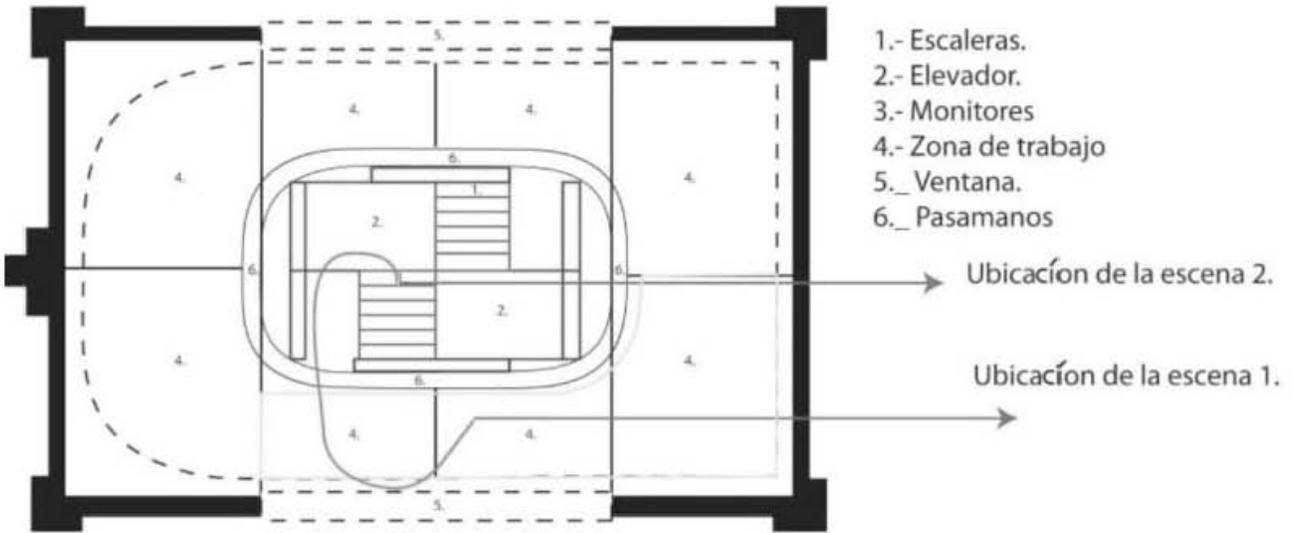
Paisajes



Layout

Edificio de torna

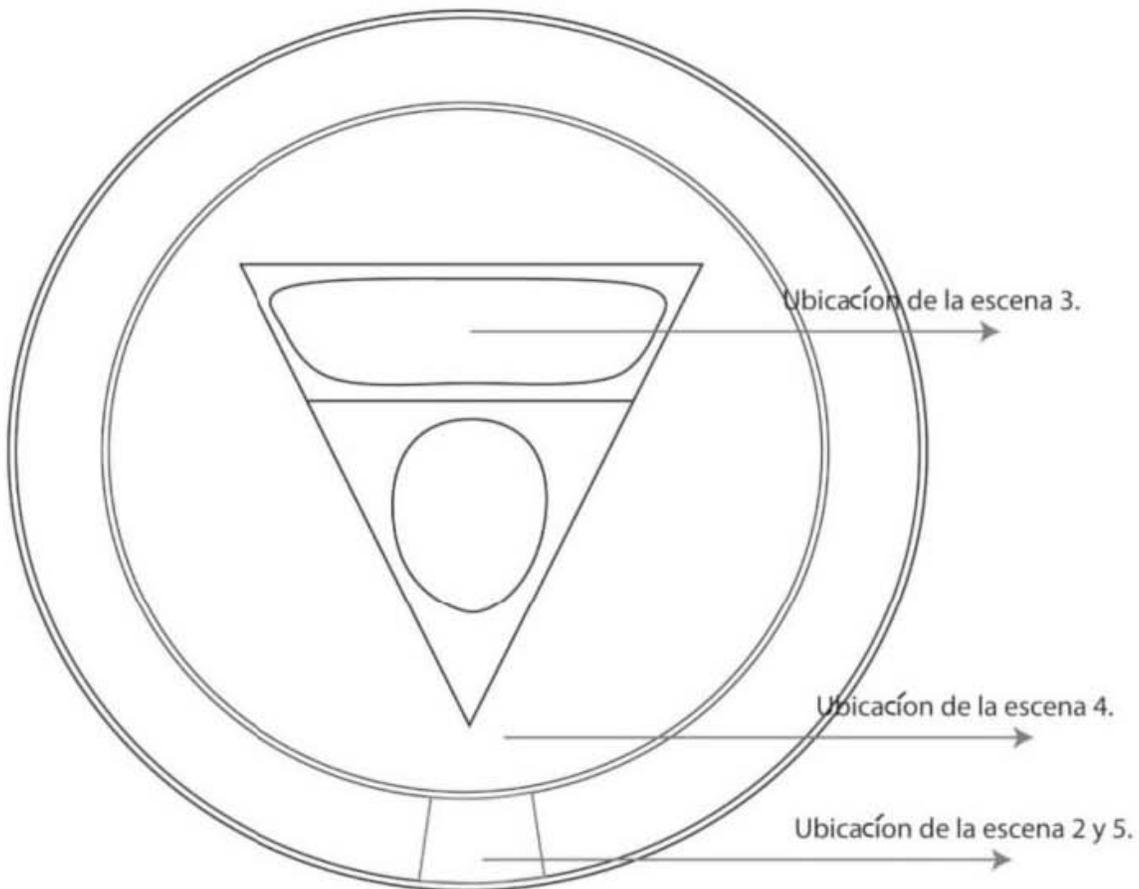


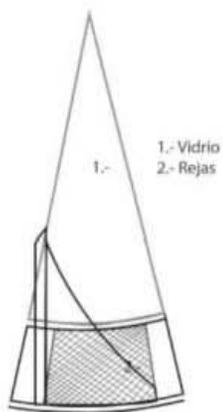
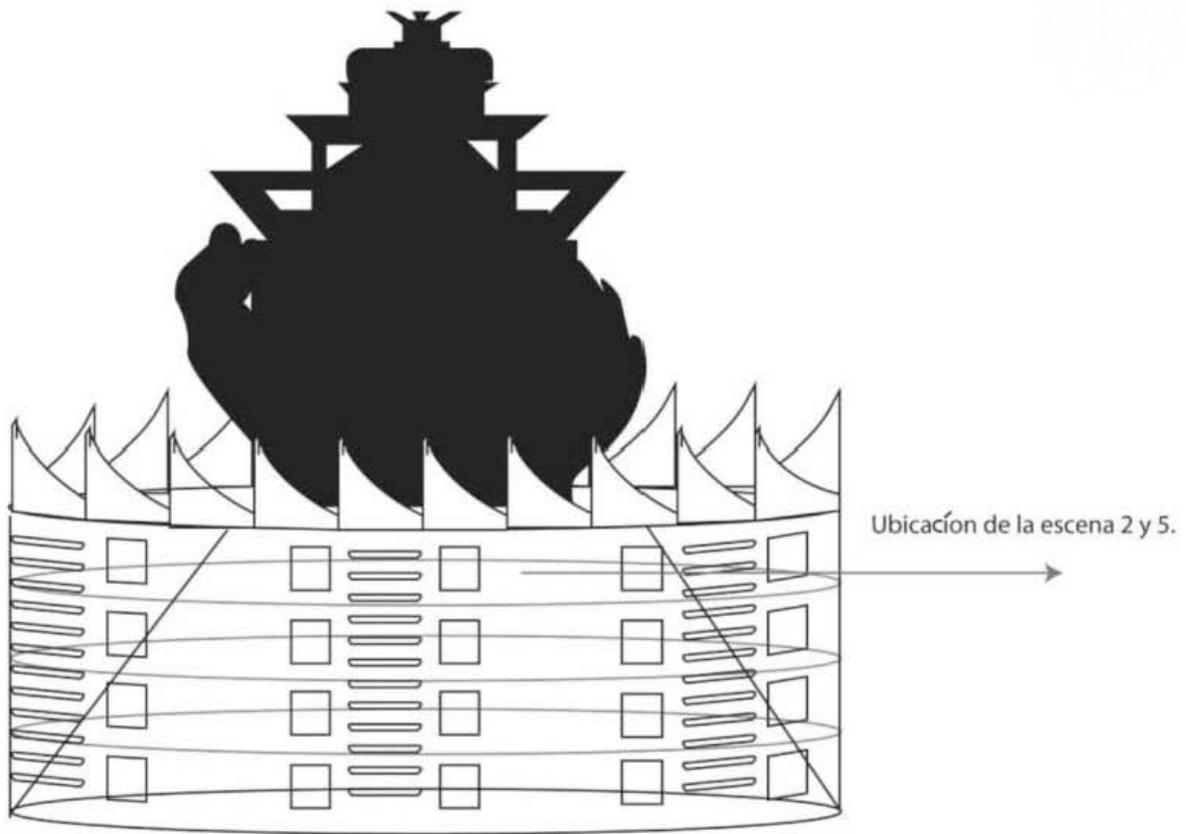




Layout

Comglomerado de Faraday.

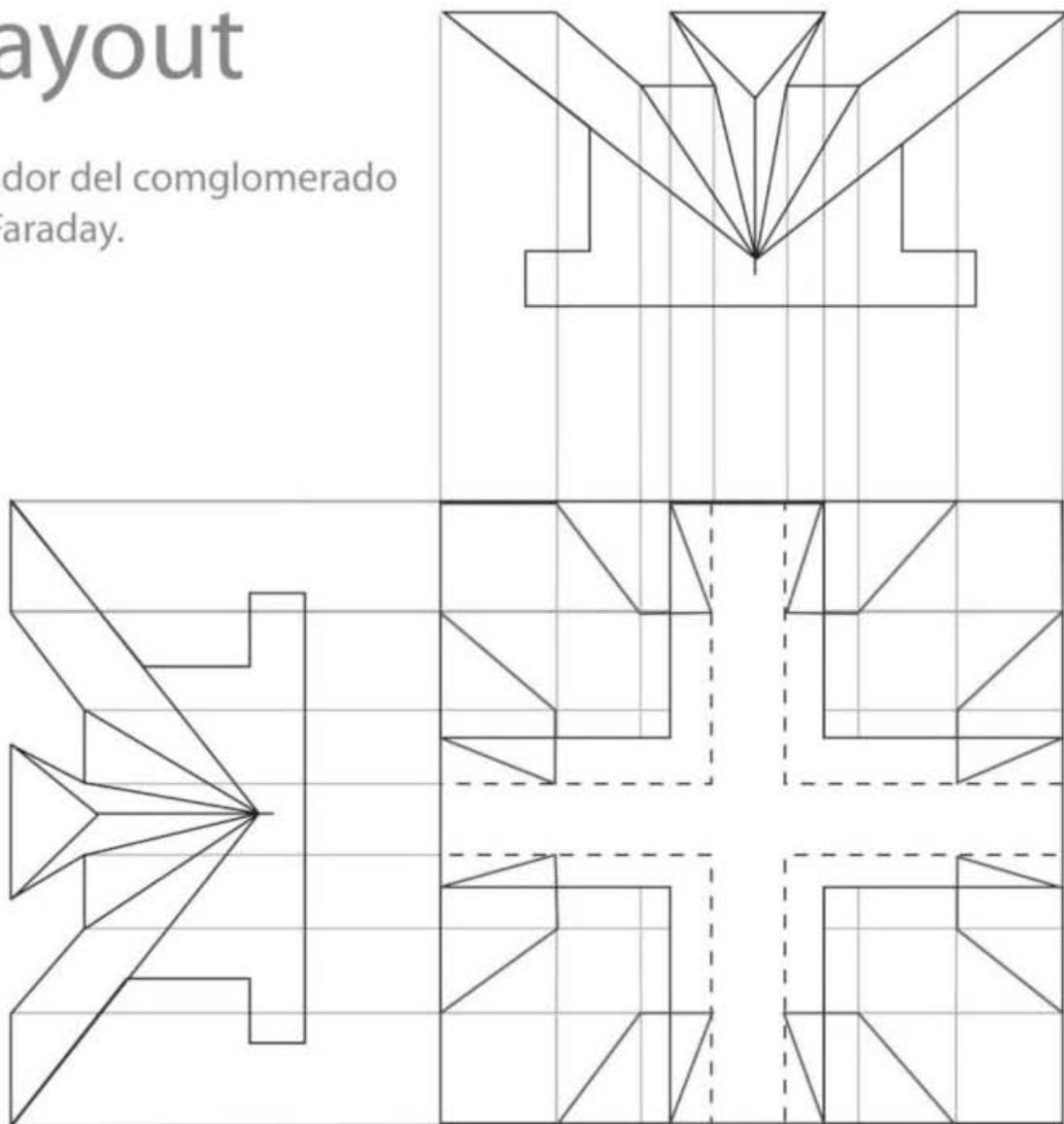




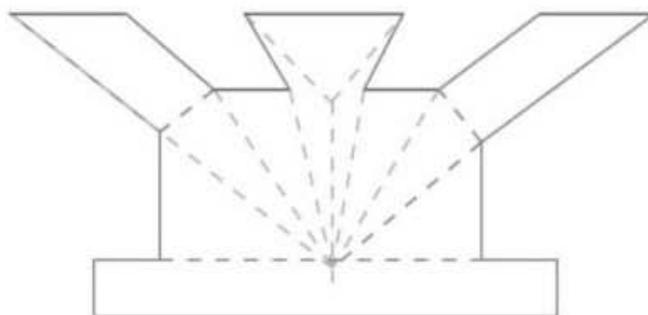
Vista frontal.

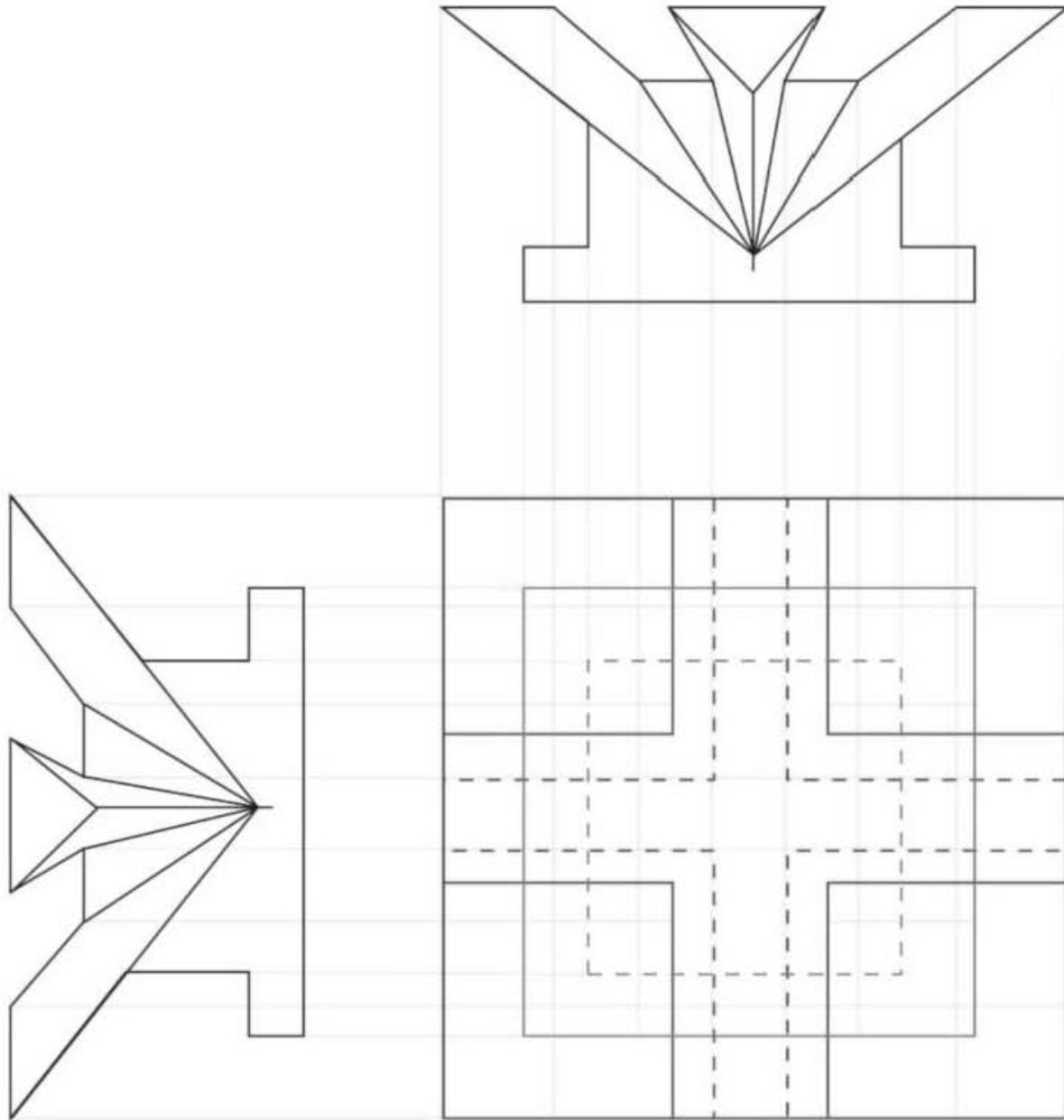
Layout

Mirador del conglomerado de Faraday.

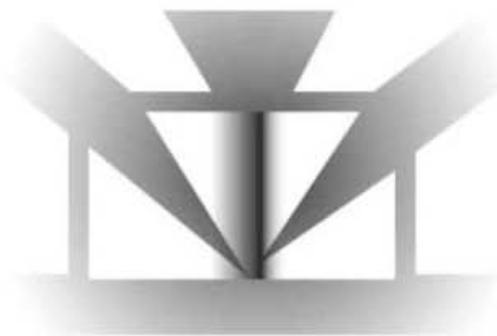


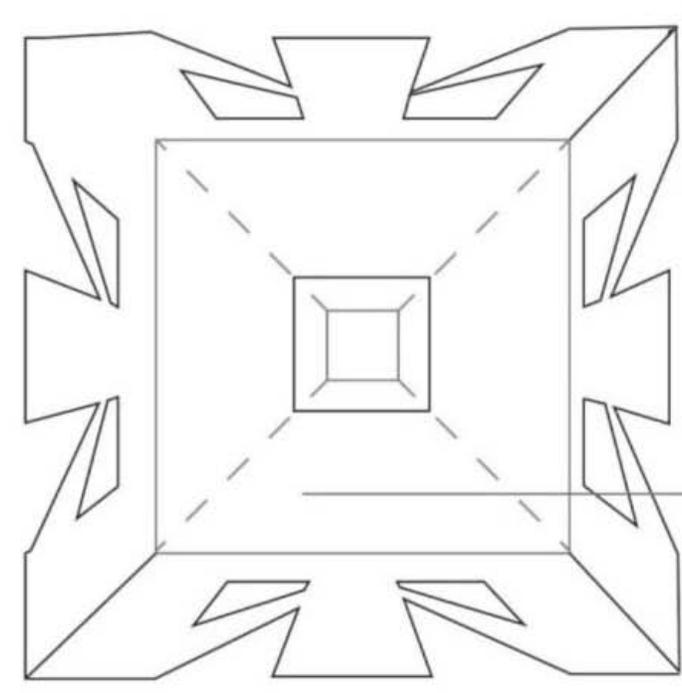
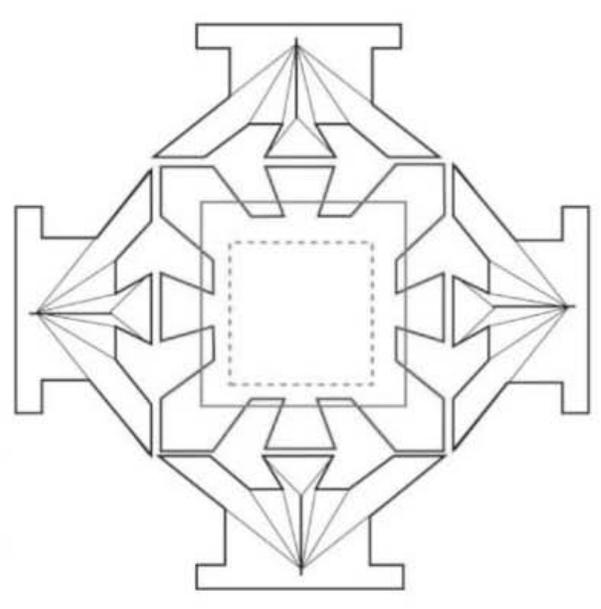
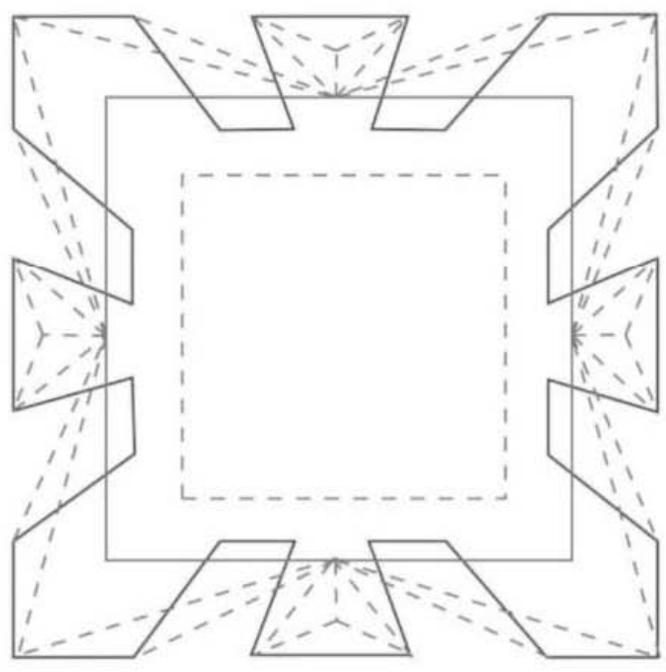
Vista superior.





Vista inferior.

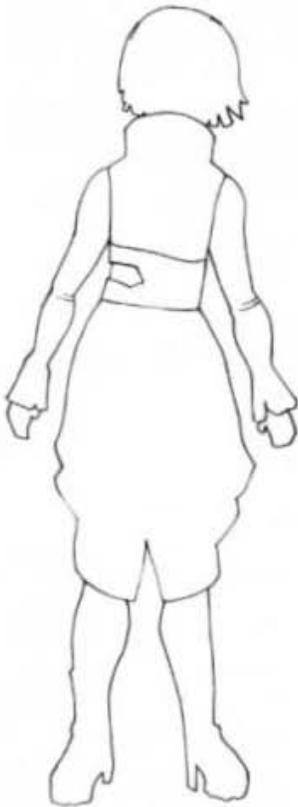
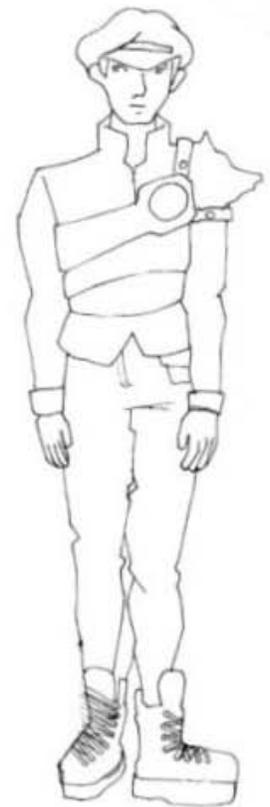
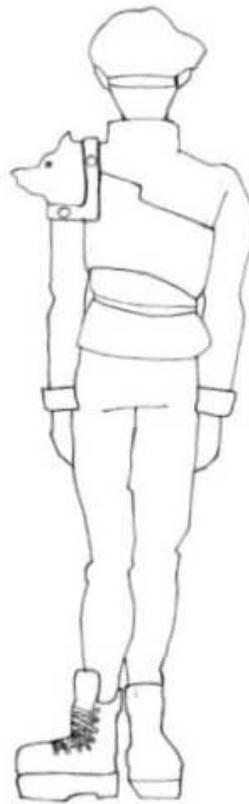




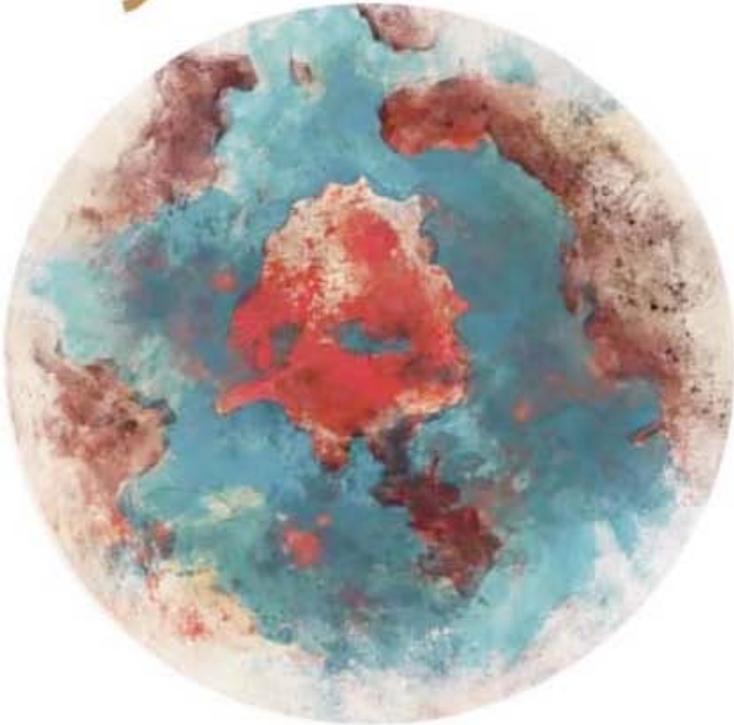
Ubicación de la escena 3.



Layout de los personajes



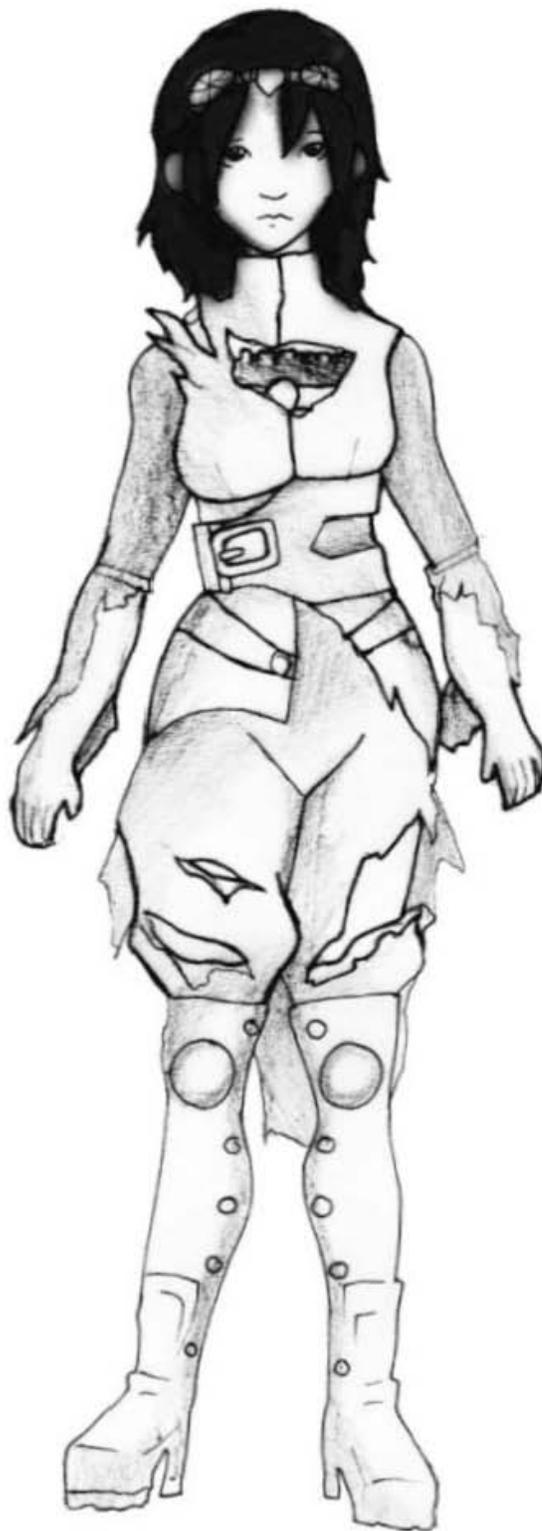
Dommy



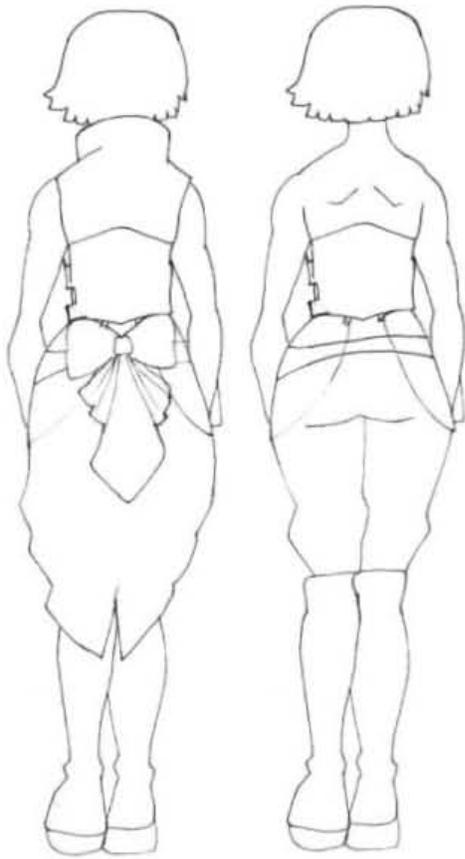




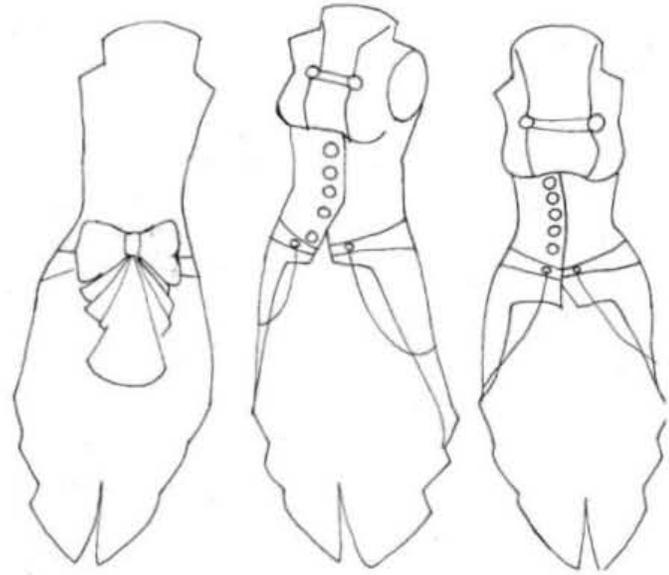
Vestuario



Diziú

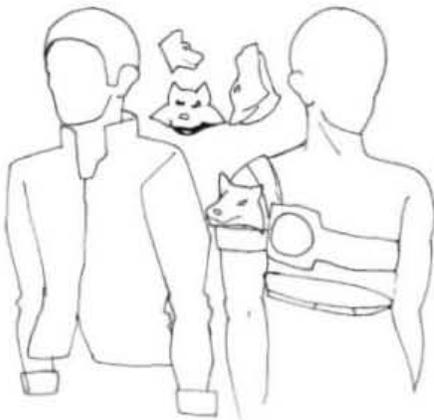


Diziú

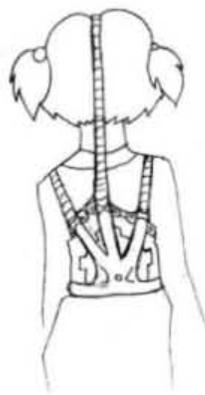


Kizín

Zambo



Atziri



Referencias

Cine.

Terry Gilliam

Nacido el 22 de noviembre de 1940, Director de origen Estadounidense nacido en Minnesota, tomando de referencia específicamente la cinta Brazil (1989) Película dirigida por Terry Gilliam. Reino Unido. Universal Pictures [DVD].



Collage.

Dave McKean.

Nacido el 10 de noviembre de 1963, Ilustrador de origen inglés nacido en Maidenhead, en su aparato de portadista en The Sandman. (1988-1996) editado por Vertigo comics de forma mensual compuesta por 75 números.



Musica.

Susumu Hirasawa.

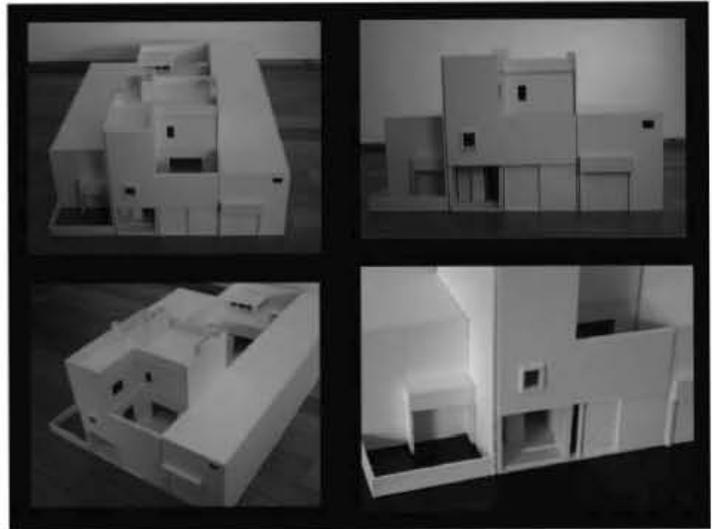
Nacido el 2 de Abril de 1954 en Tokio Japón. Por sus composición en bandas sonora específicamente Hirasawa, S (2002) Millenium Actress Original Soundtrack [on-line].



Arquitectura.

Luis Barragan.

Nacido el 9 de marzo de 1902, fallecido el 22 de noviembre de 1988, arquitecto por la casa Ortega (Tacubaya, México D. F., 1943).



Literatura.

Amado Nervo

Nacido el 27 de Agosto de 1870 en Tepic Mexico y fallecido el 24 de Mayo de 1919. Por una recopilación de sus cuentos. Nervo, A., Amado Nervo la ultima guerra. 7ª Edición. Proyecto de narrativa Fantástica y poesía: Centro cultural José Martí. México D.F.



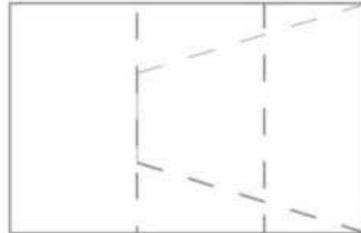
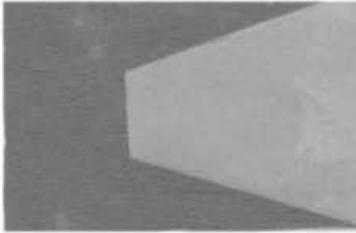
Corriente estetica.

Biomecanica.

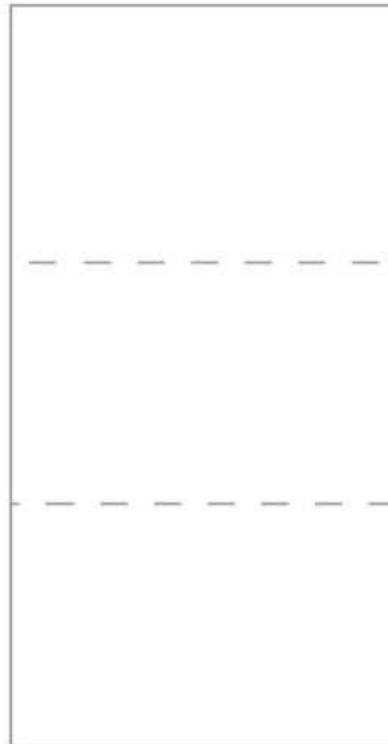
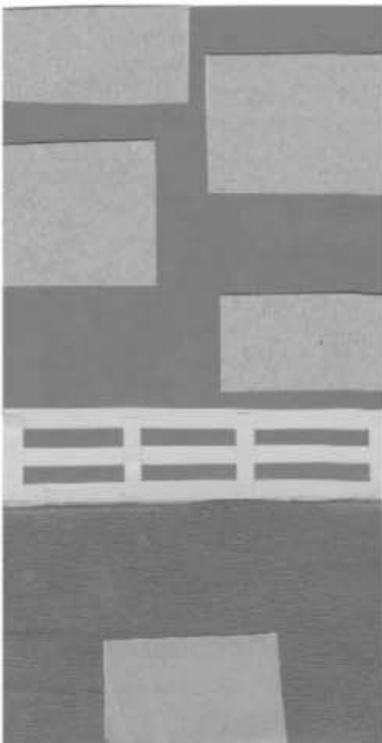
Corriente artística adjudicada a H.R. Giger, como representante se a optado por Tatsuyuki Tanaka nacido el 25 de Mayo del 1965, específicamente Tanaka, T., (2003) Cannabis Works Tatsuyuki Tanaka Art Book. Style Co., Ltd, Japón.



Diseño de escenarios.



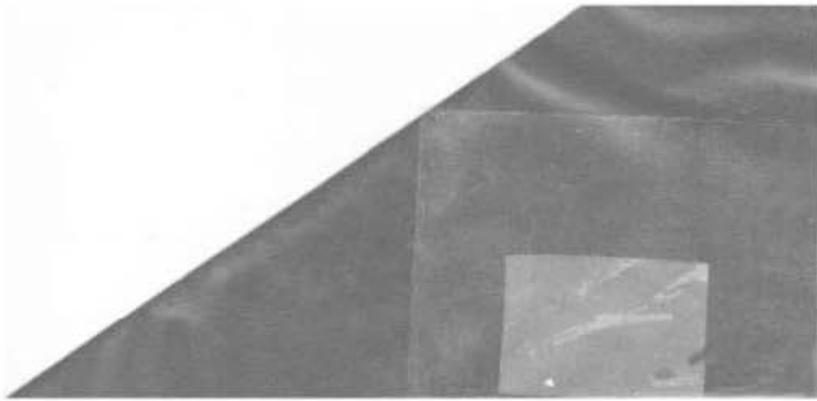
Esc.1sec.1



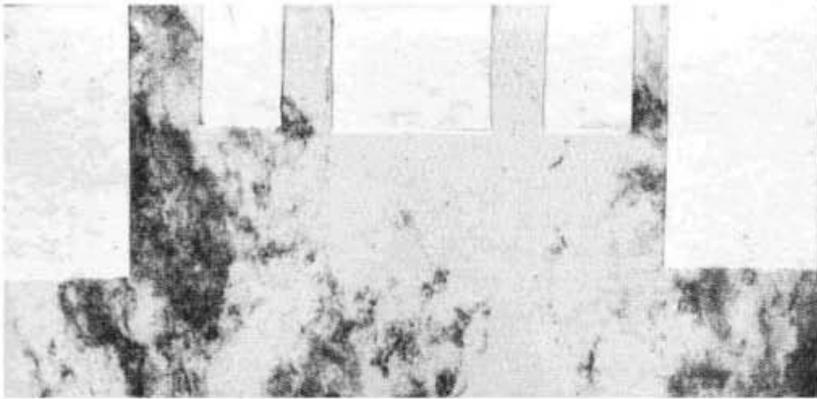
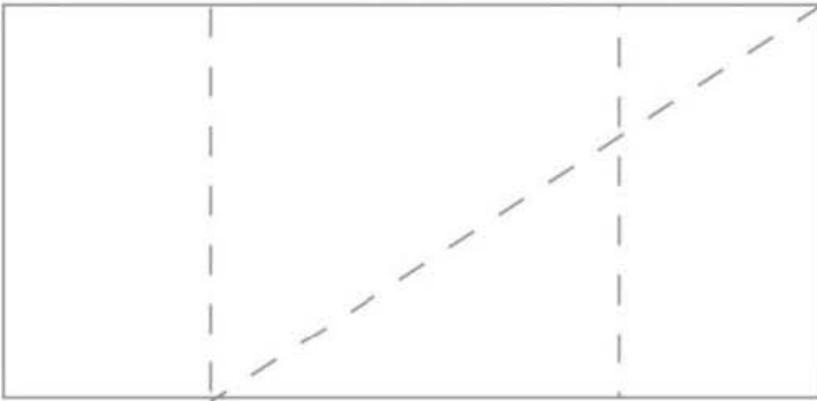
Esc.1sec.3

Esc.1sec.4

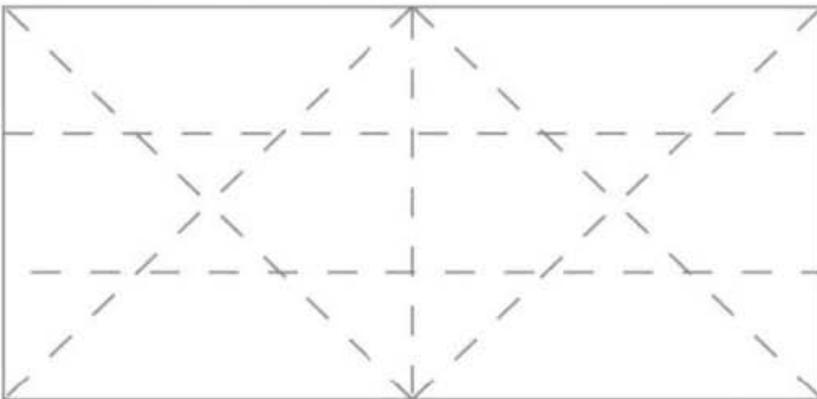
Esc.1sec.2

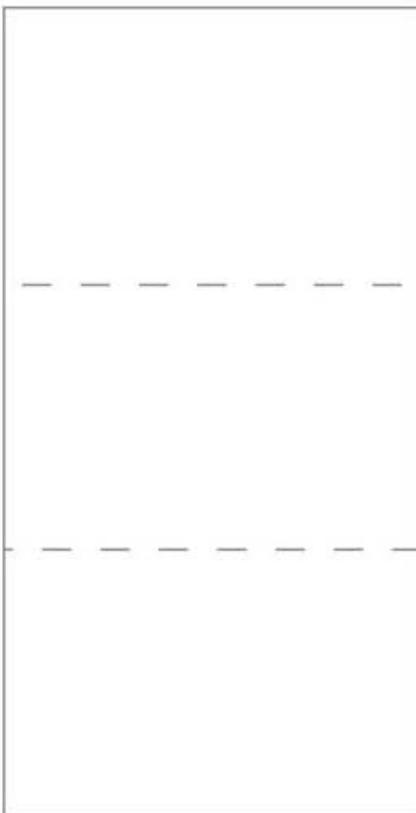


Esc.1sec.5

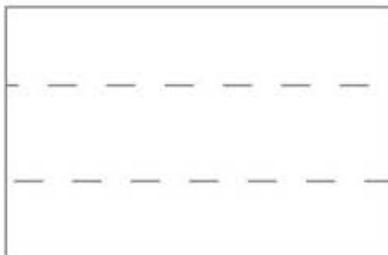


Esc.1sec.6

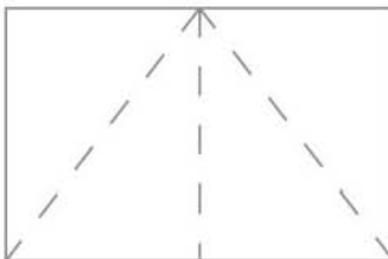
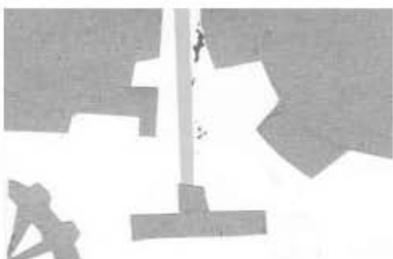




Esc.1sec.7



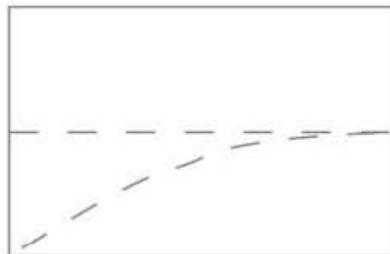
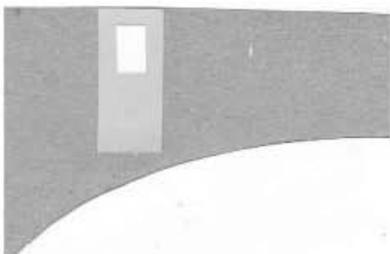
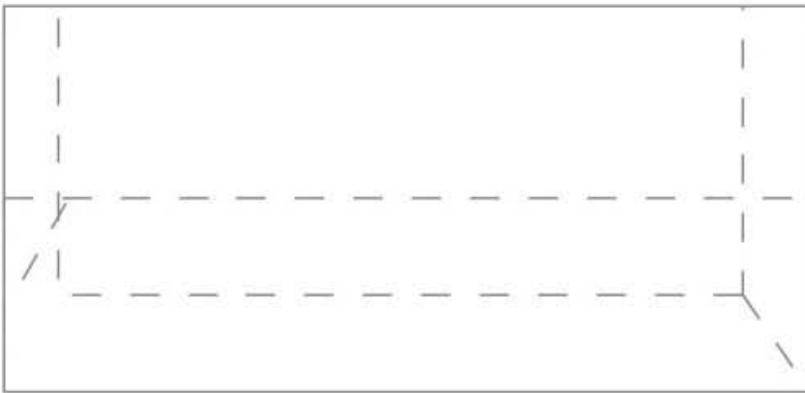
Esc.2sec.1



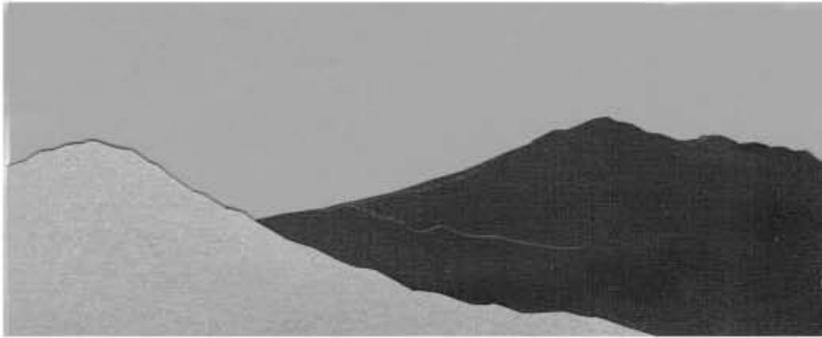
Esc.2sec.2



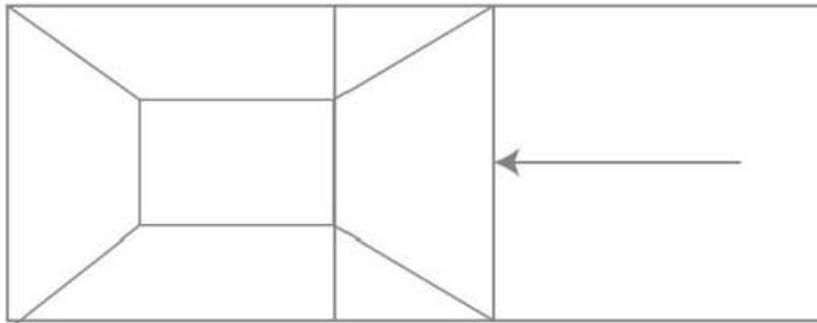
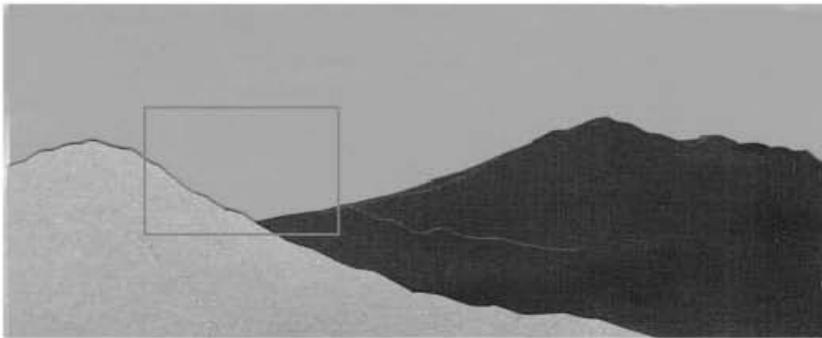
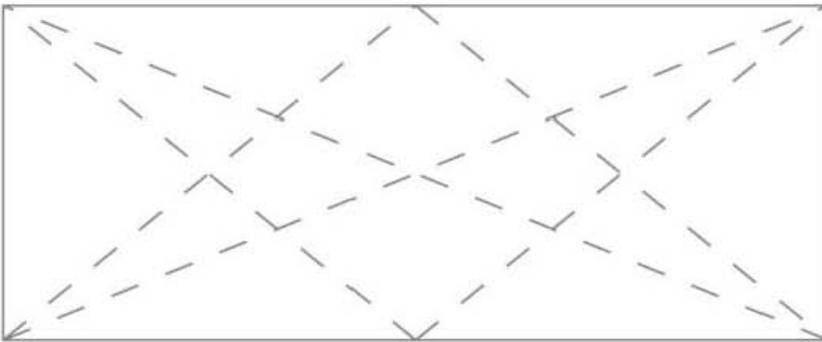
Esc.3sec.1



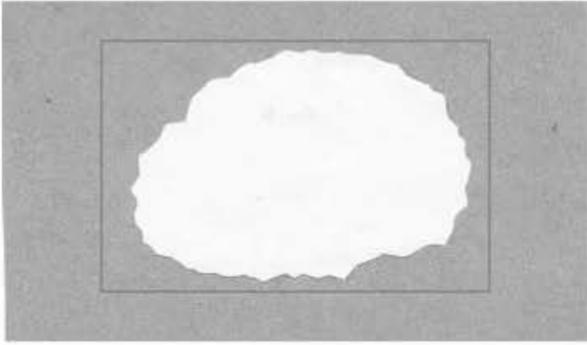
Esc.3sec.2



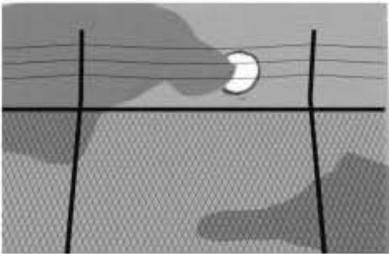
Esc.4sec.1



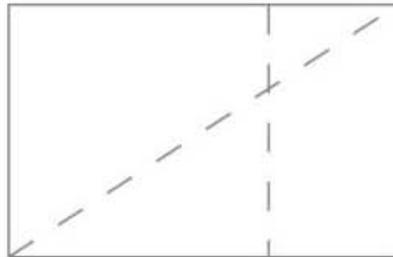
Esc.4sec.2



Esc.4sec.3



Esc.4sec.4



Esc.5sec.1

Esc.5sec.2

3.1.9 Diseño de personajes

Para definir a los personajes de la historia, se realizaron las llamadas hojas de diseño de personajes con su correspondiente perfil psicológico y físico. Se utilizaron como base las obras *La creación de personajes cinematográficos el espejo de celuloide* de Raúl Ferrano, de donde se extrajo el aspecto narrativo del personaje en función del guión, concretamente el triángulo de roles de Miguel Machalski; *Dibujar y pintar personajes de fantasía de la imaginación a la página* de Finlay Cowav, para la parte psicológica de los personajes; *La vía del tarot* de Alejandro Jodorowsky específicamente su análisis a los arcanos mayores del tarot de Marsella; y finalmente para los nombres y diseño de los personajes se retomaron nombres prehispánicos y la fauna nacional.

El diseño de personajes se divide en:

- Forma: construcción física y psicológica del personaje.
- Contenido: El propósito del personaje y su congruencia con su contexto.
- Contexto: donde se mueve el aspecto geográfico, temporal y social de personaje.

- Hojas de modelo.
- Para lo cual primero se debe definir.
- Props: Si usa o no alguna herramienta u objeto específico.
- Shapes: Geometría básica de la composición gráfica.

- Hoja de detalles (on model): escribir los detalles característicos más representativos.
- Hoja de rotación: el frente, la espalda y el personaje en una rotación de $\frac{3}{4}$.
- Hoja de tamaños comparativos: las estaturas comparativas de los personajes.
- Hoja de poses: el personaje en diferentes poses.
- Hoja de gestos. Los gestos que hace el personaje.

- Forma de los personajes.
- Forma física.

El diseño de personajes.



Diziú.



Forma psicológica.

DZIÚ. Mujer de mediana edad, audición adecuada, visión adecuada.

Escolaridad: Maestría en Etología.

Conducta: Apasionada, emocionalmente inestable, una leve tendencia a quebrantar las leyes sociales, poca tolerancia a la frustración, lapsos de atención adecuados.

Sueño: facilidad para dormir, sueño tranquilo.

Apetito: adecuado.

Antecedentes importantes: problemas de artritis por el lado materno de la familia, y cardíacos por el lado paterno.

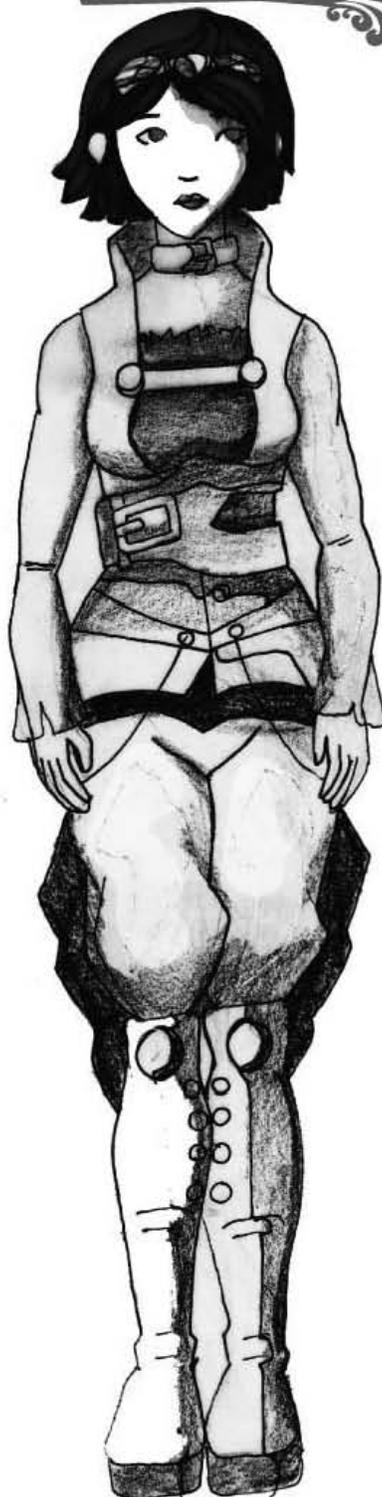
Núcleo familiar: Divorciada, con una hija de nombre Atzíri producto de su matrimonio, con una muy mala relación con sus familiares cercanos, la relación con su pareja fue violenta y su relación con su hija es distante.

Embarazo: no planeado a termino, peso del producto 3,300 Kg, talla 52, respiró y lloro al nacer.

Valoración: Una ligera tendencia psicótica, problemas familiares a tratar, con un buen desarrollo profesional, sin problemas de conducta graves.

Forma física

Es una mujer de 30 años de edad con cabello negro no muy largo, sus ojos son de color café oscuro, piel morena clara, complexión regular, de estatura promedio, usa goggles rojos.



Arquetipo.

Diziú

Arcano mayor XVI La torre.

Simboliza apertura, emergencia de lo que estaba cerrado.

Algunas interpretaciones: alivio espiritual, torre de babel, castigo del orgullo catástrofe, divorcio, castración, terremoto y de ruina.

El diluvio acaba de terminar, todo el planeta abundantemente irrigado, se ha vuelto fértil, el horno en el que la materia prima se convierte en piedra filosofal. Vida transformación, reconstrucción, la energía de lo vivo, la alegría de lo vivo, permanente imprevisto, maravillosa catástrofe, estaba aprisionada en si misma.

Liberación, apertura, destapar, ruptura, mudanza flechazo, secreto revelado, explosión de alegría prosperidad, decorado de teatro, destrucción, divorcio, disputa, castración, explosión de energía, danza, revelación, ascensión, estallido de los limites, iluminación.

Símbolos principales.

Aves: alma ascensión (elevación al cielo de Jesús).

Cuervo egipcio: el tramposo, el que roba al intentar escapar de Petre éste lo engaño a subir a un árbol y le prendió fuego volviendo sus alas negras.

Ba: cabeza humana y cuerpo de ave representa la fuerza psíquica.

Tordo maya: por salvar al maíz pierde sus brillantes alas en compensación le ofrecen sus nidos para empollar sus huevos como propios.

Animal usado como inspiración.

Tordo de ojos rojos

Molothrus aeneus.

Ave parasiforme, familia de los iateridae en bosques y pastizales familia de los latéridos aves pequeñas a medias coloridas, ave pequeña de 19 a 21.5 cm, canto agudo, rechinos y mecánico.



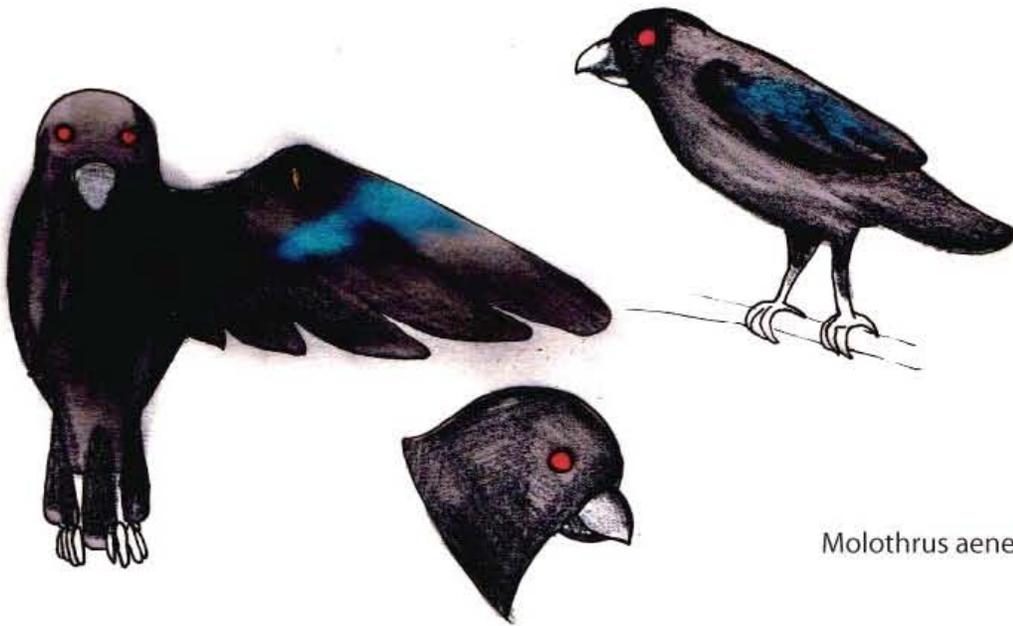
tarot de marsella

Descripción del macho: ojos rojos, plumas negras tornasol brillantes.

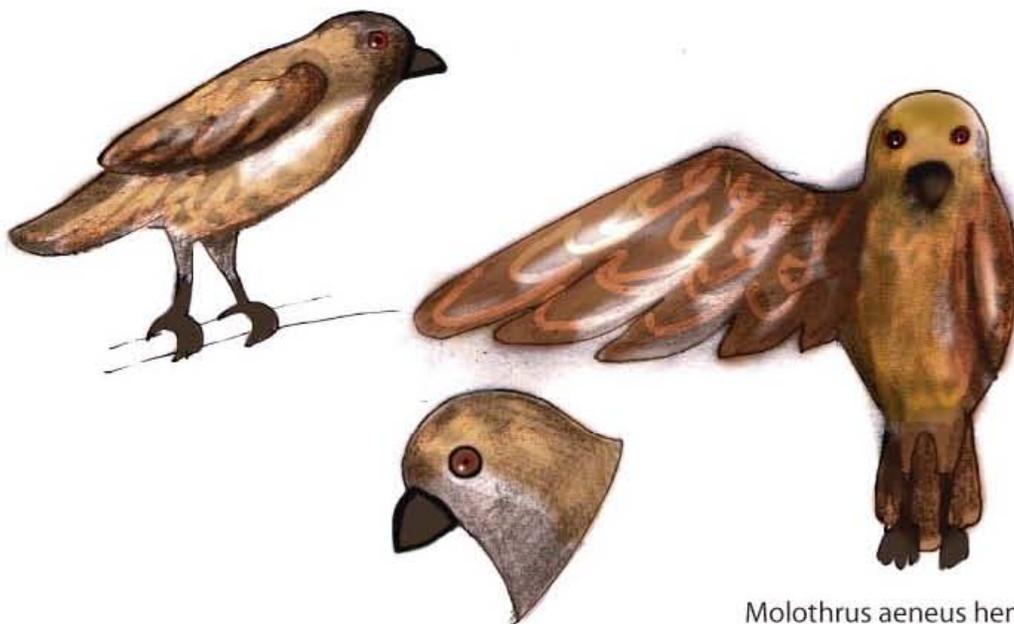
Descripción de la hembra: ojos rojos, líneas superciliar y borde de articulares café claro, restos de la cabeza café, garganta pecho y vientre café claro espalda alas y cola café gris.

Hábitad: bosques dispersos, pastizales y campos de cultivo.

Se alimenta de semillas e insectos, su voz sonidos agudos, con rechinidos mecánicos, vive del este hasta el centro de panamá.



Molothrus aeneus macho.



Molothrus aeneus hembra.

Por cuestiones prácticas las siguientes referencias al *Molothrus aeneus* se realizarán bajo el nombre de "tordo de ojos rojos".

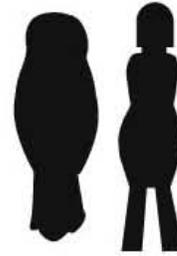
Correlaciones.

Las siluetas del tordo de ojos rojos y de Diziú guardan una correlación de similitud.

Los retículos simulan los ojos del tordo por medio del color rojo en el lente del retículo y en el iris del tordo.

El nombre de Diziú es una referencia directa al tordo de ojos rojos, ya que es el nombre que esta ave recibe en la lengua maya.

El animus de Diziú está representado en la forma de un tordo de ojos rojos macho.



Kizín.



Forma psicológica.

Kizín. Hombre mayor de 78 años de edad, audición corregida, y visión amplificada mediante tratamientos quirúrgicos.
Escolaridad: Doctorado en ciencias políticas y económicas.

Conducta: egoísta, emocionalmente estable, grado alto al orden social, adecuada tolerancia a la frustración, trabaja en equipo, lapsos adecuados de atención.

Sueño: insomnio ocasional.

Apetito: reducida ingesta de alimento.

Antecedentes importantes: sin un registro de enfermedades graves congénitas.

Núcleo familiar: El menor de una familia de 5 miembros, ambiente familiar competitivo, hijo de una familia de empresarios, con una adecuada dinámica de familia.

Valoración: Tendencia a la megalomanía y narcisismo.



Forma física.

Kizín. Es un hombre de 78 años de edad, alto, de piel clara, con traje blanco, ojos azul claro, muy delgado, cabello blanco con bigote y barba.

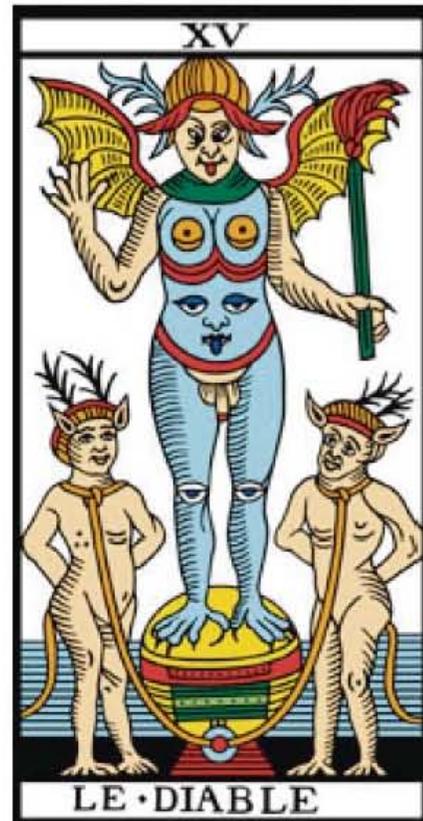
Arquetipo.

Kizín
arcano mayor XV El diablo.
Fuerza del inconsciente, pasión, con creatividad.

Representa la relación con el padre.

Camino hacia las profundidades del ser, no oculta nada. La carta de la tentación impávida y energía de la psique. Un contrato fraudulento Fausto degeneraciones sexuales, infantilismo, trampa delirios mentales, capacidad económica, glotonería y ataduras autodestructivas.

Atadura dependencia, carácter posesivo, adoración gran creatividad, lo prohibido, tentación, bestialidad, drogas, fraude, potencial del inconsciente, crueldad lado oscuro del ser humano, soberbia, lucifer, posesión, magia negra, se niega a envejecer, tesoro oculto, superación tentación.



tarot de marsella

Símbolos principales.

El demonio: En un principio no era propiamente un símbolo del mal, mas bien eran una representación mas de la naturaleza, pero siendo una mediación entre el hombre y la divinidad. En la tradición judío-cristiana es utilizado como antítesis del bien. Los demonios son ángeles rebeldes, que por abandonar la fe en cristo, suponen la personificación por excelencia del mal.

Iconográficamente se representa con cara bestial, de color rojo a verde, fuerza y terreno, alas de murciélago, cuernos, grandes garras y cola.

Animal usados como inspiración.

Mosmín
Borrego cimarrón.
Ovis canadensis.

Ovis mamíferos artiodáctilos de la familia Bovidae dentro de la familia de los Ovis canadensis existen cinco especies. El borrego cimarrón macho mide de 100 a 180 cm de longitud y pesa de 58 a 143 kg, sus cuernos son curvos y llegan a pesar 14 kg.



Correlaciones.

El macho cabrío es para la religión católica un símbolo demoniaco ya que representa a uno de los mas poderosos dioses paganos símbolo de la cacería de nombre Akerra, el cual es reforzado por el nombre del personaje Kizín es el nombre de un demonio en el folklor maya.





Forma física.

Atzíri. Es una niña de 7 años de edad, cabello color negro amarrado en dos coletas, sus ojos son café claro, piel morena, lleva consigo un peluche con forma de borrego, complexión y altura regular.

Forma psicológica.

Atzíri.

Escolaridad: cursa el segundo año de primaria.

Conducta: tranquila, emocionalmente estable, respeta normas sociales, de fácil control para los padres, adecuada tolerancia a la frustración, le cuesta trabajo socializar, lapsos adecuados de atención.

Sueño: ligera dificultada para lograr el sueño tranquilo.

Apetito: adecuado.

Antecedentes importantes: problemas en la familia de articulación y cardiacos del lado materno, problemas de salud leves como asma y obesidad del lado paterno.

Núcleo familiar: Integrado por su madre soltera de nombre Dizíu, padre ausente, lejanía con la familia materna directa.

Estado del nacimiento: no planeado, a término, peso 3,300 Kg, talla 52, respiró y lloró al nacer. Leche materna hasta los 10 meses, papillas 6 meses las aceptó sin problemas, gateo a los 8 meses, primera palabra mamá antes del año, control de esfínteres adecuado.

Valoración: tranquila, voz normal, leguaje claro.



Arquetipo.

Atzíri

Arcano mayor XII El colgado

Parada, meditación de uno mismo.

Indica un estado de acumulación e incubación (huevo), es hijo inmovilizado, con mente receptiva, ofrece en sacrificio al trabajo interior de su ego culpabilidad, los crímenes imaginarios simbolizados por las doce heridas de los arboles auto castigo el sacrificio al cual uno se siente condenado.

Simbolos principales.

Cristo por el tema de uno mismo.

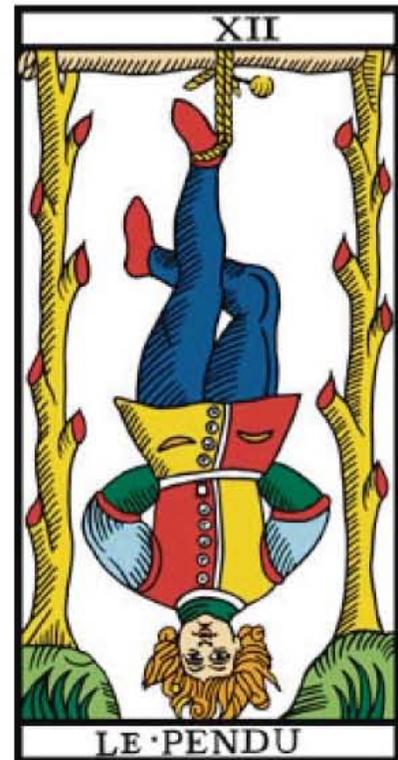
Espera, inmovilidad no ha llegado aún al momento de actuar, ocultar algo, autocastigo, feto en gestación, secreto, inversión de las perspectivas, ver desde otro punto de vista, no elegir, reposo, enfermedad, embarazo, vinculo al árbol genealógico, plegaria, sacrificio de uno mismo, mediación profunda, no hacer fuerzas interiores recibidas a través de la plegaria.

Cordero: pureza e inocencia, en grupo son mártires, uno es cristo portando la cruz.

El cordero de dios: victima sacrificada en la tradición judío cristiana, inspiración

Borrego cimarrón: *Ovis canadensis* mosmón.

Criado en cautiverio para su preservación "El alto valor económico del borrego han resultado ser el mayor obstáculo para su recuperación. Los intereses de grupo de poder en Sonora se han opuesto a la recuperación del borrego fuera del estado. Las bajas de esta especie se origino por la llegada de los españoles al sustituir los por cabras y borregos domésticos".



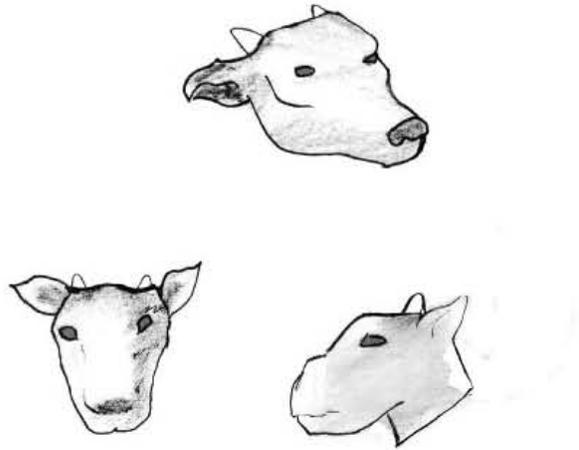
tarot de marsella



Animal usados como inspiración.

Mosmín
Borrego cimarrón.
Ovis canadensis.

Ovis mamíferos artiodáctilos de la familia Bovidae dentro de la familia de los Ovis canadensis existen cinco especies. El borrego cimarrón hembra mide de 140 a 170 cm de longitud y pesa de 38 a 85 kg, sus cuernos son curvos son mucho más pequeños.

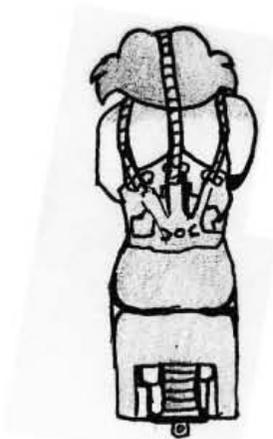


Correlaciones.

Las referencias al borrego están presentes en un muñeco de felpa que lleva con síigo Atzíri.

Otra referencia se establece mediante la forma de la máscara que lleva Atzíri cuando Diziú la encuentra en el sótano del conglomerado de Faraday.

Atzíri en maya significa maíz, esta referencia tiene relación con el tordo de ojos rojos en la cultura maya, ya que en dicha cultura, el tordo de ojos rojos logró salvar el maíz a cambio de su hermoso plumaje, este sacrificio podría interpretarse como el fracaso de Diziú dentro del corto, quien no pudo salvar a su hija en esta ocasión.





Xacin.



Forma psicológica.

Clase: zambo.
Escolaridad: Secundaria trincada.
Conducta: tendencias a reaccionar violentamente, agresividad.
Sueño: adecuado.
Apetito: adecuado.

Antecedentes importantes: ninguno.
Núcleo familiar: estable, segundo de tres hijos, Padre militar y madre ama de casa.

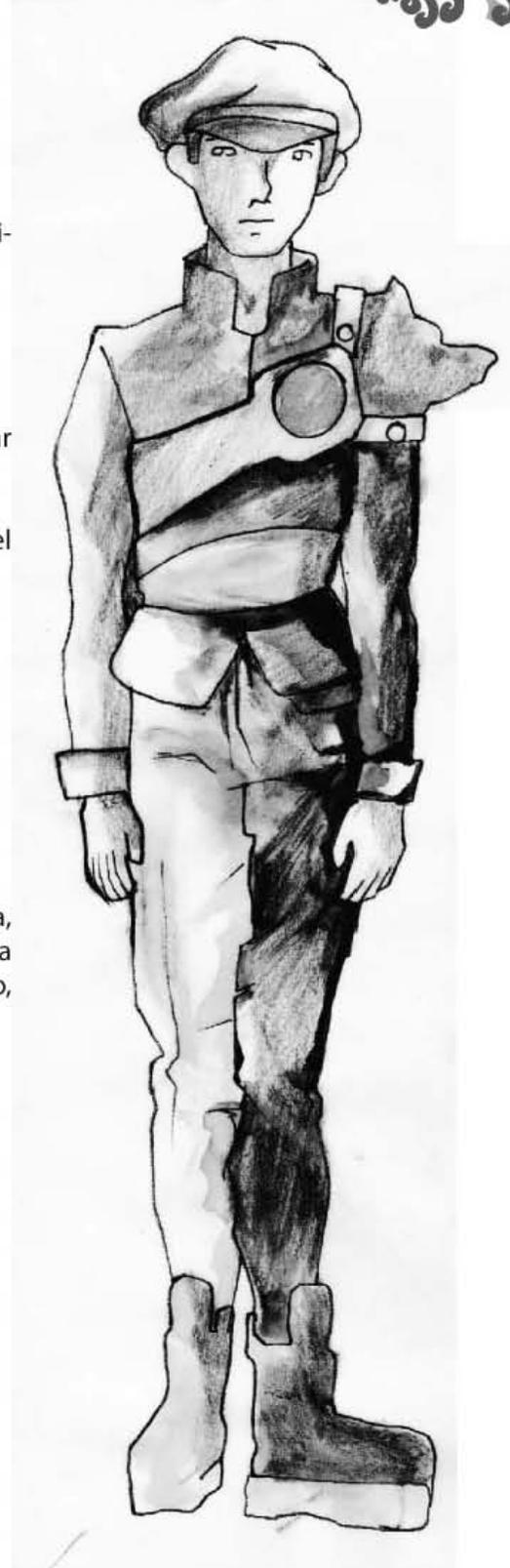
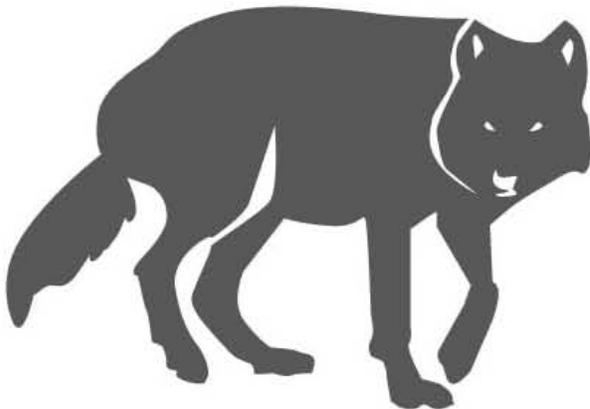
Valoración: adecuado para pertenecer a las fuerzas del orden.

Contenido de los personajes.

Xacin
Organización policial llamadas los Zambos.

Forma física.

Xacin. Es un hombre de 28 años de edad, alto, piel morena, complexión robusta, mirada afilada de ojos oscuros, usa uniforme militar perteneciente a la fracción de los zambo, color café oscuro, cabello oscuro, con bigote.



Arquetipo.

Arcano mayor XIII transformación profunda revolución
Arcano sin nombre.

Limpieza radical del pasado, una revolución que se sitúa en las profundidades no verbales o preverles del ser, sombra interior.

Transformación profunda, revolución, corte, eliminar lo que nos impide avanzar, fin de una ilusión, ruptura saludable, ira, agresividad, cosecha, labor de ruptura, relatividad a una persona o a una situación odio, violencia, limpieza, purificación radical, esencial del cambio, trabajo del inconsciente el rostro destructor de la divinidad, la muerte como máscara de dios, transmutación, erradicación de lo antiguo para dejar sitio a lo nuevo, trabajo relacionado con el esqueleto humano, movimiento esencial, rayo x, psicoanálisis, persona que acompaña el cambio.

Símbolos principales.

Lobo: como representación del mal y del verdugo del cordero, también es símbolo de luz, cazador despiadado donde el lobo de para formaba valles.



tarot de marsella

Animal usados como inspiración.

Lobo mexicano

Canis lupus Bailey

Su desaparición tubo una intima relación con la expansión agrícola y ganadera durante la colonia y el acelerado crecimiento de la población.

Cuetlachtli en náhuatl

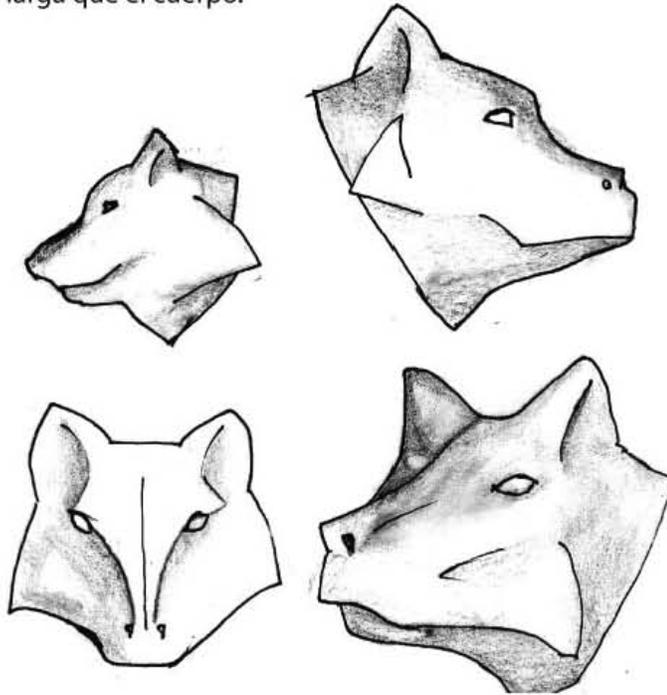
A sido conservado en cautiverio, en 1975 fue incluido en la lista de especies en peligro de E.U. esta ley obligo al gobierno de este país a emprender un programa de recuperación de esta especie.

Contexto de los personajes.

Animal usados como inspiración.

Lobo mexicano.
Canis lupus baileyi

sub especie de lobo mide de 100 cm a 120 cm de largo y 60 cm a 80 cm de ancho, 27 kg a 45 kg. De cuerpo esbelto de cabeza angosta, cráneo largo y anguloso, de orejas grandes y rectas y puntas redondeadas, la cola es de pelo denso y mas larga que el cuerpo.



Correlaciones.

En este caso la relación se establece desde la organización a la cual pertenece una rama militar llamada zambo, que hace referencia las castas de la nueva España en donde zambo era el termino asignado al hijo de un negro y una india, en la región de México eran conocidos como lobos, el escudo de esta rama es un lobo mexicano en referencia a este hecho.

Contexto de los personajes.

Geográfico

La ciudad de Perene se ubica geográficamente en una península, el territorio es irregular con altiplanos ocasionando la acumulación de smog en toda la zona, provocando que sea una zona semi-desértica, con escasas de fauna y flora, su territorio es de 40 km². Delimitado por áreas específicas dependiendo de su nivel social, así también por su ingreso económico puesto y profesión.

Temporal.

Es una ciudad con tiempo indefinido presumiblemente el futuro cercano, en el cual el deterioro del medio ambiente a hecho estragos y el desarrollo de la sociedad en nivel tecnológico con un crecimiento acelerado, resultado en una sobre población y sobre producción, todo lo anterior a costa del deterioro personal de su población.

Social.

Una sociedad con problemas de sobrepoblación, graves problemas ecológicos y de energía, la estructura social esta compuesto por departamentos, distribuidos en torres de gobierno en función con su ocupación, las áreas de trabajo, descanso y desarrollo, están integradas en el mismo edificio haciendo innecesario el salir de dicho edificio.

Desde la concepción, son asignados los puestos ocupación, personalidad, nivel económico y de estudios de los habitantes de la ciudad, estos son dictados desde la asignación de un código usado a modo de nombre, esta código cuenta con cinco letras pero puede aumentar cuando el expediente del sujeto a si lo requiera.

En el caso de los civiles la primera letra de su código indica la zona a la asignada al sujeto que depende de su área de trabajo, los acentos indican importancia, jerarquía o irregularidad, la segunda ubicación exacta con relación a la primera, la letra tres y cuatro corresponde a la ubicación geográfica del edificio asignado, este es asignado dependiendo la condición médica, psicológica y profesional del individuo y jerarquía dentro de éste, el ultimo es sobre el individuo en en cuestión y su personalidad, las vocales corresponden al ánimo, la consonante es su condición de salud de ser relevante.

Los políticos son los únicos que pueden asignarse un código para si, en caso de militares o guardianes del orden, su código es en forma de número para mantener su información clasificada y dentro de su propia nomenclatura, a los militares se les conoce como Zanbo y a los guardianes del orden como cholo, a los políticos como albinos y a si sucesivamente.

Paisaje

Color: los contrastes de colores diametralmente opuestos, son una representación del ying y el yang en el taoísmo.

Ejemplo: rojo/verde, blanco/negro, oro/plata.

El paisaje igualmente en taoísmo es una representación del curso natural de la naturaleza

Ejemplo: montaña/ valle, tierra/ agua, altura/ profundidad, convexos/ cóncavos.

Talladura en las venas de piedra ying y yang cinabrio / jade flores / troncos.

Mándala: literalmente círculo de estructura concentrada, representa la forma del universo exterior y el sentido de la perfección interna.

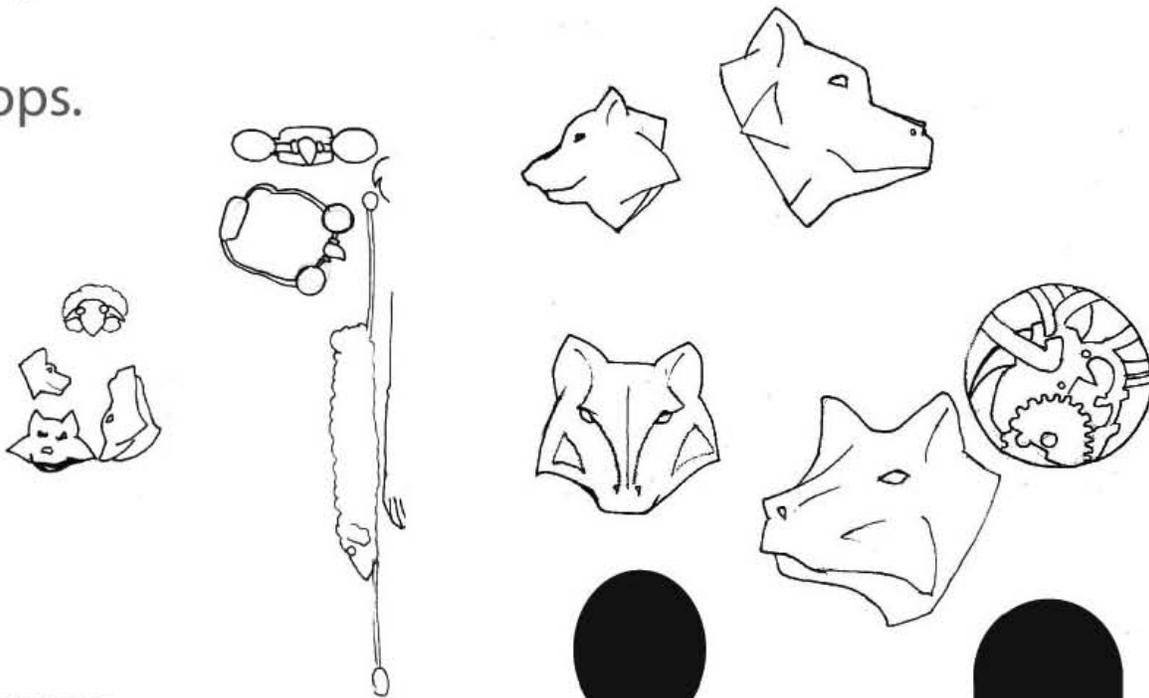
Rejas: es un símbolo de aprisionamiento.

Las escaleras: representan una jerarquía social.



Hojas de modelado.

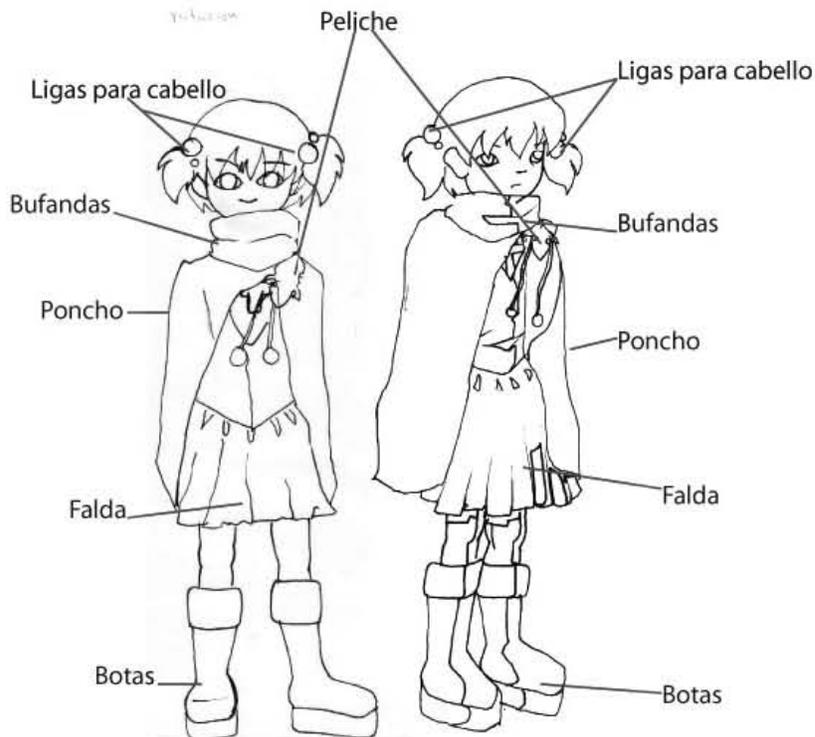
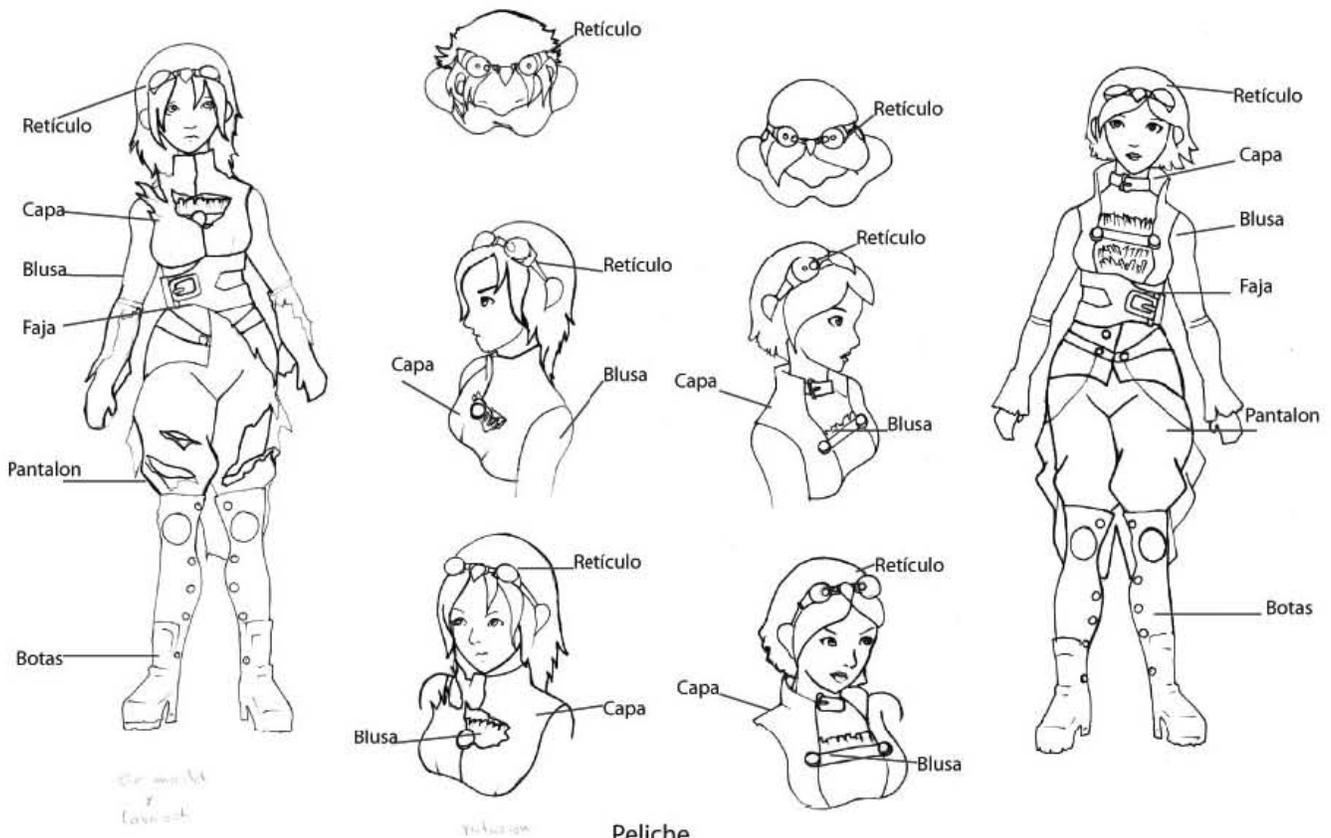
Props.



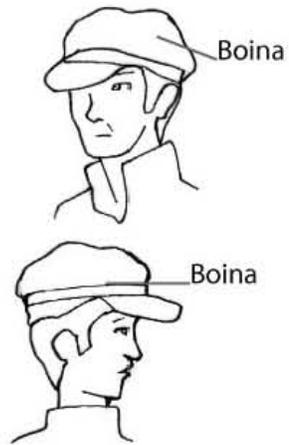
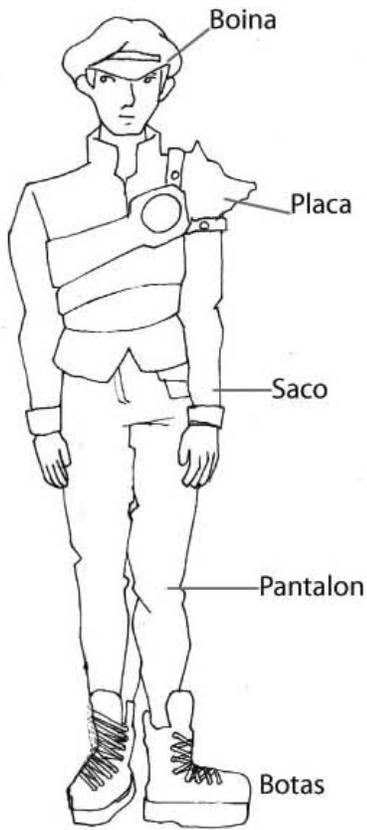
Shapes.



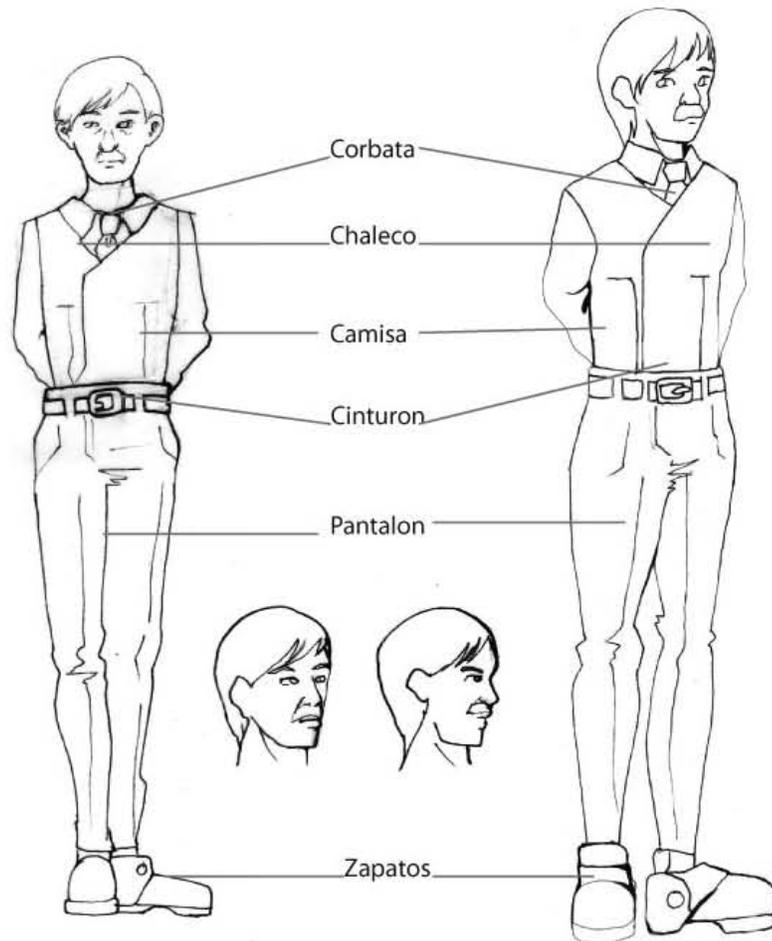
Hojas de detalle. Diziú.



Atzíri.

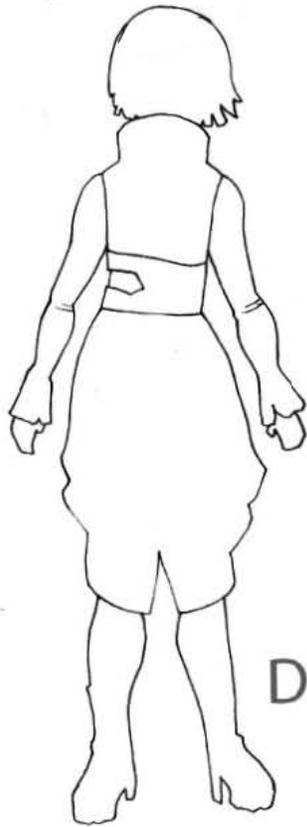


Zambo.

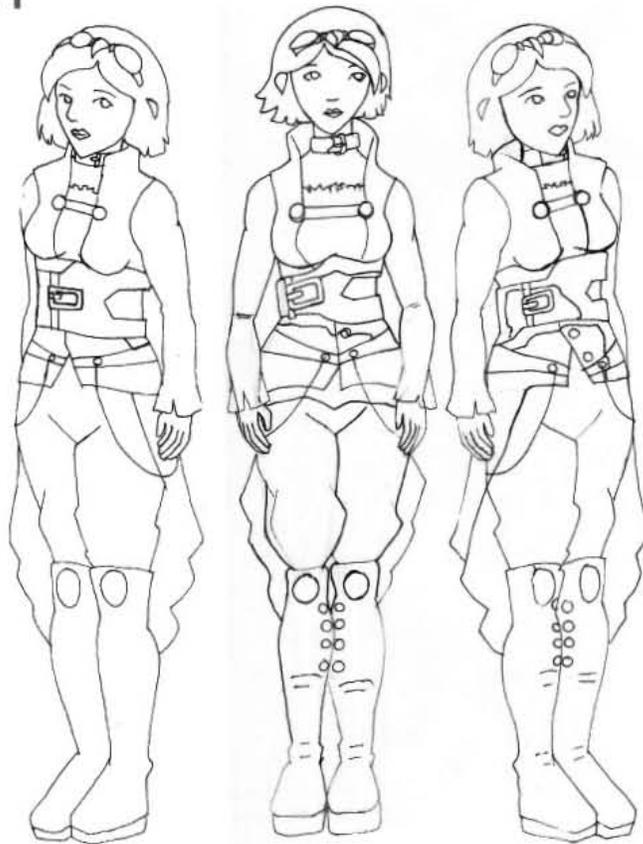


kizin.

Hojas de rotación



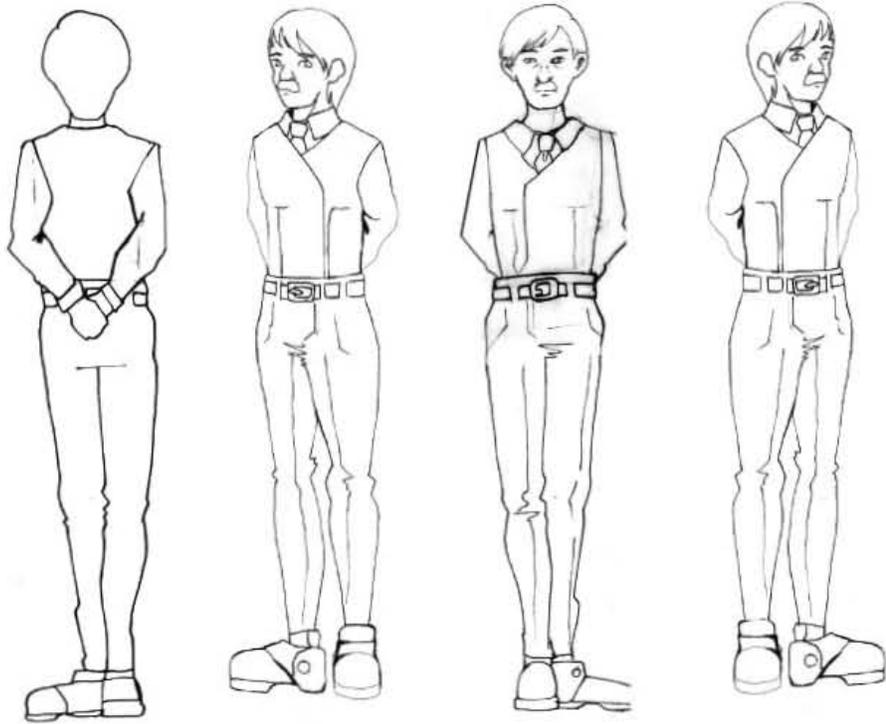
Diziú.



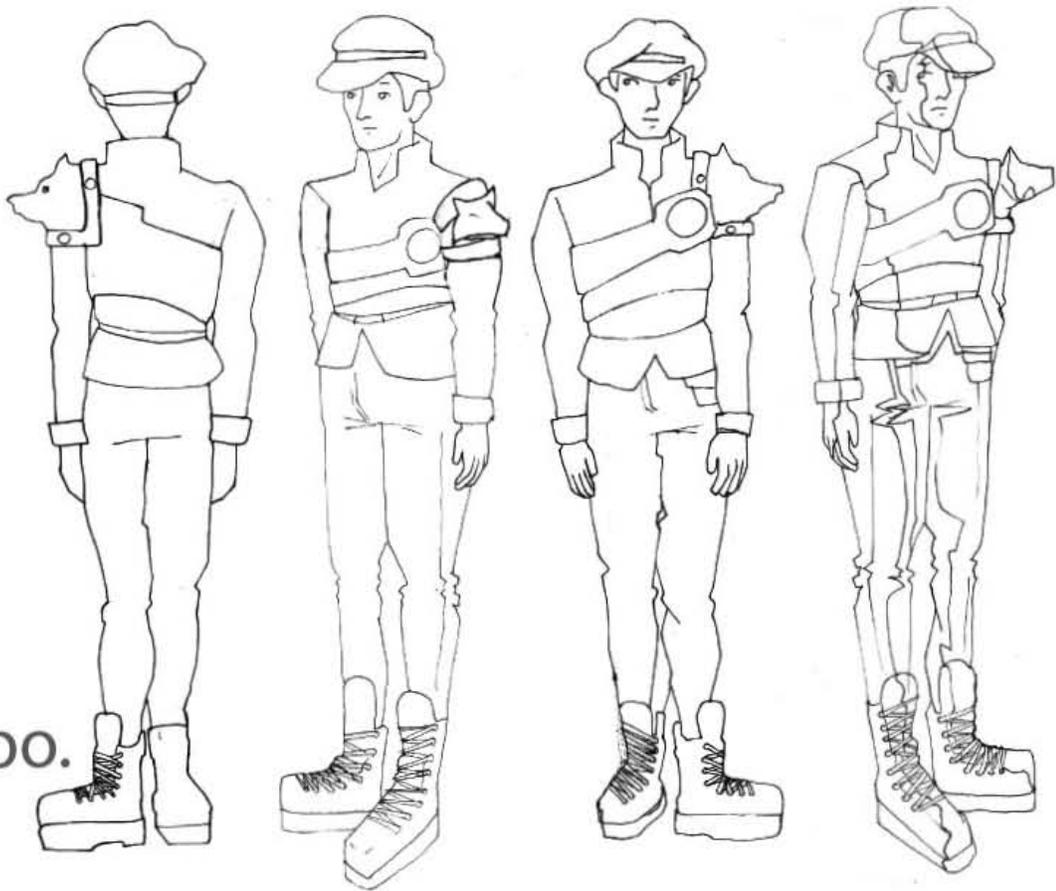
Atzíri.



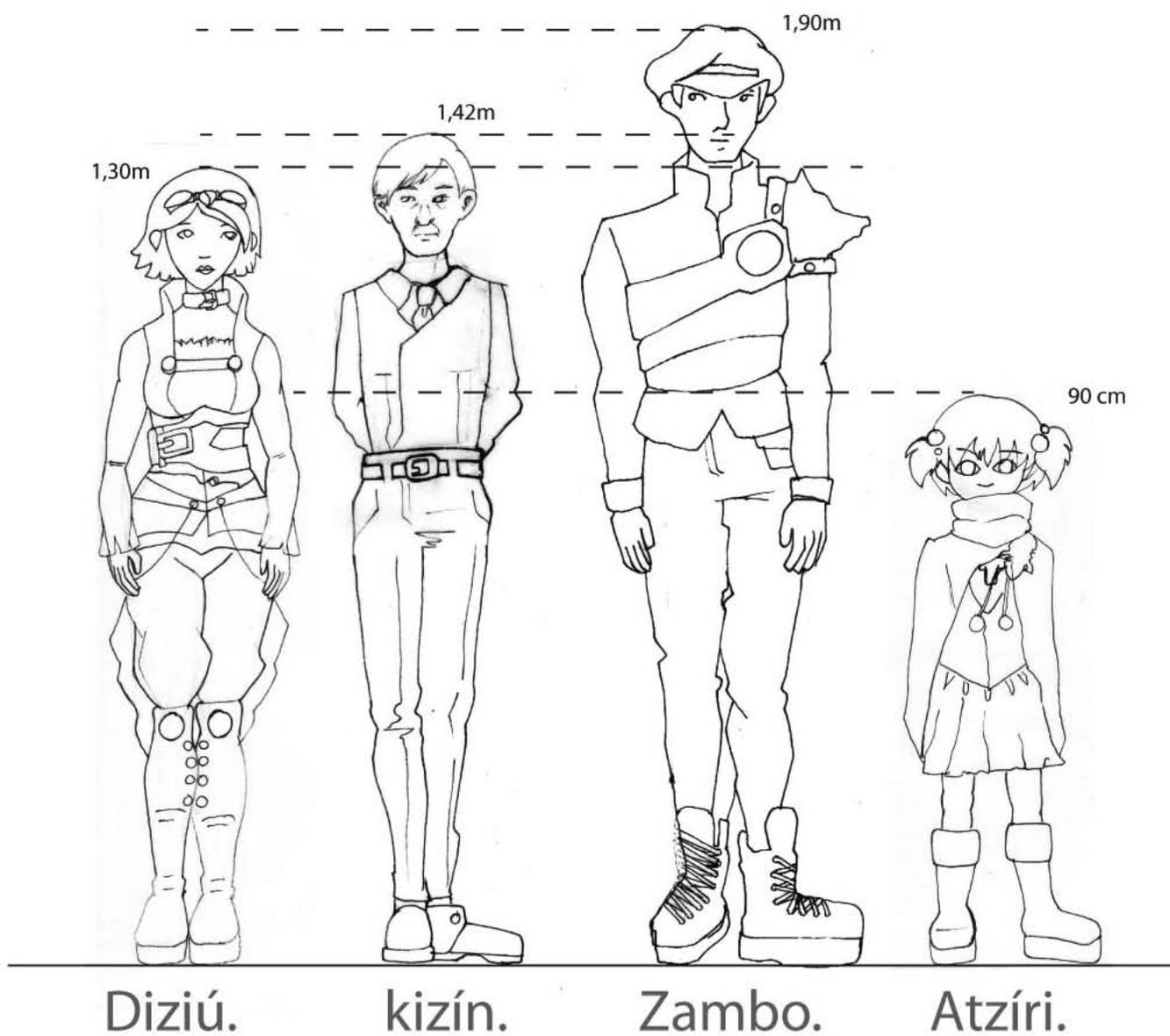
kizín.



Zambo.



Hojas de tamaños.



Hojas de poses.

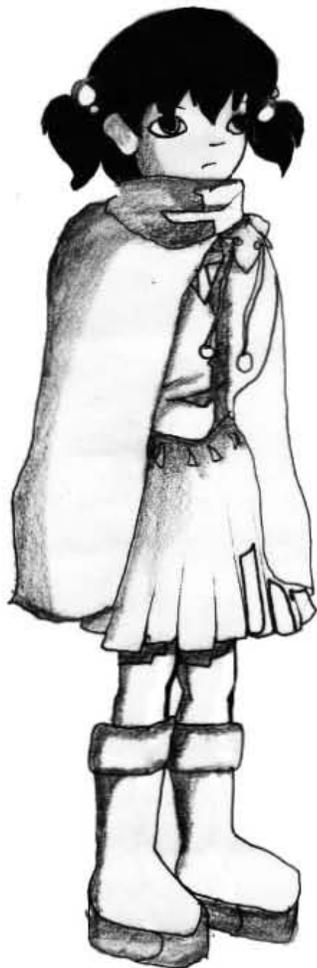
Diziú.



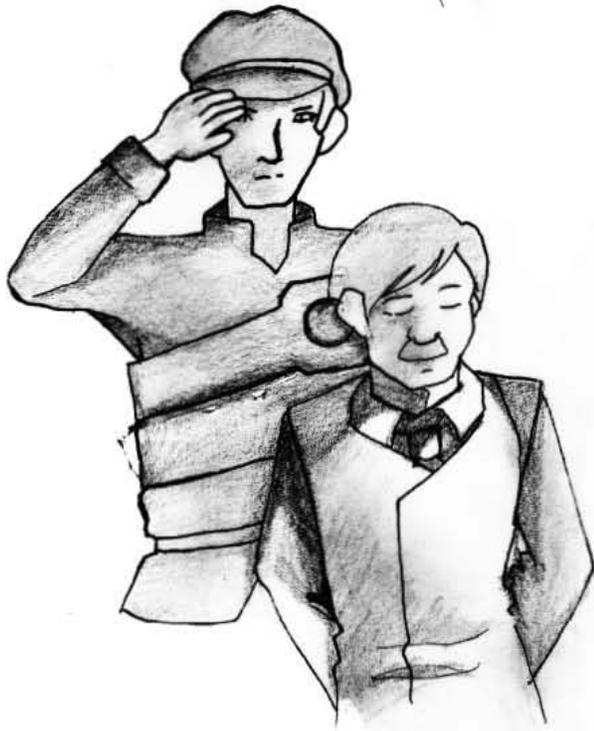




Atzíri.



Zambo.

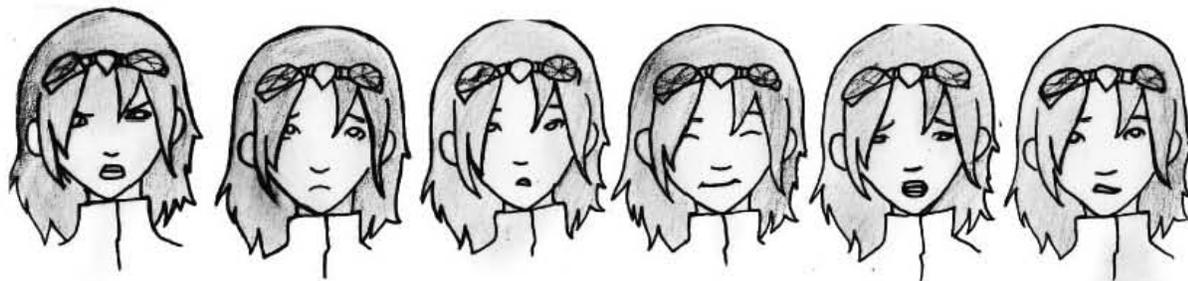


Atzíri.

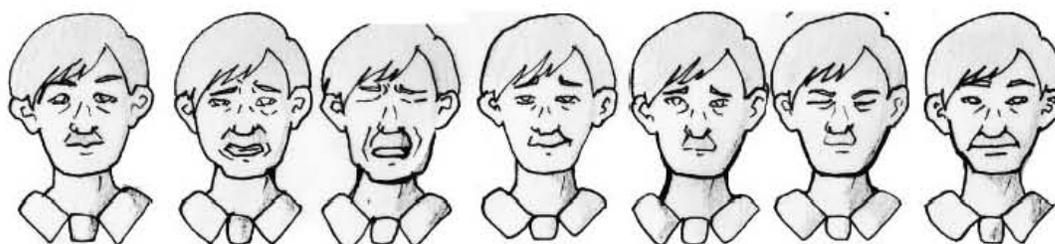


Hojas de gestos.

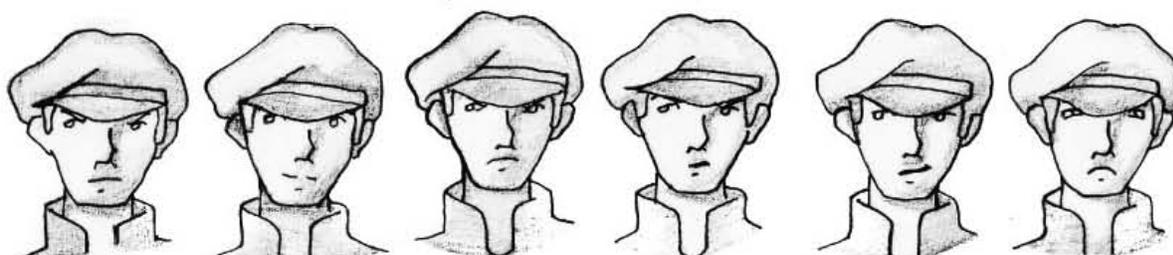
Diziú.



kizin.



Zambo.



Atzíri.



3.1.10 Presupuesto desglosado

Con base en el Break down se designa un presupuesto estimado y se administran a las correspondientes áreas de destino. Las necesidades son enlistadas y en bloques, se estima un monto asignándolo dependiendo la etapa de la que se esta trabajando, (preproducción, producción y posproducción), se realiza una cotización de los materiales y se anexan en el listado para servir de fundamento al apoyo que se solicita con la convocatoria.

Presupuesto

Agosto	<p>Subtotal: \$2,138</p> <p>Papelería: Copias APROX: \$50 Masking tape X4: \$88 Albanen 10 pliegos: \$109 Cartón comprimido x5: \$214 Tinta china: \$ 41 Periódico: \$10 Cartulinas x10: \$35</p> <p>Subtotal: \$547</p> <p>Papeles: Batería X8: \$912 Novart X5: \$ 62.50 Manhattan: \$ 27 Acetato x3: \$78</p> <p>Subtotal: \$1079.50</p> <p>Pintura: Acrílicos X5 : \$180 Cepillos: \$125 Brochas X5: \$92.50 Pinceles: \$144</p> <p>Subtotal: \$511.50</p>	<p>Clavija: \$25</p> <p>Subtotal: \$879</p> <p>Soportes de madera: Madera X8(tratada 12x4" X8 PIES): \$456 Clavos 1 kg: \$27</p> <p>Subtotal: \$483</p> <p>Traveling: Ruedas X4: \$176 Madera 50 x 50cm: \$60 *Clavos</p> <p>Subtotal: \$236</p>
Sep	<p>Subtotal: \$107.5</p> <p>Marionetas: Abuja X10: \$10 Hilo: \$10 Broches latonado X100: \$22.50 Palos de madera X15: \$15 Vidrio 37 x 50cm 3mm: \$50</p> <p>Subtotal: \$107.50</p>	<p>Nov</p> <p>Subtotal: \$236</p> <p>Telas: Negras* Blancas*</p> <p>Cámara: con una resolución de 1920 x 1080 píxeles</p>
Oct	<p>Subtotal: \$483</p> <p>Cajas de luz: Madera X2(tratada 12x4" X8 PIES): \$114 Focos espiral ahorrador 20 W X3: \$720 Albanen* Socket para foco: \$20</p>	<p>Subtotal: \$16,019</p> <p>\$16,000</p> <p>Filtros: Celofanes de varios colores X10: \$150</p> <p>Rebotadores: Papel aluminio: \$19</p>
Enero	<p>Subtotal: \$8,000</p> <p>postproducción</p> <p>Música con licencia libre.</p> <p>Edición: Cuatro asistentes con honorarios de \$2000 cada uno. Subtotal: \$8000</p> <p>Total: \$28,012.5</p>	<p>Subtotal: \$16,019</p> <p>Rebotadores: Papel aluminio: \$19</p>

3.1.11 Texto del Director con planteamiento cinematográfico (visual y sonoro)

Primero hay que analizar la convocatoria, al tratarse de un concurso de proyectos de cortometraje de animación, hay muchas opciones en cuanto a técnicas, género y tema. El texto del director ayuda a establecer de forma clara los lineamientos básicos detrás del proyecto de cortometraje,

A continuación analizaremos cada punto que se debe comprender desde la concepción y por lo tanto al momento de formular el texto del director.

Se debe agregar también la técnica en la cual se realizara el proyecto, que es un aspecto básico de este. En el caso concreto de la animación, como hemos visto anteriormente existen diferentes técnicas y cada decisión es importante, la cual ayuda a transmitir un mensaje por lo cual el director debe conocer el alcance de ese recurso.

El genero, es un punto clave que sirve para clasificar al proyecto, de esta forma establecer un publico meta, también es útil para dar a conocer el rumbo que tomara el proyecto y como base argumentativa. El punto anterior tiene relación con el siguiente que es el tema central del cortometraje, establece puntualmente el contenido detrás del proyecto que respalda dicho proyecto, si a lo anterior le agregamos el argumento se formula la historia que cuenta el proyecto.

El tema como un concepto general lo podemos ver globalmente como la propuesta que ejecuta el cortometraje, en este apartado se pueden sumar aquellos aspectos que ayuden a comprender la idea detrás del proyecto dándole contexto y sustento a la propuesta.

Toda historia memorable pose un conflicto que eleva y guía la historia de una forma u otra, este puede presentarse de diversas formas, dos historias completamente diferentes pueden tener el mismo conflicto con diferente conclusión, es un elemento importante que se debe tener en cuenta para mantener la claridad del mensaje dentro de la exposición de sucesos que es la historia.

Por ultimo pero no menos importante es la estructura del relato, que viene siendo una convención que esta presente implícitamente en cualquier narración, en esencia le otorga la forma dotándola de un inicio, un nudo y una conclusión.

Texto del Director

con planteamiento cinematográfico (visual y sonoro).

Mediante este corto se pretende mostrar el deterioro de la sociedad, el desencanto que provoca el futuro con el inminente desgaste personal y ambiental por medio de conceptos contemporáneos como: el miedo a un EMP, los experimentos de psicólogo Winthrop Niles Kellogg, Pawan Sinha, y clásicos como son: la concepción filosófica del eterno retorno, el no yo y la aldea global exhibida por McLuhan.

La técnica

El presente proyecto de animación planea hacerse mediante la técnica de animación Cut Out híbrida multitecnicas, combinando lo análogo con lo digital, lo análogo en variación de papel con ilustración hechas a mano en collage, ya que de esta forma se puede tener una estética orgánica, enriquecida con detalles, en la producción digital se pueden ir integrando los fondos análogos en relación con los espacios construidos con computadora construyendo así la perspectiva.

El género

El género del cortometraje corresponde a la Ciencia Ficción y más concretamente al género literario de Steampunk, que corresponde a la corriente literaria de la nueva ola, integrado al principio filosófico al que responde “Hazlo tú mismo” que está en contra del conformismo, lucha contra la dependencia, en resumidas cuentas su lema es “oír el corazón en la máquina”, que esta en contra de la obsolescencia planeada, en pro de volver a lo más simple de la tecnología, de la utilización del vapor como fuente de energía, en generar la tecnología es tosca, los elementos mecánicos que son robustos y fuertes, resaltando su resistencia, sus colores son cálidos, la estética es muy artística por su propia naturaleza, representa el orgullo ante nuestra creación.

El tema central del cortometraje

Si por un lado ya se estableció la estética y tópicos del Steampunk, el tema central del corto es mas en relación con el lado femenino de la psique, representado desde Carl G. Jung en el anima para el lado femenino del hombre y por el contrario el animus que es el lado masculino de la mujer en su teoría sobre la bisexualidad de la psique, un tema que no se ha explotado aun con solo algunos ejemplos como Psique, Dido y Eurídice en de la cultura griega, toda clase de pieles, la doncella sin manos y el enano saltarán en los cuentos clásicos de los Grimm y las leyendas conocida como la maldición materna en las leyendas mexicanas, por lo cual fácilmente se puede decir que este tipo de historias es un poco menos que extinta, en comparación con los miles de ejemplos que existen del monomito o las funciones de Propp por lo cual procederé a explicarlo.

El tema central del corto es tomado de la llamada maldición materna, también conocido como el trato con el diablo, en el que hay un intercambio de un bien material por un bien espiritual,

esto visto desde la perspectiva crítica de la mecanización de la vida en sus dimensiones internas, siendo un drama de una mujer que ve traicionados sus valores femeninos por una cultura patriarcal que la rodea y por sus propios valores masculinos dominantes en su interior, esto mediante una sociedad en ruinas, que para mantenerse en pie sacrifica a su gente y ella como individuo se ve sobre pasada por las circunstancias. La relación que se muestra en el corto con la máquina toma su significado de la palabra machine o maquinación que tiene como significado engañar, esto visto desde el psicoanálisis tratado desde la perspectiva femenina.

Sobre la historia

La historia no está definida en espacio y tiempo, por tratarse de un cortometraje, su estructura narrativa es en extremo concisa, es temporal ya que dota de un toque fantástico a la narración, como es el caso de las leyendas.

El tema

Para propósito de este cortometraje está dividido en dos relatos, el principal es una crítica al sistema actual de confinamiento voluntario que sufre el ser humano, en relación con la tecnología que tiene un sistema de obsolescencia planeada, que da como resultado que cada vez más el humano sirve a la máquina en lugar de ser al revés.

El primer discurso se discute el valor de la libertad, así como la naturaleza de la misma; el segundo discurso es una reflexión personal sobre la dependencia a la tecnología y como estamos orillados a un callejón si salimos, por lo cual debemos enfocarnos en desarrollar tecnologías que no afecten nuestro ambiente, el cortometraje pertenece al género de Ciencia Ficción en la corriente del Steampunk.

El segundo relato utiliza las metáforas y metonimia para de forma sutil, dirigir la historia con un toque más político, de psicología de masas, regularmente la sociedad siempre busca un chivo expiatorio para sobre llevar su situación actual, culpando a otros de sus problemas, este enfoque es basado en el análisis Junguiano de Robert A. Johnson no pretende ser feminista, simplemente ser un discurso que relata una historia desde la perspectiva muchas veces olvidada.

El conflicto

En este relato el choque que se origina es ideológico y menos claro desde un punto de vista moral ya que no pretende imponer una ideología, sino servir como pie para formular preguntas, mediar una situación actual que a grandes rasgos se muestra desalentadora y pesimista de una situación ética.

El esquema utilizado

La estructura de Inicio - nudo - desenlace, es interrumpido con un flash back que será debidamente marcado y la estructura del relato está estructurado de forma tal que resulte dinámico con diferentes puntos de interés dramático dentro de un solo relato, en función de no resultar tedioso y resaltando diversos elementos narrativos para facilitar múltiples interpretaciones.

3.1.12 Evaluación de la propuesta y ajustes finales

Para la verificación de la presente carpeta de preproducción, se utilizó la técnica de investigación de campo conocida como "Entrevista programada", la cual fue aplicada al profesional Raúl García Flores, el cuestionario aplicado es del tipo semi estructurado, esto debido a la naturaleza del proyecto, los puntos que debe cubrir y demás elementos abstractos e intrínsecos, estos no pueden ser cuantificados ni medidos de forma convencional, por lo cual la verificación debe otorgar respuestas amplias y adaptarse a dudas que puedan surgir en el momento, es esa la razón del cuestionario semi estructurado, la elección de la muestra fue de juicio debido a la trayectoria en el área de la animación del Profesor Raúl y su disposición en la colaboración de este proyecto.

Como parte de la evaluación mostraré el borrador inicial del guion y el arte conceptual.

ESC.1 INT. CUBÍCULO. LUZ/CENITAL.

DZIÚ. Mujer de 30 años, su cabello es color negro, no muy largo, sus ojos son de color carmín tostado, piel morena clara, complejión regular, de estatura promedio. Se encuentra de espaldas a la cámara.

La habitación esta oscura, solo iluminada por los restos de luz estática de un televisor. El espacio es pequeño tanto que DZIÚ que esta sentada en una silla frente a unos monitores, se encuentra encorvada, son las doce de la noche aproximadamente, frente al individuo hay un escritorio con monitores, un foco está colocada en la pared, en ella resaltan tubos de los que ocasionalmente sale humo y cables que sacan pequeñas chispas.

DZIÚ (VOZ EN OFF): Aun recuerdo cuando nuestro tiempo se detuvo, a partir de una amenaza de guerra fuimos llevados a un refugio del gobierno, o eso creímos, como engranes mantenemos la información en el frente dentro de una jaula de Faraday que evita los efectos de las bombas PEM, en un mundo con muchos soldados los cerebros son encerrados, no sé cuánto tiempo hemos estado aquí, pero es el suficiente para que varios hayan dejado de intentar huir.

SEC.1 LATERAL. IQZ. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/CENITAL.

CLOSE UP de DZIÚ dentro del cubículo y el foco se encuentra colocado frente a ella, se encuentra apagado, ella escribe en una libreta que tiene en la mano.

ESC.2 EXT. SALA.

SEC.1 FRONTAL. PLANO/ SEMI CLOSE UP.

FLASHBACK Un televisor esta encendido y muestra las siluetas de lo que es un presidente, algunas personas bajan por unas escaleras, otros

escriben en computadoras, otro más trata de levantarse, pero es apuntado con un arma y vuelve a sentarse.

ESC.1 INT. CUBÍCULO. LUZ/CENITAL.

SEC.3 LATERAL. IQZ. PLANO/ MEDIUM SHOT. LUZ/FRONTAL.

El foco que estaba apagado se enciende, en ese momento los monitores se prenden, DZIÚ deja la libreta en el escritorio que se encuentra frente ella, empieza a mover sus dedos frente a unas pantallas que la rodean en ese pequeño espacio.

CORTE A NEGRO.

SEC.4 FRONTAL. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/FRONTAL.

Los parpados de DZIÚ esta cerrado y se oye su respiración que es lenta, hasta que se enciende una luz frente a ella, entonces abre sus ojos y se oye el sonido de algunas teclas.

SEC.5 LATERAL. PLANO/ MEDIUM. LUZ/FRONTAL.

La luz de los monitores tiene forma de manos que poco a poco iluminan el rostro de DZIÚ, quien tiene la vista fija al frente, manteniendo su atención en esa dirección.

DIZIÚ(VOZ EN OFF): Parecemos gallinas, últimamente ni siquiera nos dejan descansar adecuadamente, después de todo la guerra es un negocio exigente. No importa, después de todo el tiempo apremia.

SEC.6 OJO LATERAL. PLANO/ SEMI CLOSE UP. LUZ/FRONTAL.

Su mirada es vacía y de concentración, apenas y parpadea, al fondo se oye el sonido del teclado.

SEC.7 OJO LATERAL. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/FRONTAL.

Se ve la cornea del ojo de DIZIÚ, los monitores con una multitud de información que es visualizada por muy poco tiempo, las venas de los ojos se ven como pequeñas hormigas.

CORTE A NEGRO.

DIZIÚ (VOZ EN OFF): HACE DOS SEMANAS DE LA ÚLTIMA REVISIÒN Y LA INFORMACIÒN ES CADA VEZ MAS ESCASA, ESTA PODRÍA SER MI ÚNICA OPORTUNIDAD DE SALIR.

SEC.8 FRONTAL. PLANO/ MEDIUM. LUZ/FRONTAL.

El brazo derecho de DZIÚ esta sobre el escritorio y se puede ver su mal estado, tiene rasguños y marcas.

SEC.9 PIZO FRONTAL. PLANO/ MEDIUM. LUZ/FRONTAL.

En el piso se pueden ver los pies de DZIÚ y frente a ellos un charco de agua, con una pequeña planta que apenas sobresale de la loseta del piso.

SEC.10 FRONTAL. PLANO/ MEDIUM. LUZ/FRONTAL

DZIÚ mueve su mano derecha y golpea una tubería que está a la altura de su cabeza, de ahí empieza a salir humo que cubre el lugar DZIÚ, ella se hace para tras rápidamente, después de que el humo cubre el cubículo

SEC.11 LATERAL.IZQ. DZIÚ. PLANO/MEDIUM. LUZ/FRONTAL.

DZIÚ se cubre la cara, las pantallas de las computadoras hacen corto y se apagan, la luz cambia a rojo.

SEC.12 LATERAL.IZQ. DZIÚ. PLANO/MEDIUM. LUZ/FRONTAL.

DZIÚ agarra la silla y empieza a golpear frenéticamente la puerta para abrirla, cuando por fin logra abrirla, el cuarto se vuelve a iluminar.

SEC. 13 OJO LATERAL. PLANO/ CLOSE UP. LUZ/FRONTAL.

DZIÚ abre su único ojo visible, el que es iluminado con un profundo color blanco segador.

CORTE A BLANCO.

ESC.3 EXT. DESIERTO.

SEC.1 LATERAL DERECHO. DZIÚ. PLANO/DE MEDIUM A FULL SHOT. LUZ/ENVOLBENTE.

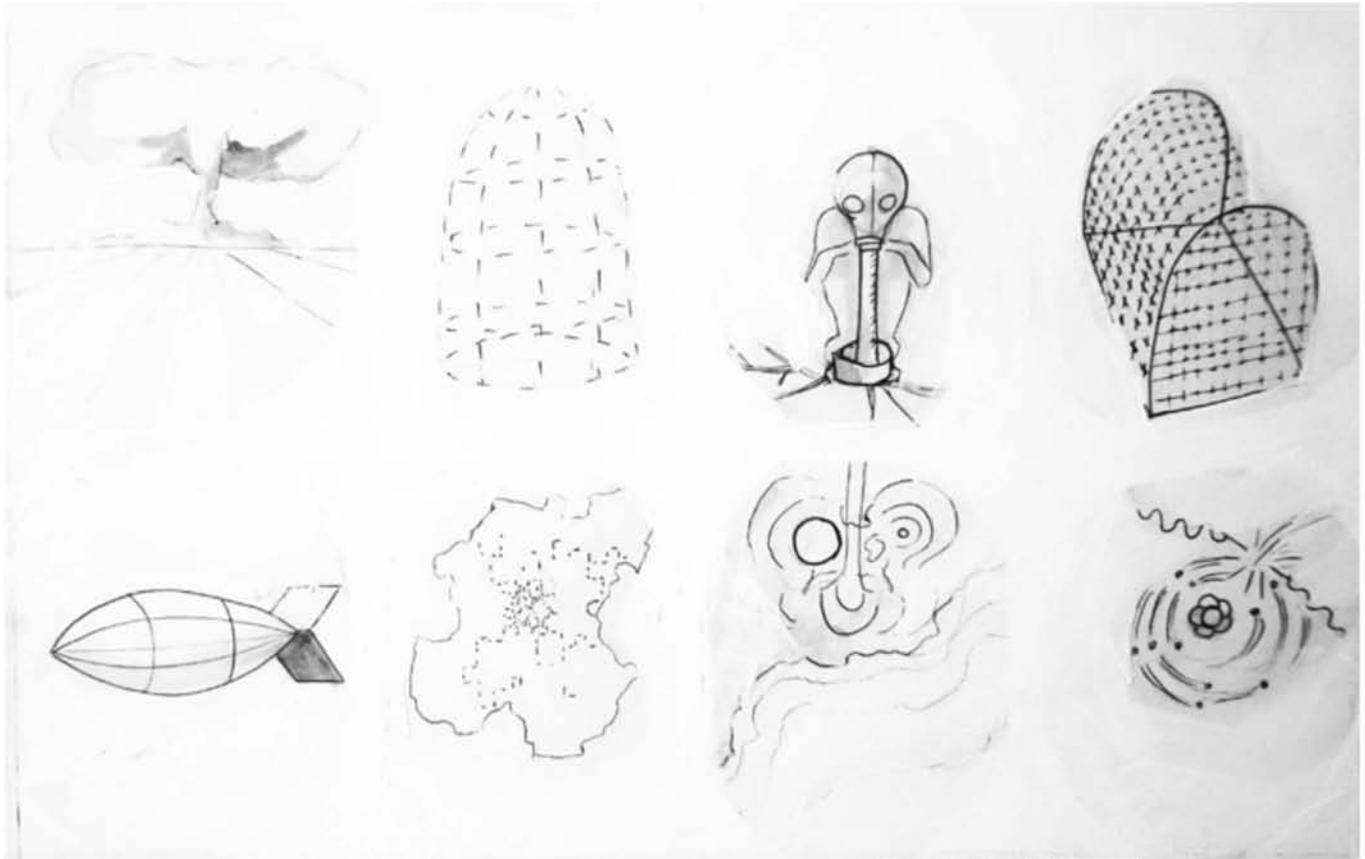
DZIÚ esta sentada a orillas un precipicio con la vista hacia el sol

SEC.2 PICADA. DZIÚ. PLANO/DE MEDIUM A FULL SHOT. LUZ/ENVOLBENTE.

Se ve un gran cráter en el fondo, el resto de cubículos están cerrados, el complejo se ve enorme...

DZIÚ(VOZ EN OFF): INTENTE DECIRLES A LOS DEMÁS QUE ERA SEGURO SALIR PERO NO HUBO RESPUESTA, QUIZÁ VARIOS MURIERON AL NO TENER EL SUSTENTO DEL GOBIERNO, NO HAY DUDA QUE TODOS VIVIMOS EN UNA PRISIÓN LLAMADA UNO MISMO.

Arte conceptual del primer borrador.



Este guión está mucho más centrado en el encierro y posterior escape de la protagonista, de las instalaciones del conglomerado de Faraday que es el eje temático del primer guión. El guion era la única parte que estaba en un su parte final de desarrollo por lo cual no hubo grandes cambios con el proceso de producción de la carpeta de preproducción.

A continuación se enlistaran los puntos más relevantes, producto de las observaciones del profesor Raúl García Flores.

1. Acentuar las acciones de la protagonista.

Este primer punto se arregló con ayuda de la escaleta que es el listado de escenas y secuencias donde se especifica el tipo de encuadre la iluminación y escenografía, es una parte de la carpeta de preproducción que no es solicitada en la convocatoria.

2. El uso de los animales como parte del diseño de personajes.

Este punto afectó el diseño de personajes, de esta sugerencia se ideó que cada personaje tuviera su equivalente con un animal nacional, y que algunos de los aspectos físicos del personaje tuvieran relación con dicho animal.

3. Volver la libertad como tema principal del corto.

Este cambio es el que tuvo mayor repercusión a nivel global, porque implica un cambio en el guión, cambiando la locación central del relato y el número de personajes que aparecen, así como el desarrollo narrativo de los acontecimientos.

4. Dar elementos visuales que ayuden a entender la estructura de tiempo.

Estos elementos se ven reflejados en el Storyboard, reflejan en el desgaste de la ropa de Diziú así los fondos y la posición geográfica de Diziú.

Dentro de los cambios que se dieron respecto a la propuesta principal están como ya se mencionó en el punto 3, fue la inclusión de más personajes, estos fueron el personaje de Kizín, como representación del gobierno opresor, los Zambo como la parte militar que somete a los ciudadanos y por último Atzirí representa el conflicto personal de la protagonista. Fuera de todos estos cambios se decidió conservar el final en la propuesta final.

Conclusiones.

A modo de cierre se puede decir que esta tesis es una exposición de la aplicación de algunos de los principios de Cristián Metz con relación a las figuras retóricas en concreto la metáfora y la metonimia a una producción cinematográfica, mediante un caso en concreto el cual es el desarrollo de la preproducción de un cortometraje de animación de temática steampunk, que participará en la décimo quinta edición del Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje, todo esto siguiendo un proceso.

Dicho marco teórico, representa los cimientos de la tesis, que se planteó como hipótesis lo siguiente: la carpeta de preproducción para un cortometraje animado puede comunicar la dependencia de los seres humanos a la tecnología en la época moderna, si se estructura a partir de las figuras retóricas metáfora y metonimia descritas por Christian Metz. La hipótesis se cumplió pues el estudio de las figuras retóricas permitió comunicar efectivamente el mensaje y ayudó en el uso de un lenguaje cinematográfico en el corto. Con propósito de comprobar la hipótesis se ingresó a el XV concurso nacional.

Ahora bien, otras conclusiones hacen referencia al proceso de la investigación. La investigación es la parte más importante para el desarrollo de cualquier propuesta dentro del Diseño y la Comunicación Visual, ya que es la base para proyectar nuestras propias ideas, puesto que permite el estudio de propuestas anteriores, de lo que funciona o no en determinada época, de las teorías para poder encontrar la que mejor se adapte al proyecto a realizar, y además perfeccionar el proceso de preproducción.

El corto está pensado a modo de introductorio para su posterior expansión, no es sino la punta del proyecto que sirva para encaminar su desarrollo, con una continuación de la historia o con una pre-cuela, la idea es seguir la misma línea de trabajo y probar suerte.

Fuentes

Adkinson, R., (2009). *Símbolos sagrados pueblos, religiones y misterios*. Barcelona España, Librería Universitaria Barcelona Ediciones LU.

Altman, R., (2000). *Los géneros cinematográficos*. Argentina, Paidós.

Arnheim, R., (1971). *El cine como arte*. Buenos Aires, Ediciones infinito.

Barbaro, U., (1977). *El cine y el desquite marxista del arte. 1. El cine*, Colección Punto y línea. Barcelona, Gustavo Gili.

Beuchot, M., Et.al.(2008). *Semántica de las imágenes figuración, fantasía e iconicidad*. México D.F., Siglo XXI.

Burch, N., (2008). *Praxis cine*. Barcelona, Editorial fundamentos.

Casetti, F., (2005). *Teorías del cine 1945-190*. Tercera edición. Madrid, Catedra.

Cevasco, T., (1970). *l'analyse des images, Communications N°15, 1970*. Traducción de Marie Thérèse Cevasco. Editions Du seuil. Barcelona, Ediciones Buenos Aires

Darley, A., (2003). *Cultura visual digital*. Argentina, Paidós.

Del Carmen, M. y J., (1995). *La ciencia de las imágenes*. México, D.F., Universidad Iberoamericana departamento de arte.

Díaz, Miguel., (2010). "Técnicas: Cut-out" [En línea] en *Animación artesanal*, disponible en: <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.mx/2010/07/cut-out.html> [Consultado el día 17 de Julio del 2012].

Echeverría, B. et.al. (2007) *Sociedades icónicas, ideología y cultura en la imagen*. México D.F., Siglo XXI.

Fernández, M.,(2005) Pensar el cine. “Un repaso histórico a las teorías cinematográficas” en *Portal comunicación.com* [En línea]. Barcelona, disponible en: http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=39. [Cnsultado el día 24 de marzo].

Fridman, C., (2002). *Medio Kilo de dibujos diseños y viñetas*. Buenos Aires, Asunta impreso.

Fromm, E., (2012). *El lenguaje olvidado introducción a la comprensión de los sueños, mitos y cuentos de hada*. México D.F., Paidos.

Ferrano, R., (2000). *La creación de personajes cinematográficos el espejo de celuloide*. Madrid España, T&cB Editores.

Finlay, C., (2011). *Dibujar y pintar personajes de fantasía de la imaginación a la página*. México D.F., Grupo Editorial Tomo.

Fridman, C., (2002). *Medio Kilo de dibujos diseños y viñetas*. Buenos Aires, Asunta impreso.

Fromm, E., (2012). *El lenguaje olvidado introducción a la comprensión de los sueños, mitos y cuentos de hada*. México D.F., Paidos.

Fromm, E., (1988). *El miedo a la libertad*, traducción de Gino German Mexico D.F., Paidos.

García, L.,(2008). *El ojo y la navaja ensayo y crítica de cine*. México D.F., Punto de lectura.

Gunter, H., (1992). *Manual para dibujantes e ilustradores. Una guía para el trabajo práctico 2ª edición*. España, G.G.

Gonzáles, F., (2008). *El cine de ciencia ficción explorando mundos*. Et al. Edición de Antonio José. Barcelona, Valdemar.

Gustaman, A., (1985). *Método y no teoría de los métodos*. Edición Arnella.

- Gustav, C. (1964). *El hombre y sus símbolos*. Madrid España, Aguilar.
- Gutierrez, L., (1978). *Narrativa fílmica Teoría y Técnica del guión cinematográfico*. Barcelona, Pirámide.
- Horrocks, C.,(2000). *Marshall McLuhan y la realidad virtual*. Barcelona, Gedisa.
- Jodorowsky, A., (2005). *La vía del tarot*. Madrid España, Siruela.
- Jonhson, A., (1997). *El rey pescador y la doncella sin manos: como comprender el sentimiento de herida en la psicología masculina y femenina*. Barcelona España, Obelisco.
- Jullier, L., (2006). *¿Qué es una buena película?*. Tercera edición. Barcelona, Paidós Ibérica.
- Irving, David. y P. Rea., (2010). *Cortos de cine y video: producción y dirección*. Tersera edición. Barcelona, edición Omega.
- Laffay, A., (1973). *Lógica del cine creación y espectáculo*. Tercera edición. Barcelona, Lador.
- Lipovetski, G., (2009). *La pantalla global cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, Anagrama.
- Lotman, M., (1979). *Estética y semiótica del cine*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Marino, A., (2008). "Ensayos sobre la significación en el cine" *Christian Metz*: en razón y palabra primera revista en américa latina especializada en comunicación [En línea]. México, disponible en <http://es.scribd.com/doc/6602612/Christian-Metz-Ensayos-Sobre-La-Significacion-en-El-Cine>. [Consultado el día mayo 31 del 2012].
- Martín M. (2014)."Consell de l'Audiovisual de Catalunya" en *treball guanyador* [En línea]. España, disponible en http://www.cac.cat/pfw_files/cma/premis_i_ajuts/treball_guanyador/Menci__Miguel_A__Martin.pdf en [Consultado el día 16 de Junio del 2014].

- Memba, J., (2005). *La época de oro de la ciencia ficción 1950-1960*. Barcelona, T y B Editores.
- Metz, C., (2002). *Ensayos sobre la significación del cine*. Traducido por Carles Roche, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Metz, C., (1979). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Traducido por Josep Elias traducción de los dos prefacios Carles Roche, Barcelona, Gustavo Gili.
- Múscolo, S., (2005). *Tzvetan Todorov y el discurso fantástico*. Madrid, Libsa.
- Noth, W.; et al. (2006). *Medios Audiovisuales entre Arte y Tecnología*. Barcelona, Gedisa.
- Peñuela, E., (2006). *Acerca del arte electrónico-digital y de la recodificación retórica*. N. Winfried (comp), en *Medios audiovisuales entre arte y tecnología*. México D.F., UNAM/Dirección General de Actividades Cinematográficas Colección: Documentos de Filmoteca Año de edición: 1989
- Peréz, H. y Gonzáles, R., (2003). *El folclor literario en México*. Colegio de Michoacán Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Pulencio, E., (2009). *El cine: Análisis y Estética*. Republica de Colombia Ministerio de Cultura [En línea]. En:http://www.sepancine.mx/attachments/Enrique_Pulecio__El_cine._Anlisis_y_esttica.pdf [Consultado el día 15 de Julio del 2012]. 168 Antología, Op. cit. Enrique Pulecio Mariño republica de Colombia ministerio de cultura El Cine: Análisis y Estética.
- Ranciére, J., (2001). *La fabula cinematográfica reflexiones sobre la ficción en el cine*. Editions Du seuil. Barcelona, Paidós Ibérica.
- Rob. A., (2011). *Dibujar y pintar paisajes y ciudades de fantasía*, México D.F., Grupo Editorial Tomo.
- Rodríguez, L., (1989). *Para una teoría del diseño*. México, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

- Rodríguez, A., (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Madrid España, Paidós.
- Serrano, A., (2007). *Diccionario de símbolos*. Madrid España, LiBSA.
- Tosi, V., (1993). *El cine antes de Lumiere*. México D.F., Universidad Nacional de México.
- Triquell, X., (2012). *Contar con imágenes una introducción a la narrativa fílmica 2da edición*. España Barcelona, Editorial brujas.
- Varela, D., (2002). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.
- Vega, C., (2004). *Manual de producción cinematográfica*. México D.F., Universidad Autónoma Metropolitana.
- Wells, P., (2007). *Fundamentos de la animación*. Traducido por Melisa Arcos. Barcelona, Parramón.
- White, T., (2010). *Animación del Lápiz al pixel*. Barcelona, Omega.
- Stephenson, R. y R. Debrix (1995). *El cine como arte*. Barcelona, Labor.
- Wigan, M., (2007). *Imágenes en secuencia, animación, storyboards, videojuegos, títulos de créditos, cinematografía, mash- ups...* Barcelona, Gustavo Gili.
- Wasserziehr, G., (1996). *Los cuentos de hada para adutor: una lectura simbólica de los cuentos populares recopilados por J. Y W. Grimm*. I. Título II serie, Madrid, Ediciones Endymion.