



República Bolivariana de Venezuela

Universidad Monteávila

Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información

Escuela de Comunicación Social

**Guion Original de Animación:**

***A través del visor***

Andrés Eduardo Robles Riera

Profesor coordinador: Jonathan Becerra

Caracas, 19 de marzo de 2021

## AGRADECIMIENTOS

*Principalmente a Dios, por permitirme nacer en una Venezuela golpeada donde se necesita trabajar el doble para hacer cine. Gracias por obligarme a soñar en grande.*

*A mis padres, Miguel y Rina. Gracias por siempre llevarme al cine y dejarme ver “Buscando a Nemo” todos los domingos. Valió la pena.*

*Al amor de mi vida, Ana T. Gracias por apoyarme, darme charlas motivacionales, por todas las veces que me acompañaste al Trasncho y, sobre todo, por ser mi primera lectora.*

*A mis abuelos, Miguel y Lucy. Gracias por consentirme y llevarme tanto al cine. Gracias por enseñarme que con fe todo se logra.*

*A Raul y Bely. Gracias por inspirarme con sus historias y recordarme de ponerle amor a todo lo que haga.*

*A Jonathan Becerra, gracias por apoyarme e involucrarte tanto desde el día 1. Fue un honor.*

*A Gabriela Yrigoyen, gracias por aportar tu talento y disposición para crear unos personajes tan hermosos.*

*A Luis Bond, Malena Ferrer y Sergio Monsalve, gracias por la inspiración dentro y fuera del salón de clase.*

*A mis queridos amigos, quienes ayudaron a darle un distinto matiz a esta historia y fueron verdaderamente sinceros con sus comentarios. Gracias a Angelo, Fonzi y Luchi.*

*A Pixar, por ser tan importante en mi formación. Gracias por apuntar hacia arriba y hacer películas cada vez más inspiradoras. Nos veremos pronto.*

*A quienes olvido y siempre me apoyaron. A quienes sirvieron de inspiración, incluso sin conocernos. A aquellos que sueñan e invitan a soñar.*

*¡Gracias!*

**ÍNDICE**

<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>2</b>
<b>I. RESUMEN</b>	<b>5</b>
<b>II. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>6</b>
<b>III. INFORME DE PRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
3.1. Cronograma	8
3.2. Corriente estética	9
3.3. Influencias audiovisuales	11
3.3.1. Onward	12
3.3.2. Inside Out	12
3.3.3. One Small Step	13
3.3.4. The Iron Giant	13
3.4. Planteamiento narrativo	14
3.5. Idea, tema y argumento	18
3.6. Aplicación de ‘Los bloques esenciales de construcción’ según John Yorke	22
3.7. Personajes	23
3.8. Sinopsis	26
<b>IV. PROPUESTA</b>	<b>27</b>
4.1. Guion literario	27
4.2. Guion técnico	35
4.3. Escaleta	50
4.4. Diseños	53
4.4.1. Personajes	54
4.4.2. Escenarios	56
4.4.3. Escena Interactiva	59
4.5. Storyboard	60
<b>V. CONCLUSIÓN</b>	<b>95</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	<b>97</b>
<b>VII. REFERENCIAS</b>	<b>98</b>
<b>VIII. ANEXOS</b>	<b>100</b>

## I. RESUMEN

Antes de que el director pueda gritar “¡Acción!”, es indispensable concretar la historia con la que se va a fundamentar cada decisión tomada durante el rodaje, este proceso se estimula en una instancia previa: la preproducción. Es por eso que, el siguiente Proyecto Final de Carrera, aplicará los pasos fundamentales para dar inicio a una producción audiovisual, con mayor precisión, se presentará la redacción de un guion y su preproducción para un cortometraje de animación.

Para presentar la historia a desarrollar, se desglosan las piezas audiovisuales que inspiraron la creación del cortometraje. Así como se buscará comprender y respetar el cine de animación, entendiendo las herramientas que soportan la historia que se busca relatar.

Para fundamentar la estructura del drama se usarán los principios de John Yorke para reconocer los elementos que constituyen una historia corta. Así como es necesario ajustar la pluma en función a la duración de la pieza e implementar ‘Los bloques esenciales de construcción’ propuestos por el autor para darle vida a cualquier relato.

Sin más preámbulo, se embarcará en un viaje a través del diseño de personajes, diseño de escenografía, escaleta, storyboard, guion literario y técnico para ilustrar los pasos que le dan vida al siguiente cortometraje de animación.

## II. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

### Introducción

Debido a una necesidad exhaustiva de contar historias, y basándonos en lo declarado por Jean-Luc Godard acerca de que, “*el cine es la realidad a 24 cuadros por segundo*”, nace esta oportunidad de comenzar una propuesta, que espera ser el punto de partida de un proyecto que llegue a su completa realización posterior a la entrega de este trabajo de grado. Se pretende analizar la narrativa, apreciar y comprender la animación como un medio poderoso para contar nuestras historias y, consecuentemente, desarrollar la escritura de un guion original para un cortometraje de animación, junto a su guion técnico, diseño de personajes, escenarios y storyboard.

### Justificación

Debido al privilegio de crecer rodeado de una cultura repleta de referencias cinematográficas, es casi imposible no desarrollar una curiosidad a partir de películas como *Back To The Future* (1985), e ir expandiendo el interés hasta llegar a movimientos cada vez más innovadores y enriquecedores, como la *Nouvelle Vague* (finales de los años 50), o el *Nuevo Hollywood* (años 70), donde la emoción crece más y más, creando, prácticamente, una necesidad por querer contar historias que logren causar esa misma emoción en el espectador. Es así como la afición se convierte en un deseo de realizar.

A su vez, durante la carrera de Comunicación Social, se puede empezar a responder el misterio de cómo se puede llegar a hacer una película. Pero, a medida que se analizan los clásicos, comenzando a entender su historia y las leyendas detrás de ella, queda una frase grabada en la mente del futuro realizador, dicho por Martin Scorsese, “lo más

personal, lo más creativo”. Es así que, se encuentra que la animación ha sido clave durante esta formación cinematográfica, modelando así la decisión de querer realizar una producción que pueda honrar a la inspiración que los realizadores detrás de *Pixar Studios* y *Walt Disney Studios* han aportado en el autor de este Proyecto Final de Carrera. Concluyendo en la decisión de expresar la historia del cortometraje en un medio tan poderoso y tan flexible como lo es la animación.

### **Presentación del problema**

Asimismo, al momento en que cualquier realizador se sienta a pensar sobre qué es lo que quiere proyectar, es común llegar a la conclusión de querer componer algo que uno mismo quisiera ver en pantalla. Desde este punto, y al analizar el terreno del cine nacional, se encuentra una oportunidad de ser parte de la industria animada que se encuentra estancada en Venezuela, contando con que el primer largometraje venezolano de animación en 3D fue “*Kaporito: El guardián de la montaña*”, estrenado apenas en 2018.

Analizando un terreno tan demandado internacionalmente, y que se puede prestar para contar historias de una infinita diversidad y que no se limita a ningún género o metraje, esta escasez de realizaciones en el medio de animación resulta intolerable y genera unas exhaustivas ganas de ser parte de una propuesta dentro de la historia del cine venezolano. Debido al nivel de ambición que lleva un proyecto como este, es prudente comenzar desde un punto realista y que sea factible para poder prosperar el sueño, y como toda pieza audiovisual, debe nacer desde lo que se conoce como la columna vertebral de cualquier producción, el guion cinematográfico, apoyada en su guion técnico, diseño de personajes, escenarios y storyboard.

### III. INFORME DE PRODUCCIÓN

#### 3.1. Cronograma

MES	ACTIVIDADES
<b>SEPTIEMBRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lectura de <i>Into The Woods</i> de John Yorke y <i>Anatomy of a Story</i> de John Truby.</li> <li>● Lectura de guion y visualización de <i>Onward (2020)</i> , <i>The Iron Giant (1999)</i> y <i>Inside Out (2015)</i>.</li> <li>● Escritura y revisión del primer borrador.</li> </ul>
<b>OCTUBRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lectura de <i>El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones</i> de Robert Mckee.</li> <li>● Visualización de <i>One Small Step (2018)</i>.</li> <li>● Escritura y revisión del segundo y tercer borrador.</li> <li>● Redacción del Planteamiento Narrativo y Corriente estética</li> </ul>
<b>NOVIEMBRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 26/11/2020: Entrega de la carta filmada de confirmación del tutor a Facultad.</li> <li>● Revisión y corrección del tutor.</li> </ul>
<b>DICIEMBRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseño de boceto para personajes y escenarios.</li> <li>● Escritura y revisión del cuarto borrador.</li> </ul>
<b>ENERO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entrega de los diseños de personajes y escenarios.</li> <li>● Escritura y revisión del quinto borrador.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cierre definitivo del guion.</li> </ul>
<b>FEBRERO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Escritura del guion técnico.</li> <li>● Escritura de la escaleta.</li> <li>● Diseño de storyboard.</li> </ul>
<b>MARZO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Finalización de los storyboard</li> <li>● Última corrección</li> <li>● 19/03/2021:Entrega Final</li> </ul>

### 3.2. Corriente estética

La animación es un medio donde el artista busca apoyar su historia gracias a su inmensa cantidad de posibilidades, dirigidas por la capacidad de la imaginación y el manejo de la técnica (Larson, E. s.f). Es por eso que es fundamental concretar una técnica que complemente la narrativa y los realizadores manejen. Es necesario demostrar una influencia innegable por parte de *Disney* y como la técnica de animación tradicional 2D ofrece una oportunidad para construir la historia del cortometraje: "A través del visor".

La animación es un medio muy versátil que no se encasilla en un solo tipo de historia, género o temática. Es por eso que su variedad sorprende y, al emprender un viaje dentro del medio, encontramos producciones tanto de drama, como *Fantastic Mr. Fox* (2009), comedias satíricas para adultos, como *Los Simpsons* (1989 - actualidad ), hasta películas de terror, como *Monster House* (2006) . Entendiendo la flexibilidad del medio, es necesario definir la animación, por ende, es preciso mencionar la explicación formulada por

la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas dentro de sus *Reglas de Elegibilidad* (2020) sobre categorías como “Mejor Película Animada” y “Mejor Cortometraje Animado”:

Un film animado es definido como una película donde el movimiento y la interpretación de los personajes son creadas usando una técnica plano por plano, y usualmente descansa entre uno de los dos terrenos generales de la animación: narrativa o abstracta.

Entendido el concepto, la animación se caracteriza por la ilusión de crear movimiento y darle vida a los personajes. Sin embargo, existen posiciones que objetan que la animación, precisamente la occidental, se ha quedado estancada en las mismas historias, técnicas y dirigido a una misma audiencia. Tal como lo plantea la Revista Forbes, en *Animated Film In America Is Still a Genre, Not Yet A Medium* (2013):

Artística y, en particular, financieramente hablando, films como *Lluvia de Hamburguesas 2* y *Turbo* son, en efecto, hechas con la misma tela para dirigirse a la misma audiencia. Podemos desacreditar este hecho, pero los films americanos de animación aún se consideran juego de niños, un concepto que va directamente influenciado por a quiénes va dirigido y cómo se hace.

Asimismo, la historia de “A través del visor”, encuentra una oportunidad para dirigirse a una audiencia familiarizada con la técnica al presentarse temáticas de un niño ingenuo que vive la emoción de su imaginación, pero que además debe enfrentarse a conflictos más complejos, como la despedida y el esfuerzo de impulsar su pasión, situaciones que pueden ser comprendidas con mayor astucia por un público más maduro.

Por otro lado, existe un valor dentro de “A través del visor” que hace de la animación tradicional 2D como ideal: la nostalgia. Un joven que desea tener a su madre de vuelta para que todo vuelva a ser como antes hace que se presente una oportunidad rica en significado, complementando así, la conveniencia para ofrecer un homenaje a las películas de *Walt Disney Animation Studios*, que no solo se llevan en el recuerdo, sino que son parte de la influencia para este Proyecto Final de Carrera. Mencionando producciones como *Peter Pan* (1953), *La Dama y el Vagabundo* (1955), *El Libro de La Selva* (1967), *El Zorro y el Sabueso* (1981), *Aladdin* (1992), *El Rey León* (1994), *Hércules* (1997), *Tarzán* (1999), *El Planeta del tesoro* (2002), entre otros.

Consecuentemente, una de las consideraciones por parte de los autores para acertar en cierta técnica de animación debe ser el manejo y la habilidad en su ejecución. Debido a la facilidad que presentan los avances tecnológicos en la actualidad, la animación 2D tradicional resulta ser la más accesible y coincide dentro de las capacidades artísticas de los cineastas.

Concluyendo así, se cuenta con la oportunidad de facilitar la comunicación con la audiencia, con un complemento temático que apoya la narrativa, con la virtud de estar fundamentado por la influencia cinematográfica de *Walt Disney Animation Studios*, además de ser la técnica que maneja el equipo de producción, es así como se afirma que la forma correcta de expresar la historia de “A través del visor”, es mediante la animación tradicional 2D.

### **3.3. Influencias audiovisuales**

### 3.3.1. Onward

La fantasía suele ser recurrente en las películas de animación, gracias a que tiene una versatilidad que permite crear situaciones que parecen imposible dentro de las películas *live-action*. Es así donde entra la cinta del año 2020, dirigida por Dan Scanlon. Dentro de un mundo que ha olvidado su pasado mágico, dos hermanos elfos deben aventurarse en la extraordinaria búsqueda de descubrir si todavía queda algo de magia afuera que pueda traerles de vuelta a su papá por un día.

Dentro de este viaje hacia lugares con un registro mágico y épico, los personajes deben entenderse a ellos mismos a través de cada obstáculo que se les presenta. Pero, la compleja creación de personajes que sitúa a Ian como un chico inseguro y tímido, y Barley dispuesto a dar el primer paso y que no parece tener un gramo de miedo en su cuerpo, hace la película digna de análisis y preguntarse sobre lo que significa la magia.

Este largometraje fue la pieza inicial que dio pie a la construcción de este Proyecto Final de Carrera. Esta historia resuena por su interés sobre el dolor que conlleva la despedida entre padres e hijos, además de contar con la lección de ser fiel a uno mismo, apreciar lo que se tiene y entender que siempre hay un gramo de magia en cada uno de nosotros.

### 3.3.2. Inside Out

Las historias de *Pixar Studios* son una gran fuente de inspiración para este Proyecto Final de Carrera, y no puede quedar atrás este largometraje dirigido por Pete Docter (2015). Esta historia se centra en Riley, una niña de once años que atraviesa el cambio más

extraño de su vida, mudarse de su ciudad natal, Minnesota, a la acelerada San Francisco. Si bien este es el escenario en la superficie, la verdadera historia toma lugar en la mente de Riley, donde sus emociones (Alegria, Tristeza, Ira, Miedo y Disgusto) la ayudan a atravesar su vida.

Esta película, traída por *Pixar Studios*, sirve de inspiración en las decisiones del equipo al interpretar temáticas e historias. Es así como existe una conexión entre el filme y el Proyecto Final de Carrera al abordar el proceso de cambio que sacude a los más pequeños, y como, al experimentar sentimientos nuevos, se puede llegar a una conclusión poderosa, la tristeza también es el camino hacia la felicidad.

### **3.3.3. One Small Step**

Este cortometraje de 2018 dirigido por Andrew Chesworth y Bobby Pontillas, cuenta la historia de Luna, una niña apasionada que sueña con convertirse en astronauta. Luna vive con su amoroso padre que siempre busca alentarla a mirar hacia las estrellas, pero mientras crece e ingresa a la universidad, debe enfrentarse a la complejidad que conlleva perseguir sus sueños.

De todas las influencias a mencionar, esta es la más cercana al Proyecto Final de Carrera, ya que no solo es un cortometraje de animación, sino que, busca lidiar con los mismos temas, como extrañar a un ser querido, la motivación y el descubrimiento de lo que apasiona a la persona.

### **3.3.4. The Iron Giant**

La dirección de Brad Bird se remonta al pequeño pueblo de Rockwell, Maine en 1957. Con la tensión de La Guerra Fría, Hogarth Hughes, un niño de 9 años, aficionado a las historias de ciencia ficción, crea una relación con el gigante hombre de hierro que vino del espacio. Hogarth hace todo lo posible para mantener a su amigo escondido, ya que Kent, el hombre que trabaja para la misteriosa división del gobierno, ahora aniquilar esta máquina.

Esta cinta, del año 1999, busca exponer la relación entre los humanos y las armas, precisando en el temor que existe sobre ellas a causa de La Guerra Fría. A su vez, se transmite este miedo hacia los más pequeños, situando a Hogarth en conflicto al desarrollar una relación con el gigante de hierro que parece muy inofensivo a pesar de que los demás personajes lo demonizan como un grave peligro.

Asimismo, este clásico de animación, cumple su papel de referencia precisamente en la técnica, al igual que los clásicos de Disney antes mencionados, se caracteriza por la animación tradicional 2D. A su vez, la historia resuena con el Proyecto Final de Carrera al exponer la necesidad de compañía que siente un niño al ser parte de uno de los contextos más tensos e inciertos de su país.

### **3.4. Planteamiento narrativo**

Existen muchas formas de contar una historia, y para suerte del artista, ninguna está totalmente bien o errada, simplemente es encontrar la necesaria para la película. Como indica Robert Mckee (2009), “nuestro trabajo no debe seguir el modelo de una obra *‘bien hecha’*, sino que debe estar bien hecho según establecen los principios que conforman nuestro arte” (p.17). Entendiendo la fuerza e impacto de una historia, sin importar su

contenido, existe una constante en cada una de ellas, aquello que las mantiene coherente, la columna vertebral, es decir, su estructura.

John Yorke (2013), describe la estructura dramática como orgánica, algo que se construye con base en las características del ser humano, y que funciona bajo las consideraciones de la historia y los límites que quiera abordar. Tratando así, que el escritor tenga una posición abierta a experimentar y no estancarse en los parámetros cuadrados de la teoría del cine más tradicional.

Tienes que liberar a la gente de [la teoría del cine], no darles un corsé en el que tengan que adaptarse a su historia, su vida, sus emociones, lo que sienten por el mundo. Nuestra maldición es que la industria del cine está dirigida en un 80% por los medio-informados. (Del Toro, G. 2006, citado en Yorke, J. 2013)

Igualmente, Yorke, menciona que antes de romper cualquier regla, se debe aprenderlas y entenderlas. Explica que no es necesaria mucha complejidad dentro de la historia, solo basta con los elementos más básicos que alimentan la llama para crearla. Asimismo, el autor de *'Into the Woods'* delimita 'Los bloques esenciales de construcción' (2013), donde se encuentran:

- **El protagonista:** Siendo el personaje de quién trata la historia. "La persona que le importa más a la audiencia".
- **El antagonista:** Puede ser demostrado como una persona, situación u objeto, que representa los obstáculos que el protagonista debe superar.

- **El deseo externo e interno:** Lo que motiva al personaje. El externo es lo que el personaje quiere, mientras que el interno es lo que necesita.
  
- **El incidente incitante:** Aquello que despierta el deseo. Se presenta un problema y se busca la solución.
  
- **El viaje:** Motivado por sus deseos, el personaje cambia a través de la búsqueda de la solución al incidente incitante.
  
- **La crisis:** Es una decisión que surge a nuestro protagonista. Es el momento en que debe afrontar su debilidad.
  
- **El clímax:** Donde el protagonista encuentra la liberación de su predicamento. Suele venir con la batalla final entre el protagonista y el antagonista.
  
- **La resolución:** El desenlace de la historia que muestra el cambio que ha sufrido el personaje y el mundo.

Estos son los elementos que colorean la historia, aquellos que comienzan a resonar dentro del espectador y que, al salir de la sala, suelen ser los aspectos que más recuerden, ya que funciona como la base donde el drama se va a desarrollar. A su vez, gracias a la riqueza del arte, estos elementos pueden transformarse, moldearse, adaptarse a cualquier panorama que el escritor guste, pero en cualquier caso serán necesarios.



Igualmente, el autor propone una teoría que va a terminar de constituir a la estructura narrativa: los actos. Remontándose en las estructuras del teatro clásico, Yorke agrega dos actos al modelo de tres actos de Hollywood. Los cinco actos vienen a caracterizarse dentro de piezas de larga duración, pero, ¿dónde pueden adaptarse los cortometrajes?

John Truby (2008) indica, al comentar sobre los 22 pasos que plantea para el desarrollo de una historia que, al tratar de piezas cortas, se requiere el mínimo de sus elementos para poder contar una historia coherente (p. 330). Dentro del planteamiento usado por Yorke, esta caracterización es adaptada dentro de 'Los bloques esenciales de construcción'.

Sin embargo, lo que interesa a este Proyecto Final de Carrera, es la razón que Yorke usa para fundar la suma de dos actos, el 'Paradigma del Cambio'. El autor indica que para tener una historia tridimensional, el viaje que emprende el protagonista es para superar su falla.

Aprenden la cualidad que necesitan para lograr su objetivo; o, en otras palabras, cambian. Por tanto, el cambio está indisolublemente ligado al deseo dramático: si un personaje quiere algo, tendrá que cambiar para conseguirlo. (Yorke, 2013, p. 27).

Finalmente, se concluye que a través de la búsqueda de cumplir su deseo, el personaje va cambiando, debido a sus fallas personales, dentro de distintos momentos a lo largo del desarrollo de la historia, terminando por representar la extensión total de la obra. Por tanto, se entiende que las implicaciones que integran una historia concisa pueden ser

transformadas, moldeadas o adaptadas por el panorama de interés para el artista que tiene como objetivo componer la sinfonía más hermosa y valiosa para el receptor.

### 3.5. Idea, tema y argumento

Como indica David Lynch (2014), “no podemos hacer algo sin una idea, así que son regalos hermosos”. El deleite que sentó la base de “A través del visor” se encuentra en dos situaciones. La primera es las ganas de proponer una historia, dentro de un contexto que parece negativo, como es separarse de un ser querido, y poder comprender que lo que amas puede ayudar a sanar tu situación. Por otro lado, la historia se vio complementada en un gran entusiasmo por ver una película dentro del contexto de la diáspora venezolana desde la perspectiva de los que se quedan.

Para John Yorke (2013), “el tema es una exploración activa de una idea. Es una premisa para ser explorada, es una pregunta” (p.121). Asimismo, el guionista, director de cine y Director Creativo de *Pixar Studios*, Pete Docter (2015), comenta que, “las historias son más interesante para las personas cuando tratan de problemas de la vida real sin solución”. Concluyendo así que, el tema para la historia de “A través del visor” se plantea en la siguiente pregunta: ¿Podemos transformar el dolor a través del amor a lo que hacemos?

El argumento del cortometraje planteado para este Proyecto Final de Carrera, comienza con Hijo, un joven de 10 años, que se encuentra en medio de una partida de ajedrez contra Mamá, una mujer de 40 años. Mientras transcurre el juego, la madre se detiene para tomarle una foto a su hijo. Este lo nota y corre a abrazarla, al verla llorar. Se revela el lugar donde están, un aeropuerto. Papá, un hombre de 40 años, llega y los

precipita para que recojan su juego. Se despiden y la madre se va por la puerta de inmigración, el pequeño, sin nada que hacer, la ve partir.

Sumergido en su desamparo, Hijo se encuentra triste en su cuarto, cuando nota movimiento en la cocina. Sale a inspeccionar y su padre, que se encuentra preparando comida, nota su llegada y, apresuradamente, gira la laptop que lo acompaña, es su madre en videollamada. El pequeño emocionado corre a su cuarto y vuelve con el tablero de ajedrez. Para su mala suerte, al volver, se ha cortado la electricidad. El video queda paralizado y, sin más que hacer, huye a su cuarto descargando su impotencia al cerrar la puerta.

Días después, el padre está alistándose para su trabajo. Llama a Hijo y le pide que le encuentre su gorro de chef. El pequeño, desinteresado, busca en el closet de sus padres. Encuentra lo pedido, pero algo más capta su atención, una cámara vieja y polvorienta, es la primera cámara de su madre. La toma, y ahora no hay nadie quien se la pueda arrebatarse, es su tesoro.

Intentando descubrir cómo funciona, Hijo inocentemente descansa su mirada en el visor de la cámara. Algo pasa, pero no sabe qué es. Vuelve a colocar el ojo en el visor y la realidad se desdobra. A través del visor, el pequeño comienza a recordar viejos momentos con su familia. Aquella vez que ayudaba a su madre con una maqueta, la primera vez que cortó un vegetal con ayuda de su padre y tantos momentos en que se quedaron dormidos viendo televisión en la sala. Estos recuerdos son animados por la magia de la cámara. El padre llega pero no logra notar algún cambio en el ambiente, solo unos rollos fotográficos que terminan su recorrido en sus zapatos.

El padre, secretamente, impulsa la expresión artística de su hijo revelando las fotos y enviándolas a una revista, esta responde con una paga para el joven autor. Hijo comienza un plan de ahorro para reencontrarse con su madre, religiosamente depositando los billetes en un frasco cuya etiqueta se lee "Mami". Nos quedamos meditando en la imagen del frasco mientras pasa el tiempo y su contenido cambia, se llena poco a poco de billetes y monedas, luego decrece hasta quedar con un impotente frasco medio lleno.

En esta última imagen, se revela que Hijo ha crecido, han pasado 8 años y él sigue armando escenografías para sus fotografías. Lo acompaña su madre en una videollamada. Sin ser notado, entra el padre dejándole tres sobres a su hijo. Los dos primeros contienen billetes, Hijo inconscientemente los deposita en el frasco. El tercer sobre es distinto y capta su atención. Rápidamente lo abre y nota que es una carta. *La revista Ojo*, con quien ha trabajado todos estos años, ha postulado su nombre para la vacante como fotógrafo oficial en las oficina principal, en Nueva York. Sin embargo, para afirmar su posición, debe realizar una fotografía de temática libre.

Hijo le muestra la carta a su padre, al terminarla lo abraza con orgullo. Este responde negando con la cabeza. El padre coloca un rollo fotográfico en la mesa y se retira. Encerrado en su cuarto, el joven nota el rollo que su padre le ofreció. Impulsivamente, mira el frasco que dice "Mami". Vuelve su mirada a la carta y recoge fuerzas para levantarse y tomar el rollo fotográfico.

Decidido, monta la cámara en su trípode de libros, mientras termina por aclarar su escenografía. Adapta la luz del día con la persiana. El objetivo de la cámara es un tablero de ajedrez. El joven debe levantar una pieza caída en el piso. Justo en el momento en que se levanta, Hijo tropieza su trípode, haciendo que la cámara pierda su equilibrio y termine

en el piso. Es un daño irreparable. El padre entra apresurado. El joven, impulsivamente, agarra la cámara. Varias partes están en pedazos, pero al intentar poner su ojo en el visor, nota que está totalmente dañada.

Deprimido en su infortunio, el joven descansa en su cama. Escucha la puerta de la casa cerrarse y decide salir. Entra al cuarto de sus padres, intenta prender la luz, pero no hay electricidad. Saca su linterna y se dirige al closet, para su sorpresa, encuentra un álbum de fotos en el mismo lugar que encontró la vieja cámara. Esconde viejas fotos de sus padres, algunas fotos en viajes familiares, nada que no haya visto antes, pero, al seguir husmeando, Hijo nota que han recolectado todas sus fotografías.

Mientras admira el trabajo del recolector, consigue recordar cada momento en que fueron creadas las fotos. Vienen una serie de escenas retrospectivas cuando era más pequeño y su madre le ayudaba a tomar decisiones estéticas sobre sus fotos. Sus recuerdos lo ayudan a darse cuenta que durante todo este recorrido, su madre siempre estuvo con él, ayudando e impulsando su arte.

Uno de los recuerdos trae consigo algunas similitudes con su presente. Está en el mismo lugar pero esta vez no está su madre. En su recuerdo, el pequeño pone su mirada en el visor de la cámara, apunta hacia su madre. En el presente, el joven pone su mirada en el visor roto y apunta hacia la puerta. En eso, llega su padre.

Hijo quita su cámara y revela sus lágrimas. Papá corre a abrazarlo y consolarlo. El joven se calma y el padre se retira, mostrándole una caja, es un regalo para él. La caja lleva una tarjeta que dice "Mamá", y dice: "Es un honor ser parte de este recorrido, sigue creciendo". Hijo llora y abre la caja, es una nueva cámara.

Hijo se devuelve hacia su padre para abrazarlo y este delata que su madre ha estado todo este tiempo en videollamada por el teléfono. El joven ve a Papá y ve el frasco de dinero. Emocionado, se guinda la cámara, la prende y le pide a su padre que coloque el brazo arriba, y a la madre que pose parada. Ambos obedecen sus órdenes. Hijo recrea una imagen dando la ilusión de que su madre está en la puerta de su casa. Esta misma imagen queda congelada.

La creación de Hijo es la portada de la revista Ojo que está enmarcada en la pared de su casa. El joven deja en el comedor un frasco vacío, ahora sin etiqueta. Guarda un pasaje con destino a Alemania en un sobre, dice "Papá". Carga un bolso y una maleta. Está a punto de salir de su casa. Abre la puerta y se detiene a admirar la pared que enmarca la portada. Toma una respiración profunda y se limita a tomar una foto. Sonríe y marcha hacia su nuevo destino.

### **3.6. Aplicación de 'Los bloques esenciales de construcción' según John Yorke**

Si se aplican 'Los bloques esenciales de construcción' planteados por Yorke (2013), se deconstruye el guion de la siguiente manera:

- **El protagonista:** Hijo es la fuerza activa de la historia.
- **El antagonista:** El obstáculo es ejemplificado por una situación, lo que evita que Hijo esté con Mamá.

- **El deseo externo e interno:** Lo que quiere el Hijo es volver a estar con su madre, mientras lo que necesita es aceptar la situación y confiar en sus propias oportunidades.
  
- **El incidente incitante:** Aquello que despierta el deseo se presenta cuando Mamá se va.
  
- **El viaje:** Hijo descubre la fotografía y confía en sus ahorros para poder reencontrarse con su madre, en el recorrido no solo gana dinero sino que logra encontrarse a sí mismo a través de su arte.
  
- **La crisis:** Surge una oferta de trabajo como fotógrafo en otro país. Permite afrontar la debilidad de Hijo, tanto querer que las cosas sean como antes lo ha nublado de apreciar su momento.
  
- **El clímax:** Hijo reconoce que su madre siempre ha estado ahí, y sus padres apoyan que siga su oportunidad de trabajo.
  
- **La resolución:** Hijo decide irse a crear su propio destino y le regala un pasaje a Papá para que vea a Mamá.

### 3.7. Personajes

Para John Yorke (2013), la base de una historia completa es el cambio. Un personaje emprende un viaje, animado por su deseo, y para conseguir o no lo que quiere,

debe enfrentar su debilidad. Asimismo, hay un factor clave para que el cambio ocurra, el personaje debe estar dispuesto a cambiar, es decir, debe aprender. “El aprendizaje es fundamental para toda historia tridimensional: así es como cambian los personajes; aprenden a superar su defecto y, lo que es más, parecen aprender de acuerdo con un patrón.” (Yorke, J. 2013, p. 31).

Dentro de las características que conforman a personajes completos según Yorke, encontramos: el deseo -externo e interno-, el defecto del personaje, y el momento de cambio en el personaje -ubicado en el clímax de la historia.

Por otra parte, al tratarse el protagonista como un joven que debe asumir situaciones y responsabilidades de adulto, se busca profundizar la historia basando su arco de personaje en uno clásico dentro de la historia de las historias, el arco ‘De niño a adulto’. Como John Truby (2008) explica, “una verdadera historia de edad adulta muestra a alguien joven desafiando y cambiando sus creencias básicas para después emprender una nueva acción moral”. (p.107)

Tomando en cuenta las consideraciones anteriormente mencionadas, se puede concluir en el siguiente perfil de personajes:

Hijo es el protagonista del cortometraje y, a lo largo de la extensión, comprende dos edades distintas: 10 y 18 años.

**Hijo** es un joven caucásico, delgado, alto para su edad y asmático. Es ingenuo, protegido por sus padres y aferrado a su imaginación. Le gusta llevar un suéter o chaqueta



y pasar desapercibido. Es muy observador y siempre se resiste a cualquier actividad física demandante.

- **Deseo externo:** Lo que Hijo quiere se activa cuando Mamá se va del país, quiere reencontrarse con ella a toda costa.
- **Deseo interno:** Lo que Hijo necesita es aceptar su situación y seguir sus propias oportunidades.
- **El defecto o debilidad:** Hijo está aferrado a querer que su vida sea como antes y no se permite apreciar lo que ha descubierto a través de la ida de su madre.
- **El momento de cambio:** Hijo, al reconocer que su madre siempre ha estado ahí para él a pesar de la distancia, decide perseguir el trabajo que le traerá nuevos retos y oportunidades en su vida.

Papá y Mamá son los personajes secundarios y ambos comprenden dos edades distintas a lo largo de la historia, ambos con 40 y 48 años,

**Papá** es un hombre alto y encorvado, ojos marrones y pelo al ras. Es chef en un restaurante prestigioso, a pesar de tener fama de mala paga. Es un hombre que tiene constantes preocupaciones económicas y su único consuelo es pasar tiempo con su familia. Busca apoyar a su hijo en lo que sea que se proponga, a pesar de que le cuesta conectar con él.

- **Deseo externo:** Lo que Papá quiere es mantener económicamente a su familia.
- **Deseo interno:** Lo que Papá necesita es aceptar su situación y apoyar a su familia.
- **El defecto o debilidad:** Papá se preocupa demasiado.

- **El momento de cambio:** Papá apoya a su hijo de tomar la oportunidad que lo alejará de él.

**Mamá** es una mujer alta, lleva el pelo por los hombros y siempre lleva una sonrisa amigable. Es diseñadora gráfica desde casa y practica la fotografía como hobby. Siempre actúa con calma y logra encontrar lo positivo en cada obstáculo que se le atraviesa, a pesar que no soporta presenciar alguna injusticia. Su familia la motiva, sobretodo la luz de sus ojos, su hijo.

- **Deseo externo:** Lo que Mamá quiere es estar para su hijo.
- **Deseo interno:** Lo que Mamá necesita es apoyar y aconsejar a su hijo.
- **El defecto o debilidad:** Mamá está en otro país distinto al de Hijo.
- **El momento de cambio:** Mamá le compra una cámara a Hijo para que pueda seguir su oportunidad.

### 3.8. Sinopsis

La vida de Hijo se ve afectada cuando Mamá debe irse del país. Impulsado por querer reencontrarse con ella, descubre la primera cámara de su madre, y con ella se revela su pasión, la fotografía. A través de ella, encuentra un refugio para su dolor pero comienzan a manifestarse oportunidades que nunca habría imaginado.

## **IV. PROPUESTA**

### **4.1. Guion literario**

A través del visor

Escrito por Andrés Robles

FADE IN:

## 1. INT. AEROPUERTO/ENTRADA A INMIGRACIÓN - DÍA

Inmersos en una partida intensa de ajedrez, se encuentra HIJO (10), y MAMÁ (40) concentrados en el tablero. Hijo no quita su mirada del tablero. Hace su movida, atento a lo que haga su contrincante.

Es el turno de Mamá pero pierde su atención en la cara de Hijo. Este toma un jalón de su inhalador. Levanta la cara hacia ella y se ilumina con el flash de su cámara. La madre se quita la cámara de su cara, se le salen un par de lágrimas.

Hijo corre a abrazarla y podemos comenzar a apreciar la inmensidad de este aeropuerto. Hay una multitud de personas alrededor, algunos ríen, otros se abrazan pero todos se mantienen en movimiento, mientras ellos dos están detenidos en su momento de madre-hijo.

PAPÁ (40) llega y ve la situación. Saca su teléfono y les toma una foto. Escuchan un aviso por el parlante, se pone frenético y logra que suspendan la partida.

Mamá agarra su bolso de mano y Papá le entrega su maleta. Hijo los ve con el tablero en las manos.

Ella se agacha, lo levanta y lo abalanza hacia Papá, es el último abrazo de los tres. Los padres se ven, voltean a ver un grupo de militares en la puerta de embarque. Preocupados, terminan el abrazo.

Mamá comienza a caminar hacia la puerta de embarque. Hay una cola corta. En su turno para pasar a inmigración, se dirige hacia ellos y los despide con la mano. La madre desaparece pero la puerta permanece abierta.

Hijo no le pierde la mirada. Corta bruscamente a...

## 2. INT. CUARTO DE HIJO - NOCHE

Hijo sentado en la cama.

Se enciende una luz en la cocina y sale del cuarto.

## 3. INT. COCINA - CONTINUO

Papá prepara comida mientras habla por una videollamada en su laptop.

Papá nota llegar a Hijo y rápidamente gira la laptop hacia él. Es Mamá.

Hijo corre a su cuarto.

4.INT. CUARTO DE HIJO - CONTINUO

Agarra el tablero de ajedrez.

5.INT. COCINA - CONTINUO

Regresa rápidamente y se corta la electricidad. La imagen en la laptop está congelada.

Hijo se va y cierra la puerta de un golpe.

6.INT. SALA - DIA

Papá, vestido de chef, recorre toda la sala. Se ve en el espejo. Ve el reloj. Se sienta y se para rápidamente. Llama a Hijo.

Hijo entra desinteresado. Papá hace la señal del gorro.

7.INT. CUARTO DE PADRES - CONTINUO

Hijo va directo al closet. Ve el gorro de chef en uno de los compartimientos más altos y lo agarra. Al tomarlo, algo capta su atención, una CÁMARA vieja y polvorienta.

Hijo saca su inhalador y jala. Agarra la cámara como si fuera un tesoro.

Papá llega acelerado y al ver esta imagen, sonríe. Hijo se voltea, le enseña la cámara, el padre asiente. Va a abrazarlo, le da un beso, agarra el gorro y sale.

La cámara está en sus manos.

8.INT. SALA - CONTINUO

Hijo intenta descifrar cómo se usa. No deja de prenderla y apagarla, el zoom hace sonidos extraños. Sigue intentándolo.

Ve en la mesa una foto con su madre, sonríe y pone, por primera vez, su ojo en el visor de la cámara. Se retrae y vuelve a poner el ojo, algo extraño sucede:

Dirige la cámara hacia el sofá, aparece Mamá e Hijo tirados en el piso trabajando en una maqueta. El hijo está con una tijera y cada

vez que termina, le pasa los recortes a la madre. Ella saca la cámara y toma una foto del hijo, él no lo nota.

Hijo saca el ojo del visor. Sin aliento, nota que realmente no hay nadie en el sofá. Apunta hacia la cocina. Aparece otro recuerdo.

Papá está con un sartén mientras la madre pica vegetales. Hijo llega y se sienta. Pone su tablero de ajedrez y llama a su madre. Ella lo ve y hace su jugada. Se regresa a la cocina y sigue picando. Papá lo agarra y le da un cuchillo para picar. Le enseña un tomate y le indica dónde debe hacer los cortes. Logra hacer un corte bastante tosco. Papá lo celebra, Mamá saca la cámara y le toma una foto a los dos.

Hijo saca el ojo del visor y analiza la cámara. Apunta hacia el sofá.

Están los tres acostados viendo el televisor arropados. Hijo está dormido y Papá está a unos segundos de caer rendido. Mamá los abraza con mayor fuerza y saca una torpe foto del momento. Se quedan dormidos.

Hijo ve hacia el sofá y la ilusión se disuelve cuando llega Papá.

Todo está en orden pero unos rollos fotográficos terminan rodando hasta llegar a los zapatos de Papá. Él los recoge y los tiene en sus manos...

DISOLUCIÓN A:

Las manos de Papá tienen un sobre con las fotos reveladas, las pone dentro. Hay un sello de una revista, se llama OJO.

DISOLUCIÓN A:

Las manos de Papá sostienen dinero.

#### 9.INT. CUARTO DE HIJO - DÍA

Papá le entrega el dinero a Hijo, lo cuenta y lo pone en un nuevo FRASCO, humildemente lleno de billetes y unas cuantas monedas en el fondo, se lee en la etiqueta, "Mami", junto a una bandera de Alemania.

Pasa el tiempo y el frasco cambia. Comienza a llenarse, llega a la mitad, baja un poco, sube más y se queda apenas a unos pocos centímetros de estar completamente lleno.

ESTO SUCEDE 8 AÑOS DESPUÉS...

#### 10. INT. CUARTO DE HIJO - DÍA

Revelando a Hijo MAYOR(18). Se encuentra cortando cartulinas y armando un set en su cuarto, mientras está con Mamá MAYOR (48) por videollamada.

Papá MAYOR (48) entra y le deja tres sobres.

Hijo se apresura a abrirlos. El primero y segundo contiene dinero, lo ingresa en el frasco, pero el tercero lo sorprende, es una carta de la REVISTA OJO.

INSERT: "La presente es para agradecer el inmenso trabajo de un joven con talento y con la necesidad de expresarse. En los últimos años, hemos colaborado a distancia, por ende, la siguiente es para anunciarle que la directiva de la REVISTA OJO ha postulado su nombre para que sea contratado de forma oficial en el equipo de FOTOGRAFÍA en nuestra oficina principal en la ciudad de NUEVA YORK.

Sin embargo, la confirmación de la postulación debe concretarse por una fotografía de temática libre para, exactamente, dentro de un mes".

#### 11.INT. COCINA - NOCHE

Papá termina la carta y le da un fuerte abrazo a Hijo.

Hijo se echa para atrás negando con la cabeza. Papá le entrega un rollo fotográfico, le da un beso y se va. Hijo ve el rollo.

#### 12.INT. CUARTO DE HIJO - DIA

Hijo tiene el rollo fotográfico en sus manos.

Ve el frasco de "Mami", y lo deja encima. Se queda viendo ambos objetos. Abre su gaveta y vuelve a ver la carta.

Se levanta.

#### 13.INT. CUARTO DE HIJO - (UNOS MOMENTOS DESPUÉS)

Hijo agarra el tablero de ajedrez, prepara la cámara, acomoda unos libros. Coloca la cámara encima del trípode de libros. Acomoda la persiana. Ve su reloj.

Se le cae una pieza de ajedrez al piso, cuando se levanta, tumba la cámara. La cámara cae, es un daño irreparable.

Papá entra apresurado y ve la situación.

Hijo agarra la cámara. Ve que se le han caído unas partes. Cuando ve por el visor, nota que está roto.



CORTE A NEGRO:

14.INT. CUARTO DE HIJO - ATARDECER

Hijo está acostado. Se voltea y ve el tablero de ajedrez en la mesa a su lado.

Hace un movimiento y ve una foto con su madre. Se entristece.

Se escucha cerrar una puerta. Hijo se sorprende y sale.

15. INT. PASILLO - CONTINUO

Hijo ve hacia la cocina. No hay nada. Voltea la mirada hacia el cuarto de padres.

16.INT. CUARTO DE PADRES - CONTINUO

Hijo pasa el interruptor. No funciona. Saca la linterna y alumbra. Se dirige al closet. Va hacia el lugar donde encontró la cámara. Nota algo detrás, un ÁLBUM DE FOTOS.

Comienza a notar fotos de viajes familiares, una foto de una competencia de bicicleta del padre, otras fotos de los padres más jóvenes. Hasta que comienza a notar que han guardado todos los trabajos que ha hecho.

17. INT. CUARTO DE HIJO - NOCHE (FLASHBACK)

HIJO PEQUEÑO le muestra dos cartulinas a Mamá que está por videollamada. Ella elige una.

18. INT. SALA - NOCHE

Hijo sale del cuarto con el álbum en sus manos. Sigue viendo sus proyectos.

Se sienta en el sofá.

19. INT. SALA - DIA (FLASHBACK)

Hijo PEQUEÑO, termina de ajustar una lámpara. Mamá está por videollamada. Hijo se dirige hacia la laptop, la lámpara comienza a balancearse. Mamá avisa e Hijo intenta agarrarlo pero es inútil. Hijo se voltea con la lámpara rota y los dos comienzan a reírse.

Hijo agarra la laptop y la coloca hacia el sofá. Se sienta y pone el ojo en el visor.

20. INT. SALA - NOCHE

Hijo GRANDE pone el ojo en el visor de la cámara rota.

21. INT. SALA - DIA (FLASHBACK)

Mamá en la videollamada por la laptop.

22. INT. SALA - NOCHE

Hijo apunta la cámara rota hacia la misma dirección. No hay nadie, solo la puerta de la casa.

En eso, se abre la puerta. Es Papá.

Hijo retira la cámara y Papá ve sus lágrimas. Va a abrazarlo.

Llega la luz.

Papá se despega y le revela una caja. Es un regalo.

Hay una nota, dice "Mamá", la abre y dice: "Es un honor ser parte de este recorrido. Sigue creciendo". Hijo no puede detener las lágrimas. Abre el regalo. Es una NUEVA CÁMARA.

Papá alza su teléfono y revela Mamá en videollamada.

Hijo ve a su papá y voltea hacia el frasco lleno de dinero.

Hijo agarra la cámara, se la cuelga del cuello y la prueba. Apunta hacia la puerta que sigue abierta. Le pide a Papá que coloque el teléfono en esa dirección y a Mamá que pose parada. La foto da la ilusión de que está parada en la puerta.

El plano se queda paralizado y...

DISOLUCIÓN A:

23. INT. COMEDOR - DIA

La misma toma se convierte en una foto impresa, enmarcada en la pared. Es la portada de la REVISTA OJO.

Se escuchan pasos. Entra Hijo y deja el frasco vacío en la mesa (ahora sin etiqueta). Hijo guarda un pasaje que dice Alemania en un sobre. El sobre dice "Papá". Hijo deja el sobre a un lado del frasco.

Con una maleta y un bolso, se aproxima a la puerta, justo antes de salir, toma una foto.

Se va.

FIN

## 4.2. Guion técnico

Esc	Plano	Acción	Encuadre	Movimiento	Sonido
1	1	HIJO concentrado en el tablero de ajedrez.	Plano Medio	Fija	Banda sonora
1	2	MAMÁ concentrada en la cara de Hijo.	Plano Medio	Fija	-
1	3	Hijo hace su movimiento y toma un jalón de su inhalador. Levanta la cara hacia su madre y se le ilumina el rostro con el flash de la cámara.	Plano Medio	Fija	Se escucha el flash
1	4	Mamá retira la cámara de su cara. Está llorando.	Primer Plano	Fija	Se escucha el llanto de la mamá
1	5	Hijo corre a abrazarla.	Plano Doble	Fija	Pasos del hijo
1	6	Apreciamos la inmensidad del aeropuerto.	Plano General	Fija	Escuchamos a las personas hablando y un aviso de vuelo
1	7	PAPÁ llega y ve el abrazo. Saca su teléfono.	Plano sobre hombros	Fija	Se escuchan personas hablando y unos pasos aproximándose
1	8	Los tres ven hacia arriba.	Plano Medio	Fija	Se escucha

		La mamá se acerca al papá.			un aviso por el parlante: "Vuelo 0654 con destino a Alemania abordar por la puerta número 16"
1	9	Hijo ve a sus padres. Mamá se agacha para agarrarlo.	Punto de Vista	-	Se escucha un aviso
1	10	El abrazo de los tres.	Plano Medio	Fija	Banda sonora
1	11	Hay unos MILITARES en la puerta de inmigración.	Plano Medio	Fija	-
1	12	Mamá los ve y se voltea hacia Papá.	Primer Plano	Fija	-
1	13	Papá le devuelve la mirada preocupado.	Primer Plano	Fija	-
1	14	La mamá se dirige a la puerta de inmigración, los despide con la mano.	Punto de Vista	-	Banda sonora
1	15	Hijo la ve.	Primer Plano	Fija	-
1	16	Mamá pasa por la puerta, permanece abierta.	Plano General	Dolly In	-
2	17	Hijo está sentado en su cama, hay poca luz. Se enciende una luz fuera del cuarto.	Plano Entero	Paneo	Se escucha un interruptor
3	18	Hijo entra.	Plano Entero-P	Fija	Se escuchan

			lano Medio		ollas y platos siendo manipulados
3	19	Papá prepara comida mientras está en una videollamada.	Plano Entero	Paneo	Se escuchan ollas y platos siendo manipulados
3	20	El padre nota llegar a Hijo.	Plano Medio	Paneo	Banda sonora
3	21	Mamá en videollamada.	Primer Plano	Fija	-
3	22	Hijo se sorprende y corre al cuarto.	Primer Plano	Fija	-
4	23	Hijo agarra el tablero de ajedrez.	Plano Detalle	Fija	-
5	24	Corre hacia la cocina. Se corta la electricidad.	Plano Entero	Steadycam	Se escucha la ida de energía
5	25	Hijo molesto.	Primer Plano	Fija	-
5	26	Hijo se va y tira la puerta.	Plano Entero	Fija	Se escuchan los pasos
5	27	El padre decepcionado.	Primer Plano	Fija	Se escucha la puerta
6	28	El padre recorre toda la sala. Se ve en el espejo. Ve el reloj. Trata de sentarse en el sofá pero se para inmediatamente.	Plano entero	Paneo	-
6	29	Hijo entra.	Plano	Fija	-

			Medio		
6	30	Papá hace la señal del gorro.	Plano Medio	Fija	-
7	31	Hijo va directo al closet.	Plano Entero	Sigue la acción	-
7	32	Abre la puerta del closet y ve el gorro en uno de los compartimientos más altos y lo agarra.	Plano Medio	Tilt Up	
7	33	Hay una CÁMARA vieja y polvorienta. La agarra lentamente.	Plano Detalle	Fija	Banda sonora
7	34	Toma un jalón de su inhalador y agarra la cámara como si fuera un tesoro.	Plano Entero - Primer Plano	Dolly In	Se escucha el inhalador
7	35	El padre llega acelerado y al ver esta imagen, sonríe.	Plano Medio	Fija	Banda sonora continua
7	36	Hijo se voltea, le enseña la cámara. Papá lo abraza. Agarra el gorro y sale.	Plano Medio	Fija	-
7	37	La cámara está en las manos del Hijo.	Plano Detalle	Fija	-
8	38	Hijo tiene la cámara en sus manos y la analiza.	Plano Detalle-Plano Medio	Dolly Out	-
8	39	Ve una foto con su mamá.	Plano Detalle	Fija	-
8	40	Hijo pone el ojo en	Plano	Dolly In	-

		el visor de la cámara. Se echa para atrás y lo vuelve a poner.	Medio-Ex tremo Plano Detalle		
8	41	A través del visor, aparece la mamá y el hijo tirados en el piso trabajando en una maqueta. El hijo le pasa recortes a la mamá. Ella saca la cámara y toma una foto del hijo, él no lo nota.	Punto de vista/Pl ano Entero	-	Banda sonora mágica
8	42	Hijo retira el ojo y se queda sin aliento.	Plano Medio	Fija	Continua
8	43	No hay nadie en la sala.	Plano Entero	Fija	-
8	44	El hijo voltea hacia la cocina.	Plano Medio	Fija	-
8	45	La cámara apunta hacia la cocina.	Punto de Vista/Pl ano Entero	-	Vuelve la banda sonora
8	46	El padre está con un sartén, la madre pica vegetales.  El hijo llega y se sienta. Pone su tablero de ajedrez y llama a su mamá. Se acerca y hace su jugada. Se regresa y sigue picando.  El padre agarra al hijo y le da un cuchillo. Le enseña un tomate.	Punto de Vista/Pl ano Entero	-	Se escucha el corte de los vegetales

		El hijo hace un corte bastante tosco. El papá lo celebra, la madre saca la cámara y le toma una foto a los dos.			
8	47	Voltea hacia el sofá y pone el ojo en el visor.	Plano Medio-Extremo Plano Detalle	Dolly In	Banda sonora
8	48	Los tres están acostados en el sofá. La mamá toma una foto y el papá se queda dormido.	Punto de Vista/Plano Entero	-	Continúa
8	49	A espaldas de Hijo, está Papá. Un rollo fotográfico llega a sus pies. El padre lo agarra.	Primer Plano-Plano sobre hombros	Dolly Out	Sonido de carrillón
8	50	Las manos de Papá con rollos fotográficos.	Plano Detalle	Fija	Sigue
8	51	Las manos de Papá con las fotos reveladas en un sobre con un sello, dice: REVISTA OJO.	Plano Detalle	Fija	Sigue
8	52	Las manos de Papá con un sobre con dinero.	Plano Detalle	Fija	Sigue
9	53	Papá entrega el sobre a Hijo. Este saca el dinero, lo cuenta y	Plano Detalle	Paneo	-



		lo coloca en un frasco que dice "MAMI".			
9	54	JUMP CUT: Día y noche. El frasco comienza a notarse lleno, luego vuelve a estar por la mitad, luego más arriba de eso, luego más abajo. Nos quedamos con un frasco medio lleno.	Plano Detalle	Paso de tiempo	-
10	55	Se revela HIJO MAYOR (18). Está cortando cartulinas en su escritorio mientras habla con MAMÁ MAYOR (48) por videollamada.	Plano Medio	Paneo	Se escucha el corte de las cartulinas
10	56	Entra PAPÁ MAYOR (48).	Plano Medio	Fija	Se escucha la puerta
10	57	Entrega tres sobres.	Plano Detalle	Fija	-
10	58	Hijo abre los primeros dos sobres, tienen dinero, los deposita en el frasco. El tercero, es una carta, lo toma por sorpresa.	Plano Medio	Fija	Sobres abriéndose
10	59	Es una propuesta de OJO. Hijo ve a Mamá en videollamada.	Plano sobre hombros	Tilt Up	Banda sonora
10	60	Mamá sonríe.	Primer Plano	Fija	-
10	61	Hijo le devuelve una sonrisa incómoda.	Primer Plano	Fija	-

10	62	La carta.	Plano Detalle	Fija	-
11	63	Al alejarnos se revela a Papá leyendo la carta.  Está junto a Hijo.  Al terminar le da un abrazo a Hijo.	Plano Detalle/ Plano Medio	Dolly Out	-
11	64	Hijo niega con la cabeza.	Plano sobre hombros	Fija	-
11	65	Papá deja un rollo fotográfico en la mesa. Le da un beso en la frente a Hijo y se va. Hijo ve el rollo.	Plano Doble-Pl ano Detalle	Dolly In	-
12	66	El rollo está en las manos de Hijo.	Plano Detalle	Fija	-
12	67	Hijo ve el frasco de "Mamá".	Plano Medio	Fija	Banda sonora
12	68	Frasco "Mamá".	Plano Detalle	Fija	-
12	69	Hijo agacha la cabeza.	Plano Medio	Fija	-
12	70	La carta.	Plano Detalle	Fija	-
12	71	Hijo ve la carta.	Plano Medio	Fija	Banda sonora
12	72	Lee dónde habla de la postulación.	Plano Detalle Extremo	Fija	Continua
12	73	Hijo se levanta con la carta en la mano.	Plano Medio	Fija	Continua
13	74	Hijo agarra el tablero de ajedrez.	Plano Detalle	Fija	Banda sonora acelerada

13	75	Hijo cierra la cortina.	Plano Medio	Fija	-
13	76	Hijo carga la cámara.	Plano Detalle	Fija	Suena la cámara
13	77	Hijo amontona unos libros y coloca la cámara encima.	Plano Medio	Fija	Suenan los libros
13	78	Hijo ve el trípode y voltea hacia el escenario.	Primer Plano	Fija	Banda sonora
13	79	El tablero vacío.	Plano Detalle	Fija	-
13	80	Hijo se sorprende.	Primer Plano	Fija	-
13	81	Está la ficha en el piso.	Primer Plano	Fija	-
13	82	Hijo la recoge, y se levanta.	Plano sobre hombros	Fija	Sonido de platillo
13	83	Hijo se sorprende y se voltea rápido.	Primer Plano	Zoom In	-
13	84	La cámara cae. Se rompe con el piso.	Plano Detalle	SLOW MOTION	Se escucha el golpe contra el piso
13	85	Hijo corre a agarrar la cámara.	Plano sobre hombros	Fija	Banda sonora
13	86	La cámara está rota.	Plano Detalle	Fija	-
13	87	Papá entra y ve la situación.	Plano Medio	Fija	-

13	88	Hijo ve por el visor. Está roto.  Hijo llora inconsolablemente.	Plano Medio-Plano General	Dolly Out	Sonido de bajo
14	89	Hijo está acostado en la oscuridad de su cuarto. Se voltea y ve el tablero de ajedrez.	Plano Entero	Fija	-
14	90	Hijo hace una jugada en el tablero de ajedrez.	Plano Medio	Fija	-
14	91	El tablero en la mesa y junto a ella una foto de Mamá con Hijo.	Plano Detalle	Tilt Up	-
14	92	Hijo se entristece. Se sorprende cuando suena una puerta cerrarse.	Primer Plano	Fija	Se escucha una puerta cerrarse
15	93	Hijo sale al pasillo.	Plano Medio	Fija	-
15	94	Hijo voltea de la puerta de la cocina hasta la puerta del cuarto de padres.	Punto de Vista	-	-
15	95	Hijo ve la puerta.	Primer Plano	Fija	-
16	96	Hijo entra, aprieta el interruptor, la luz no funciona. Saca su linterna y alumbra.  Se dirige al closet.	Plano Entero	Fija	Se escucha la puerta del closet
16	97	Va hacia el lugar donde encontró la cámara. Nota algo	Plano Medio	Paneo	Banda sonora

		detrás, un ÁLBUM DE FOTOS.			
16	98	Álbum de fotos: Comienza a notar fotos de viajes familiares, una foto de una competencia de bicicleta del padre, otras fotos de los padres más jóvenes.	Plano Detalle	Fija	-
16	99	Hijo se sorprende de las fotos.	Primer Plano	Fija	-
16	100	Comienza a notar que han guardado todas sus fotografías.	Plano Detalle	Fija	-
17	101	FLASHBACK: Hijo PEQUEÑO, está en el cuarto con su computadora.	Plano sobre los hombros	Fija	Banda sonora
17	102	Mamá en videollamada.	Plano sobre hombros	Fija	-
17	103	Hijo le muestra dos cartulinas.	Plano sobre hombros	Fija	-
17	104	Mamá elige una. Rien.	Primer Plano	Fija	-
17	105	Hijo le hace caso.	Primer Plano	Fija	-
18	106	Hijo entra a la sala con el álbum en sus manos. Se sienta en el sofá.	Plano Medio	Paneo	Banda sonora
18	107	Sigue viendo sus fotografías.	Plano Detalle	Fija	Sonido al pasar las

					páginas
19	108	Hijo PEQUEÑO está terminando de ajustar una lámpara en la sala.	Plano Entero	Fija	Banda sonora
19	109	Mamá está por videollamada en la laptop.	Plano Medio	Fija	-
19	110	Hijo se dirige hacia la laptop.  La lámpara está en el borde de la mesa.	Plano Medio	Fija	-
19	111	La lámpara comienza a tambalearse.	Plano Detalle	Fija	-
19	112	Mamá le hace señas a Hijo.	Plano Medio	Fija	-
19	113	Hijo se sorprende.	Primer Plano	Fija	-
19	114	Hijo intenta salvarla.	Plano Detalle	Paneo	Se rompe la lámpara
19	115	Le muestra la lámpara a Mamá y se ríe.	Plano Medio	Paneo	-
19	116	Mamá ríe.	Plano Medio	Fija	-
19	117	Hijo ríe con la lámpara.	Plano Entero	Fija	-
19	118	Hijo agarra la laptop.	Plano Medio	Fija	-

19	119	Hijo deja la laptop viendo hacia el sofá.	Plano Medio	Fija	-
19	120	Hijo se sienta en el sofá.	Plano sobre hombros	Fija	-
19	121	Agarra la cámara y pone su ojo en el visor.	Primer Plano	Fija	Banda sonora
20	122	Hijo GRANDE, apunta hacia la misma dirección, pero con la cámara rota.	Primer Plano	Fija	-
21	123	La visión de Hijo PEQUEÑO apunta hacia Mamá en la videollamada.	Punto de vista	-	-
22	124	La visión de Hijo GRANDE apunta hacia la puerta de la casa. En ese momento, llega Papá.	Punto de vista	-	-
22	125	Hijo retira la cámara. Está llorando.	Primer Plano	Fija	-
22	126	Papá se sorprende.	Primer Plano	Fija	Banda sonora
22	127	Se abrazan. Hijo se retira más calmado.	Plano Doble	Fija	-
22	128	Hijo ve a Papá.	Plano sobre hombros	Fija	-
22	129	Papá le revela una caja, dice "Mamá".	Plano Medio/Plano Detalle	Tilt Down	Banda sonora

22	130	Hijo se sorprende.	Primer Plano	Fija	-
22	131	Hay una nota: "Es un honor ser parte de este recorrido. Sigue creciendo" - "Mamá"	Plano Detalle	Fija2	Sonido emocionante
22	132	Hijo emocionado, abre el regalo. Es una NUEVA CÁMARA.	Plano Medio	Fija	Sigue
22	133	Papá alza su teléfono y revela a Mamá en videollamada.	Plano Medio-Plano Detalle	Paneo	Revelación
22	134	Hijo emocionado ve a Papá.	Primer Plano	Paneo	-
22	135	Papá lo ve emocionado.	Plano Medio	Fija	-
22	136	Hijo se voltea.	Primer Plano	Fija	-
22	137	Ve el frasco que dice "Mamá".	Plano Detalle	Fija	-
22	138	Hijo se sorprende.	Primer Plano	Fija	Sonido de carrillón
22	139	Le hace señas a Papá para que ponga el teléfono hacia la puerta.	Plano Entero	Fija	-
22	140	Mamá se pone de pie.	Primer Plano	Fija	-
22	141	El hijo va a tomar una foto.	Primer Plano	Fija	-



22	142	La toma da la ilusión de que Mamá está parada en la puerta. La foto queda paralizada...	Plano Medio	Fija	Se escucha el sonido de la captura.
23	143	La misma toma es la portada de la REVISTA OJO.  Entra Hijo y deja un frasco en la mesa (ahora sin etiqueta).	Plano detalle- Plano Entero	Dolly Out+Paneo	Se escuchan pasos
23	144	Hijo guarda un pasaje a Alemania en un sobre.  El sobre dice "Papá".	Plano Detalle	Fija	-
23	145	Hijo lleva una maleta y un bolso. Abre la puerta.	Plano Entero	Fija	-
23	146	Antes de salir, toma una foto.  Se va.	Primer Plano-Plano Entero	Dolly Out	Se escucha la puerta cerrarse

### 4.3. Escaleta

1. INT. AEROPUERTO/ENTRADA A INMIGRACIÓN - DÍA

HIJO (10) y PAPÁ (40), se despiden de MAMÁ (40).

2.INT. CUARTO DE HIJO - DIA

Hijo está triste y confundido, sale al escuchar un ruido.

3.INT. COCINA - CONTINUO

Papá está en una videollamada con Mamá y llega Hijo. Se emociona y va a su cuarto corriendo.

4.INT. CUARTO DE HIJO - CONTINUO

Hijo agarra el tablero de ajedrez.

5.INT. COCINA - CONTINUO

Se corta la electricidad. Hijo se va molesto.

6.INT. SALA - DIA

Papá le pide a Hijo que busque su gorro de chef.

7.INT. CUARTO DE PADRES - CONTINUO

Hijo descubre la primera CÁMARA de su madre y la toma.

8.INT. SALA - CONTINUO

Hijo comienza a usar la cámara y descubre que a través de ella logra revivir recuerdos junto a su madre.

Papá decide revelar las fotos y mandarlas a una revista, esta les comienza a pagar por ellas.

9.INT. CUARTO DE HIJO - DÍA

Comienzan a recaudar dinero.

Pasan 8 años.

10. INT. CUARTO DE HIJO - DÍA

Revelando al Hijo MAYOR(18),trabajando en una fotografía junto a Mamá MAYOR (48) en videollamada.

Papá MAYOR (48) le entrega una carta de la REVISTA OJO, es una oferta de trabajo que debe confirmar mandando una foto.

11.INT. COCINA - NOCHE

El padre lee la carta y apoya a Hijo que está en negación.

12.INT. CUARTO DE HIJO - DIA

Hijo reconsidera y decide hacer la foto.

13.INT. CUARTO DE HIJO - (UNOS MOMENTOS DESPUÉS)

Mientras Hijo construye su escenografía, tropieza y se rompe la cámara.

14.INT. CUARTO DE HIJO - ATARDECER

El hijo está triste e impotente y al escuchar la puerta cerrarse, sale.

15.INT. PASILLO - CONTINUO

Hijo no ve a nadie y entra al cuarto de sus padres.

16.INT. CUARTO DE PADRES - CONTINUO

Hijo va hacia el closet y encuentra un ÁLBUM DE FOTOS. Lleva fotos familiares y comienza a notar que han recolectado todas sus fotos.

17. INT. CUARTO DE HIJO - NOCHE

Hijo PEQUEÑO, le pide a su mamá en videollamada que le ayude con su escena.

18. INT. SALA - NOCHE

Hijo se sienta en el sofá con el álbum en sus manos.

19. INT. SALA - DIA

Mamá, en videollamada, ayuda a la escenografía de Hijo PEQUEÑO.

Hijo apunta con la cámara.

20. INT. SALA - NOCHE

Hijo GRANDE, apunta con la cámara.

21. INT. SALA - DIA

Hijo PEQUEÑO ve a su madre en videollamada.

22. INT. SALA - NOCHE

Hijo, en un momento vulnerable, nota que su madre siempre estuvo con él.

Llega Papá con una sorpresa, un regalo de su madre. Una NUEVA CÁMARA.

Hijo reacciona rápidamente y realiza una foto con ayuda de sus padres.

23. INT. COMEDOR - DIA

La foto es ahora la portada de la Revista Ojo.

Hijo guarda un pasaje que dice "Alemania" en un sobre que dice "Papá".

Hijo sale con un bolso y su maleta. Le toma una foto a su logro, sonríe y se va.

FIN

#### 4.4. Diseños

Para comprender un producto final más completo y profesional, se contó con el asesoramiento de la artista ilustradora Gabriela Yrigoyen. Las herramientas de diseño utilizadas fueron la tableta gráfica *Wacom Cintiq* y el programa *Adobe Photoshop CS6*, además de contar con un admirable talento, creatividad y ética de trabajo.

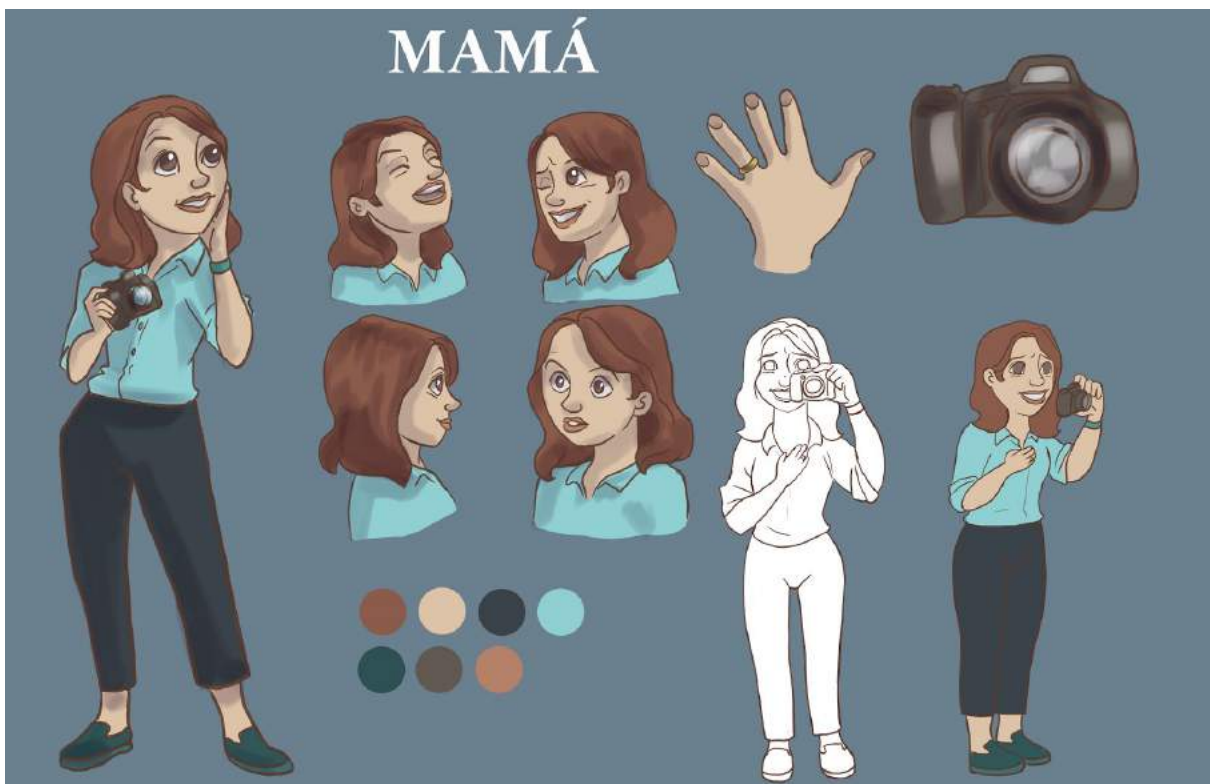
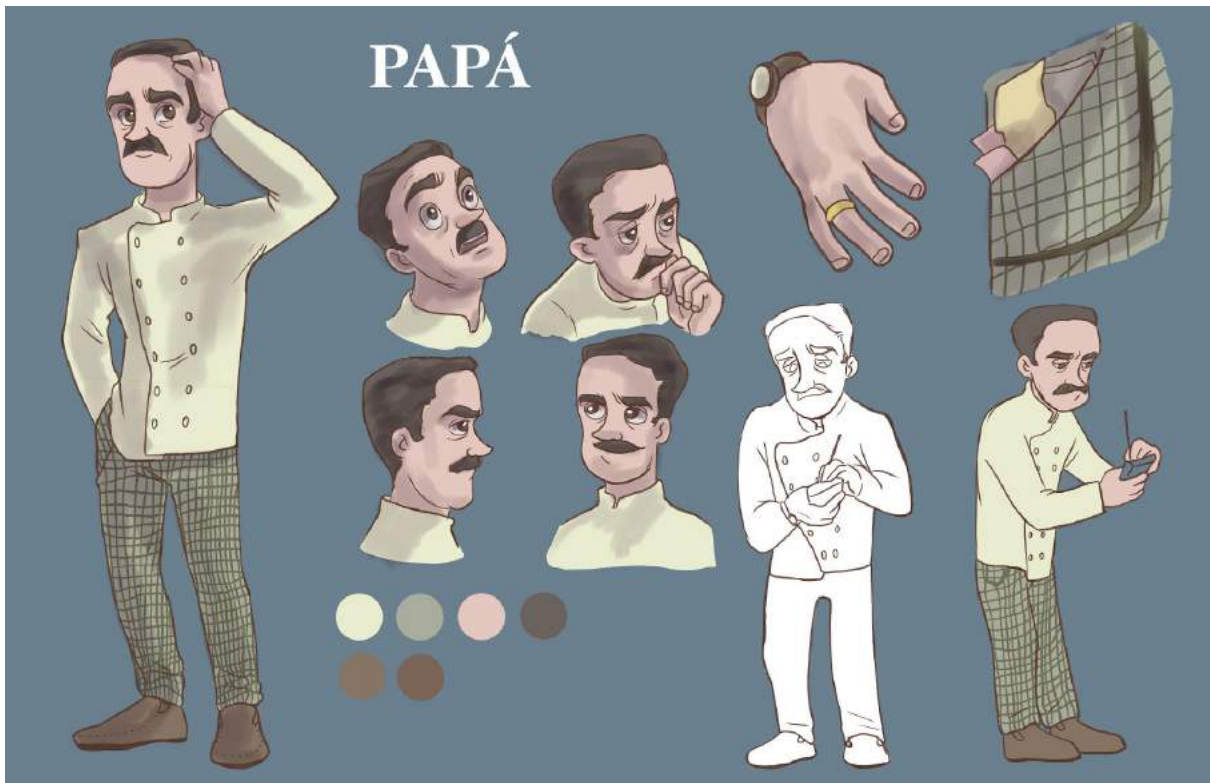
La propuesta presenta el diseño de personajes, escenarios y una escena interactiva.

Los diseños son:

- Hijo (con dos versiones según su edad), Papá y Mamá.
- Los escenarios cuentan con cada habitación del apartamento: Cocina, Comedor, Sala, Cuarto de Padres, Cuarto de Hijo y Baño.
- Por último, hay una escena interactiva donde se muestran a los personajes en el aeropuerto.

### 4.4.1. Personajes





#### 4.4.2. Escenarios

### Cocina



### Comedor





Sala



Cuarto de padres



## Cuarto de hijo



## Baño



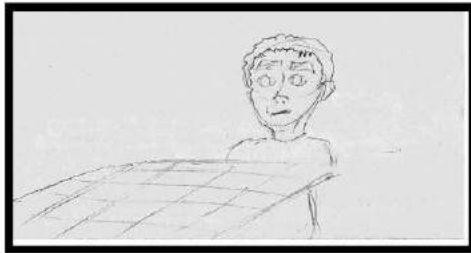
#### 4.4.3. Escena Interactiva



## 4.5. Storyboard

PRODUCCIÓN: A TRAVÉS DEL VISOR

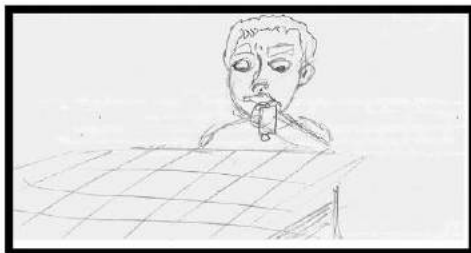
Pág. # 1



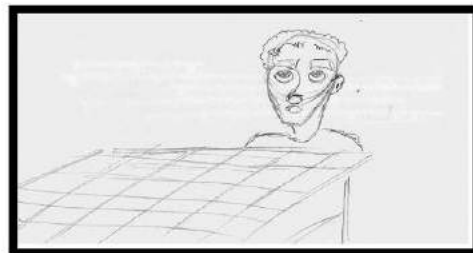
Esc # 1          Plano # 1  
 Hijo ve el tablero de ajedrez



Esc # 1          Plano # 2  
 Mamá ve a Hijo



Esc # 1          Plano # 3  
 Hijo toma un jalón del inhalador



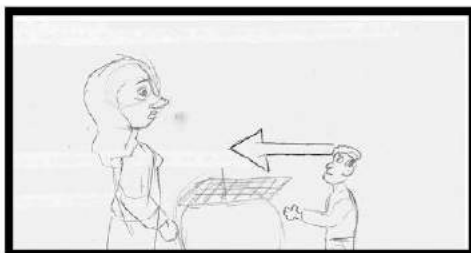
Esc # 1          Plano # 3  
 Hijo se sorprende por un flash



Esc # 1          Plano # 4  
 Mamá toma una foto



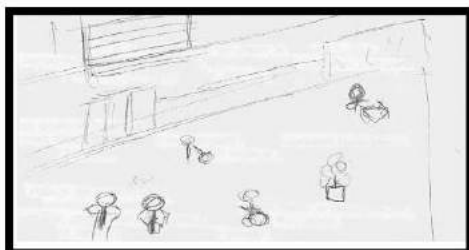
Esc # 1          Plano # 4  
 Mamá llorando



Esc # 1          Plano # 5  
 Hijo corre a abrazarla



Esc # 1          Plano # 5  
 Se abrazan



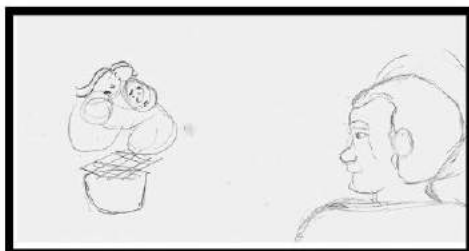
Esc # 1 Plano # 6

Apreciamos el aeropuerto



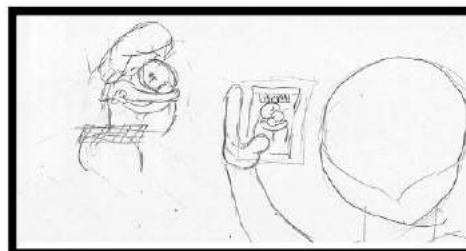
Esc # 1 Plano # 7

Abrazo



Esc # 1 Plano # 7

Llega Papá



Esc # 1 Plano # 7

Papá va a tomar una foto



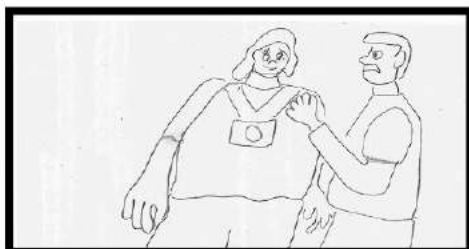
Esc # 1 Plano # 8

Escuchan un anuncio de un vuelo



Esc # 1 Plano # 8

Mamá se acerca a Papá



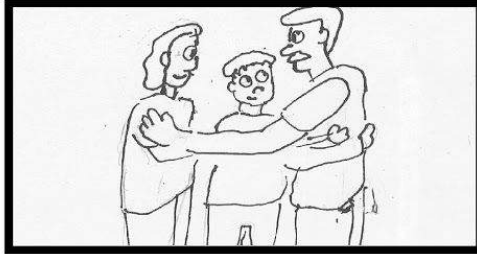
Esc # 1 Plano # 9

Hijo ve a sus padres



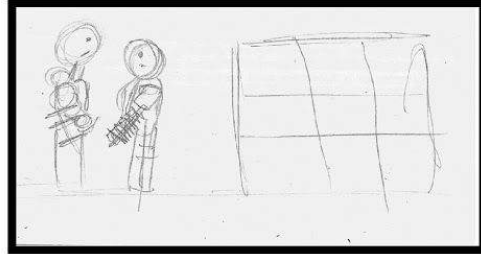
Esc # 1 Plano # 9

Mamá va a agarrar a Hijo



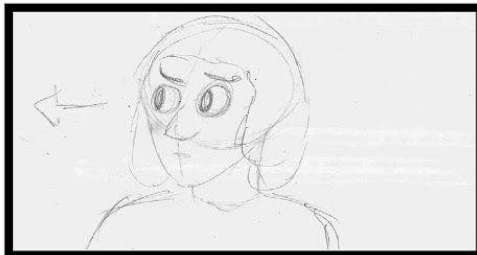
Esc # 1 Plano # 10

Abrazo de los tres



Esc # 1 Plano # 11

Militares en puerta de inmigración



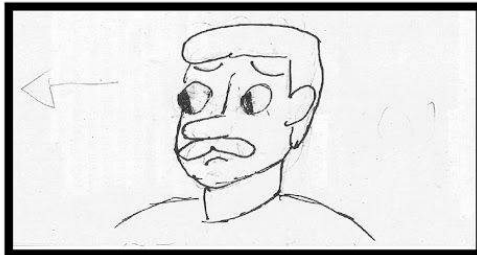
Esc # 1 Plano # 12

Mamá los ve



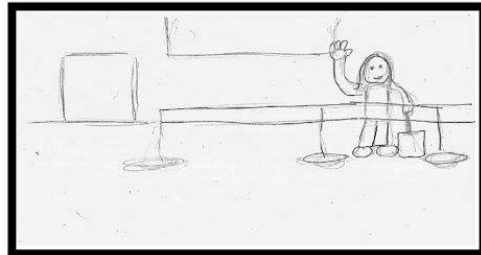
Esc # 1 Plano # 12

Se voltea



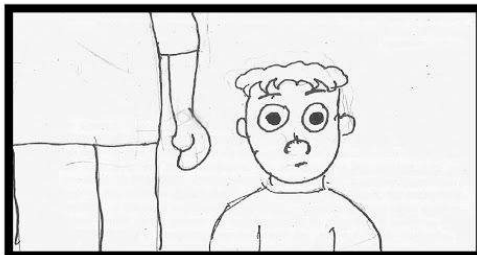
Esc # 1 Plano # 13

Papá la ve con preocupación



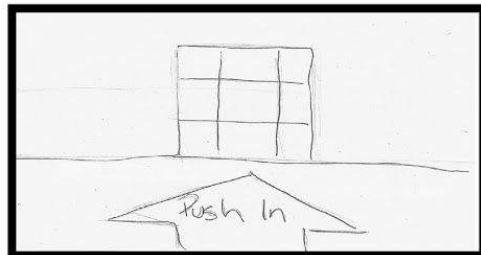
Esc # 1 Plano # 14

Mamá está en la cola de inmigración



Esc # 1 Plano # 15

Hijo la ve



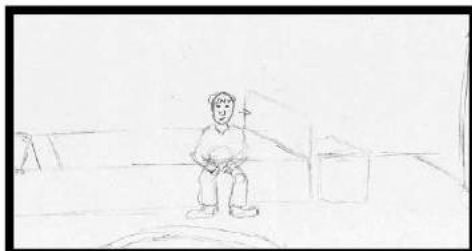
Esc # 1 Plano # 16

DOLLY IN hacia la puerta



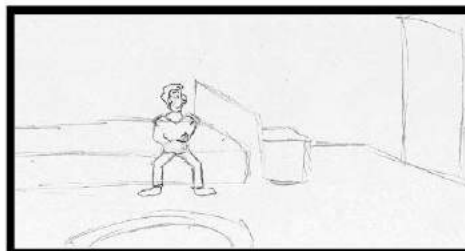
## PRODUCCIÓN: A TRAVÉS DEL VISOR

Pág. # 4



Esc # 2 Plano # 17

Hijo en su cuarto



Esc # 2 Plano # 17

Hijo escucha un ruido en la cocina



Esc # 3 Plano # 18

Hijo entra



Esc # 3 Plano # 18

Hijo ve hacia la cocina



Esc # 3 Plano # 19

Papá cocinando



Esc # 3 Plano # 20

Papá se voltea



Esc # 3 Plano # 21

Papá revela a Mamá en videollamada

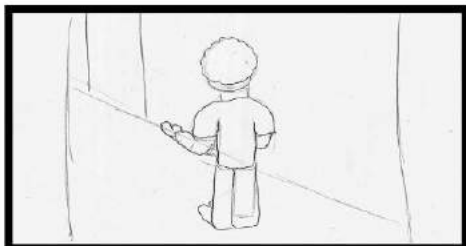


Esc # 3 Plano # 22

Hijo se emociona

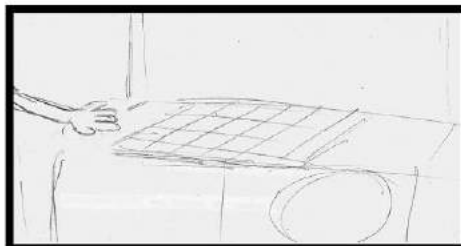
## PRODUCCIÓN: A TRAVÉS DEL VISOR

Pág. # 5



Esc # 3 Plano # 22

Hijo corre a su cuarto



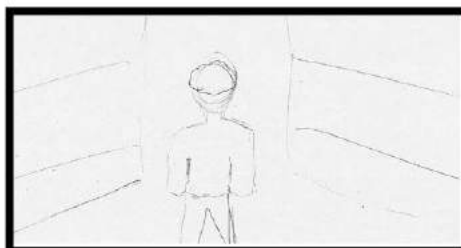
Esc # 4 Plano # 23

Acarra el tablero de ajedrez



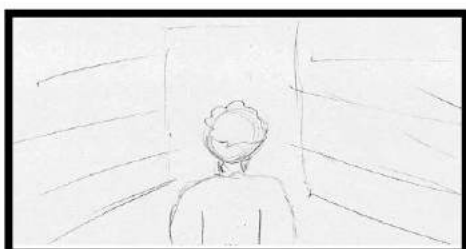
Esc # 5 Plano # 24

Hijo sale emocionado



Esc # 5 Plano # 24

Hijo corre de vuelta



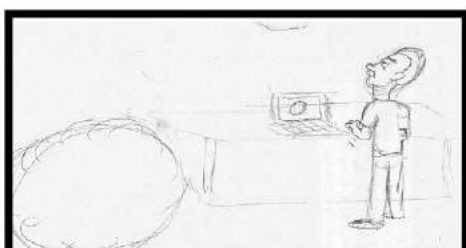
Esc # 5 Plano # 24

Hijo corriendo



Esc # 5 Plano # 24

Hijo llega a la cocina



Esc # 5 Plano # 24

Se corta la electricidad



Esc # 5 Plano # 25

Hijo molesto





Esc # 5 Plano # 26

Hijo se va y tira la puerta



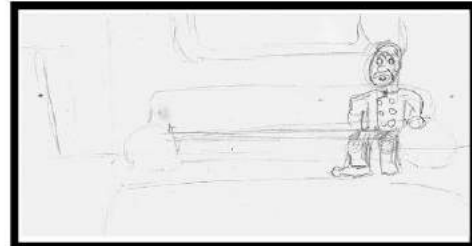
Esc # 5 Plano # 27

Papá decepcionado



Esc # 6 Plano # 28

Papá inquieto



Esc # 6 Plano # 28

Papá cambia de lugar



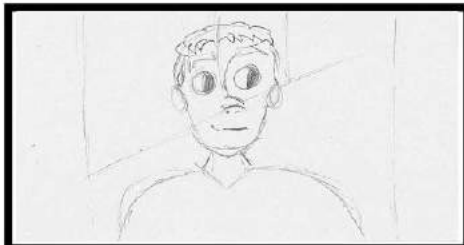
Esc # 6 Plano # 28

Papá ve el reloj



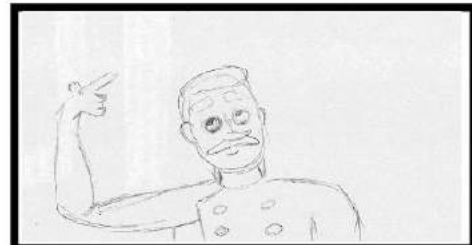
Esc # 6 Plano # 28

Llama a Hijo



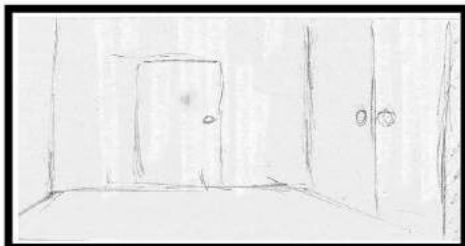
Esc # 6 Plano # 29

Hijo entra

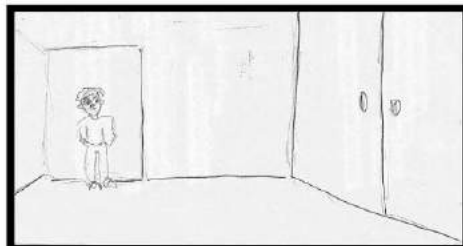


Esc # 6 Plano # 30

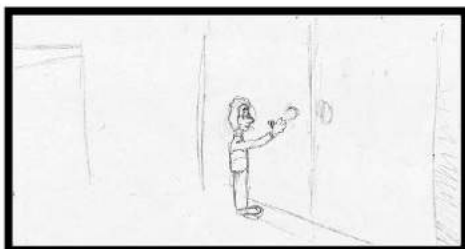
Papá hace la señal del gorro



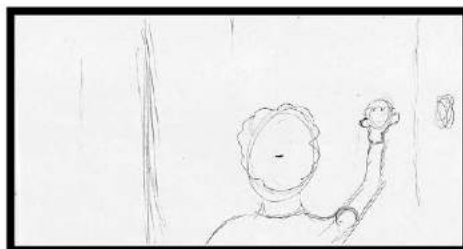
Esc # 7 Plano # 31  
Cuarto de padres



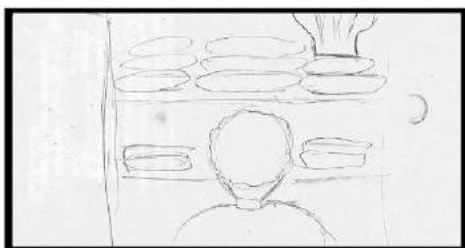
Esc # 7 Plano # 31  
Entra Hijo



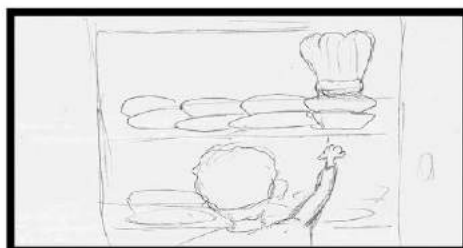
Esc # 7 Plano # 31  
Hijo se dirige al closet



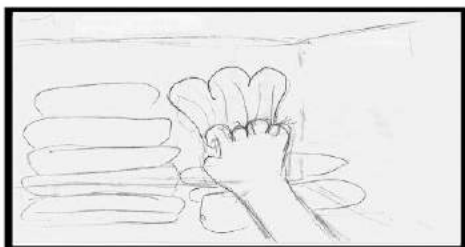
Esc # 7 Plano # 32  
Hijo abre el closet



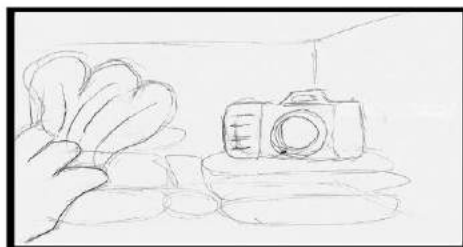
Esc # 7 Plano # 32  
Hijo ve el gorro de Papá



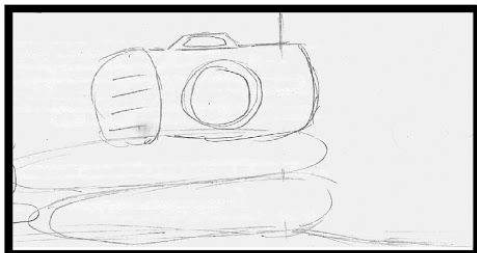
Esc # 7 Plano # 32  
Hijo va a agarrar el gorro de Papá



Esc # 7 Plano # 33  
El hijo toma el gorro de Papá

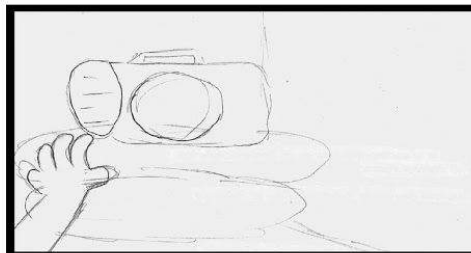


Esc # 7 Plano # 33  
Se revela una CÁMARA



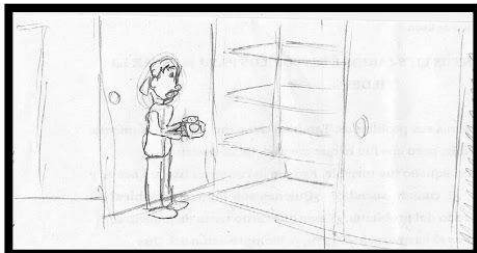
Esc #7 Plano #33

La cámara



Esc #7 Plano #33

Hijo agarra la cámara



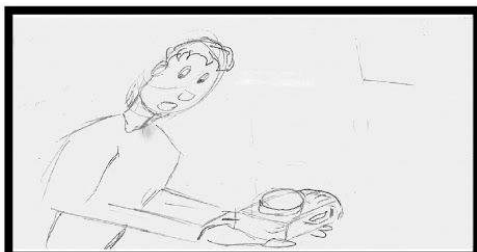
Esc #7 Plano #34

DOLLY IN hacia Hijo



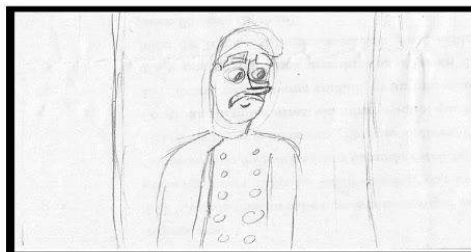
Esc #7 Plano #34

DOLLY IN



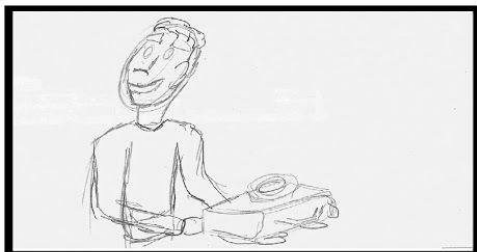
Esc #7 Plano #34

Hijo admira la cámara



Esc #7 Plano #35

Llega Papá



Esc #7 Plano #36

Hijo muestra la cámara



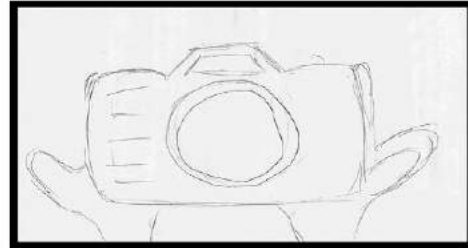
Esc #7 Plano #36

Papá lo abraza



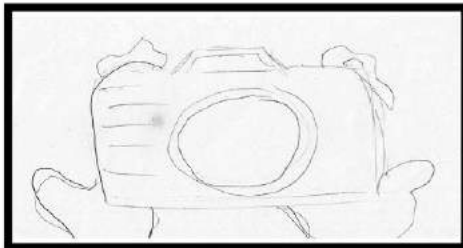
Esc #7 Plano #36

Papá se va con el gorro



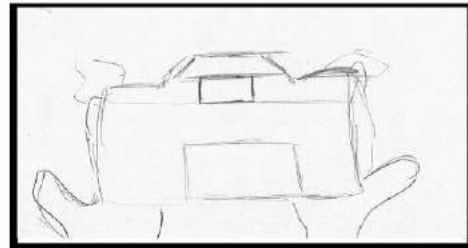
Esc # 7 Plano # 37

La cámara está en sus manos



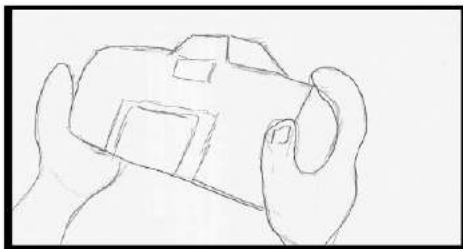
Esc # 8 Plano # 38

Hijo tiene la cámara en sus manos



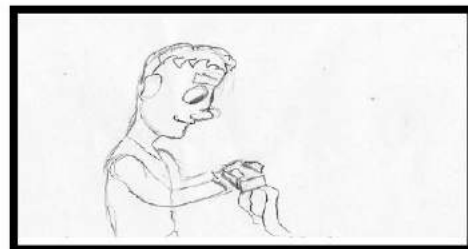
Esc #8 Plano #38

Analiza la cámara



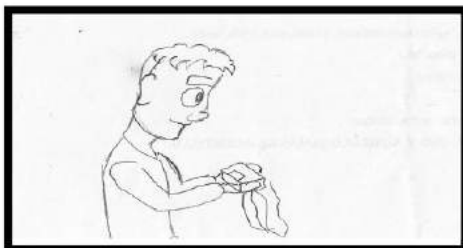
Esc #8 Plano #38

DOLLY OUT



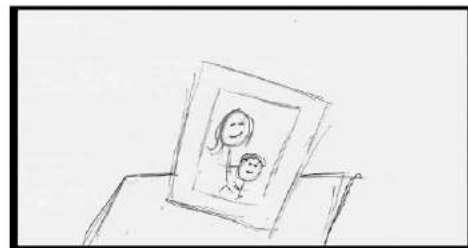
Esc # 8 Plano #38

DOLLY OUT hacia Hijo viendo la cámara



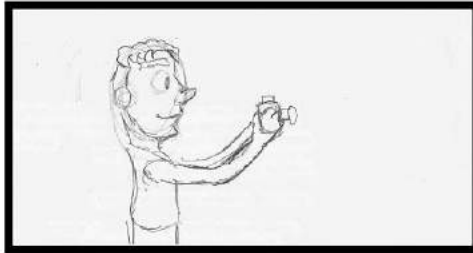
Esc # 8 Plano # 38

Hijo voltea la mirada



Esc # 8 Plano # 39

Foto de Hijo con Mamá



Esc # 8 Plano # 40

DOLLY IN hacia Hijo



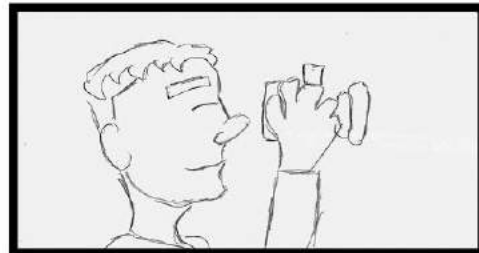
Esc # 8 Plano # 40

Hijo pone el ojo en el visor



Esc # 8 Plano # 40

Hijo se echa para atrás



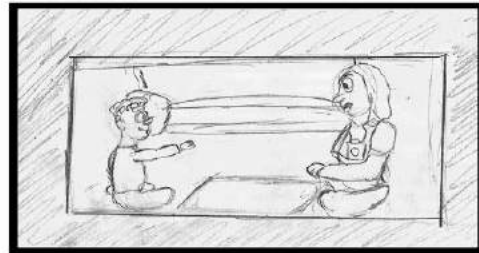
Esc # 8 Plano # 40

Vuelve a poner el ojo en el visor



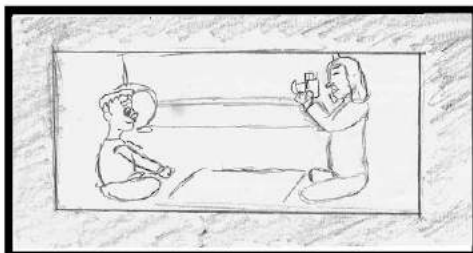
Esc # 8 Plano # 40

Ojo en el visor



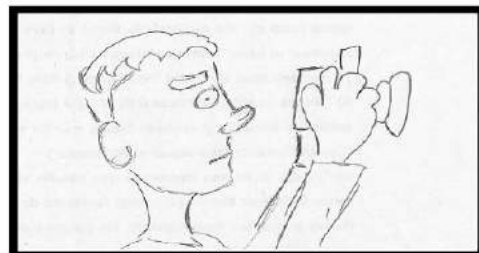
Esc # 8 Plano # 41

RECUERDO: Hijo con Mamá



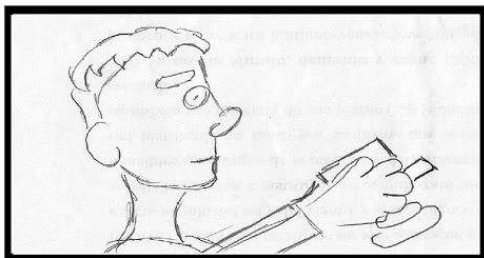
Esc # 8 Plano # 41

RECUERDO: Hijo con Mamá



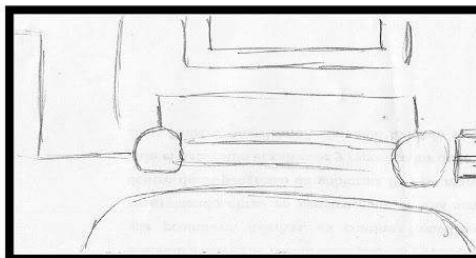
Esc # 8 Plano # 42

Hijo queda atónito



Esc #8 Plano #42

Hijo baja la cámara



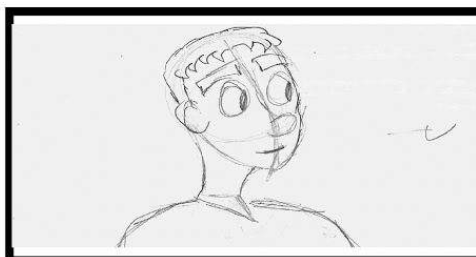
Esc #8 Plano #43

No hay nadie en la sala



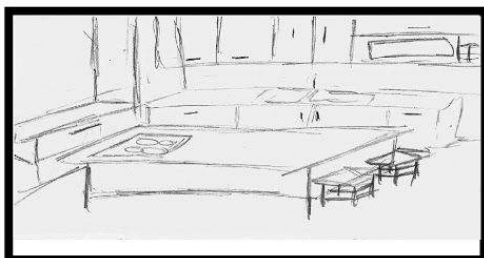
Esc #8 Plano #44

Hijo ve la sala



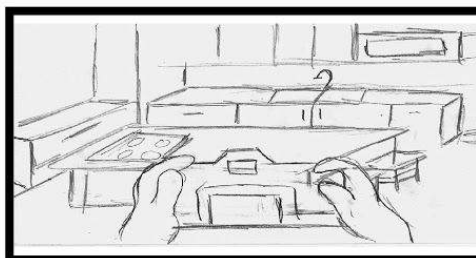
Esc #8 Plano #44

Hijo voltea a la cocina



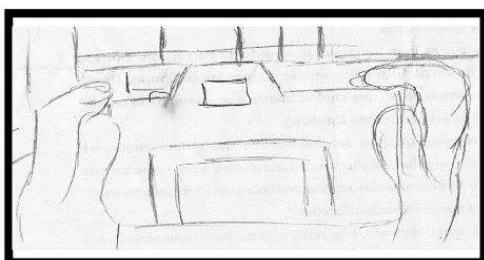
Esc #8 Plano #45

Ve la cocina



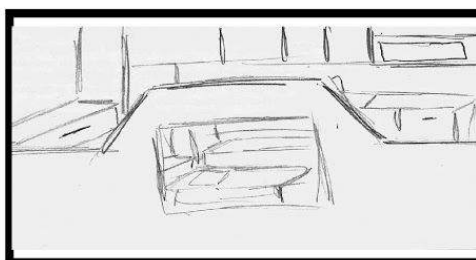
Esc #8 Plano #45

Hijo sube la cámara



Esc #8 Plano #45

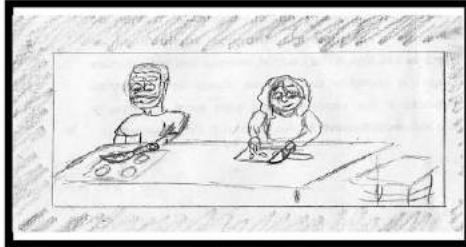
Hijo ajusta la cámara



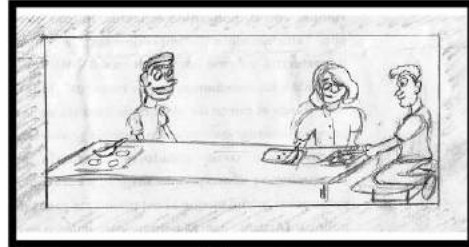
Esc #8 Plano #45

Apunta a la cocina

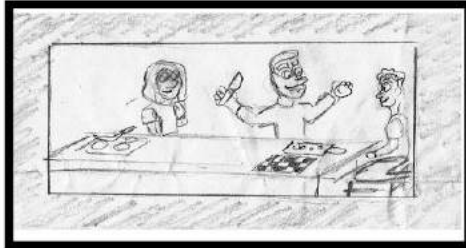




Esc # 8 Plano # 46  
**RECUERDO: Papá y Mamá en la cocina**



Esc # 8 Plano # 46  
**RECUERDO: Los tres en la cocina**



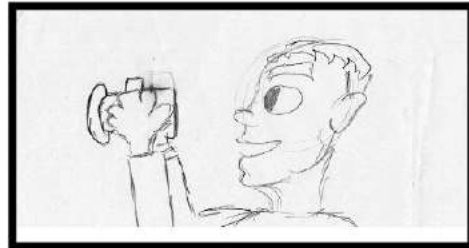
Esc # 8 Plano # 46  
**RECUERDO: Los tres en la cocina**



Esc # 8 Plano # 47  
**Hijo emocionado**



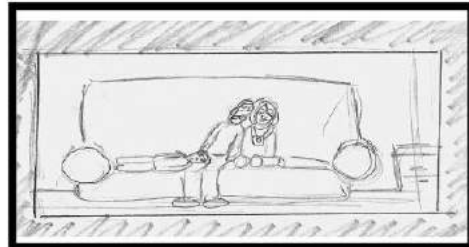
Esc # 8 Plano # 47  
**Hijo voltea hacia la sala**



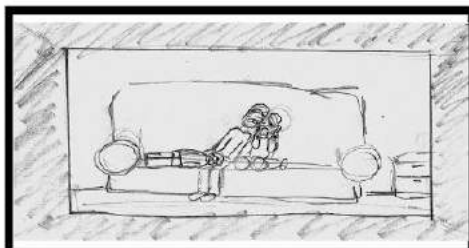
Esc # 8 Plano # 47  
**Hijo apunta con la cámara**



Esc # 8 Plano # 47  
**DOLLY IN hacia el ojo en el visor**

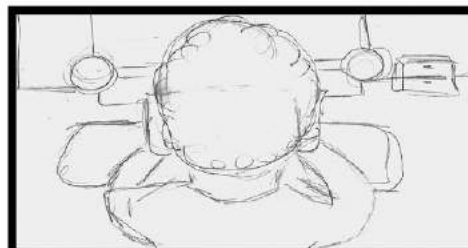


Esc # 8 Plano # 48  
**RECUERDO: Los tres en el sofá**



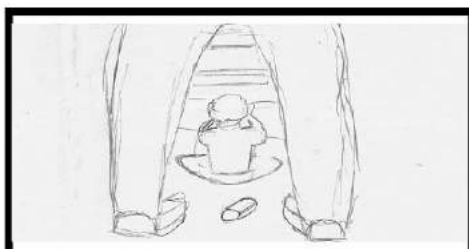
Esc # 8 Plano #48

RECUERDO: Los tres en el sofá



Esc # 8 Plano #49

Hijo apuntando hacia el sofá



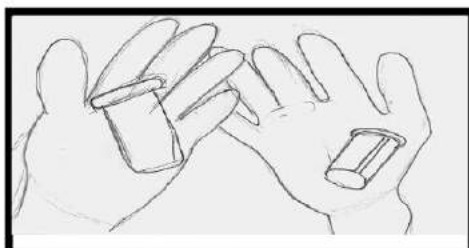
Esc # 8 Plano #49

DOLLY OUT hacia Papá



Esc # 8 Plano #49

Papá recoge rollo fotográfico



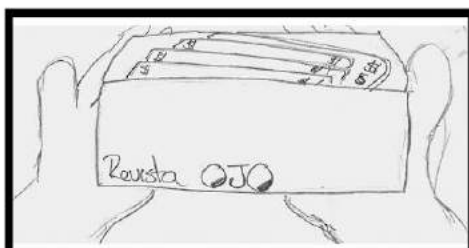
Esc # 8 Plano # 50

Manos de Papá con rollos



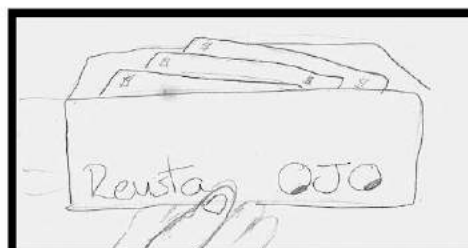
Esc # 8 Plano #51

Fotos reveladas



Esc # 8 Plano #52

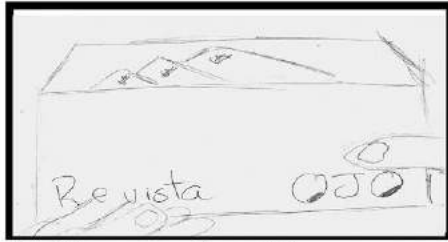
Dinero de una revista



Esc # 9 Plano #53

Papá lleva el dinero de la revista





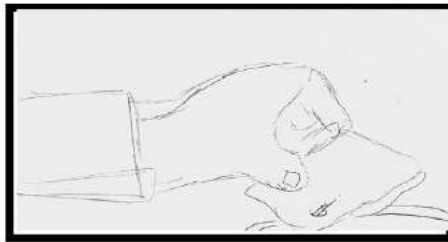
Esc #9 Plano #53

Papá entrega dinero a Hijo



Esc # 9 Plano #53

Hijo saca el dinero



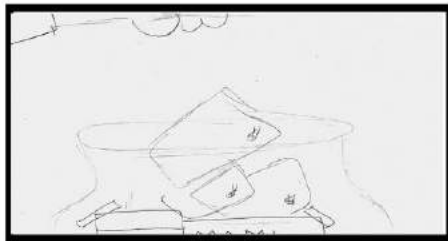
Esc # 9 Plano #53

Hijo coloca el dinero



Esc # 9 Plano # 53

Hijo suelta el dinero



Esc #9 Plano #53

Dinero en frasco



Esc #9 Plano #53

Frasco de ahorro



Esc #9 Plano #54

Frasco medio lleno



Esc # 9 Plano # 54

Frasco llenandose



Esc # 9 Plano # 54

Frasco casi lleno



Esc # 10 Plano # 55

El frasco se queda así



Esc # 10 Plano # 55

PANEO hacia la izquierda



Esc # 10 Plano # 55

Mamá MAYOR en videollamada



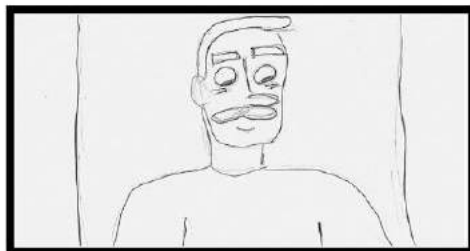
Esc # 10 Plano # 55

Hijo MAYOR



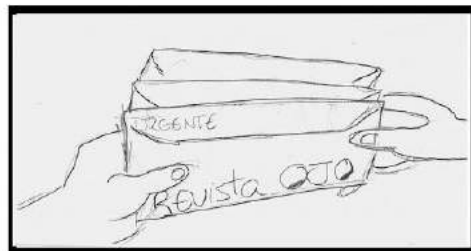
Esc # 10 Plano # 55

Fin de PANEO



Esc # 10 Plano # 56

Entra Papá MAYOR



Esc # 10 Plano # 57

Entrega tres sobres a Hijo



Esc #10 Plano #58

Hijo abre los sobres



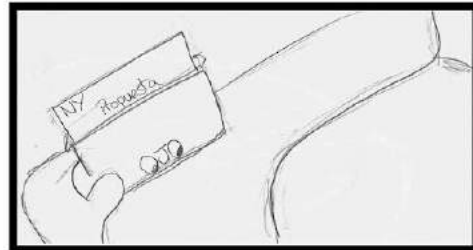
Esc # 10 Plano #58

Deja el dinero en el frasco



Esc #10 Plano #58

Hijo se sorprende con el sobre



Esc #10 Plano #59

Una carta de la Revista Ojo



Esc # 10 Plano #59

Hijo ve la laptop



Esc # 10 Plano #60

Mamá sonríe



Esc # 10 Plano #61

Hijo sonríe incómodamente



Esc # 10 Plano #61

Hijo ve para abajo



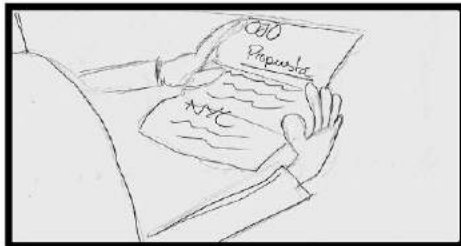
Esc #10 Plano #62

La carta



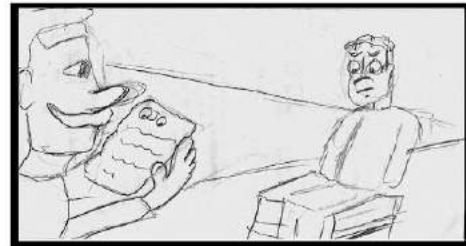
Esc #11 Plano #63

Leen la carta



Esc #11 Plano #63

DOLLY OUT



Esc #11 Plano #63

Papá lee la carta



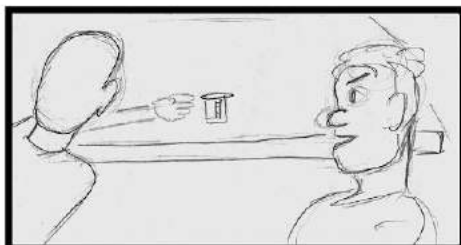
Esc #11 Plano #63

Papá abraza a Hijo



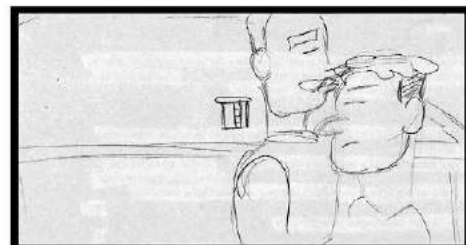
Esc #11 Plano #64

Hijo niega con la cabeza



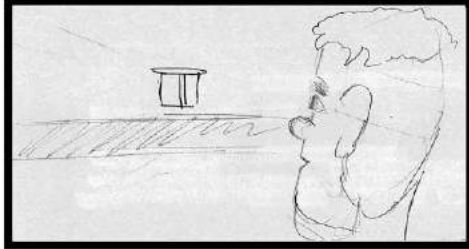
Esc #11 Plano #65

Papá deja un rollo fotográfico



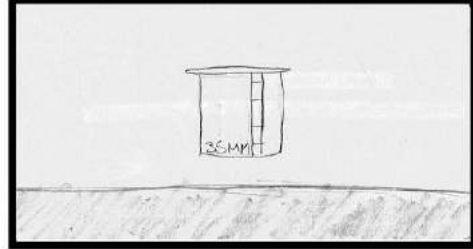
Esc #11 Plano #65

Papá le da un beso en la frente



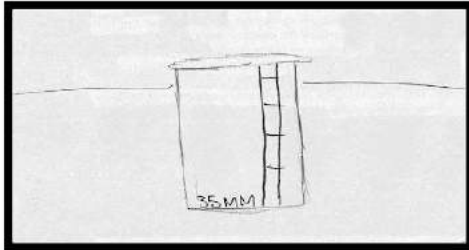
Esc #11 Plano #65

Hijo ve el rollo



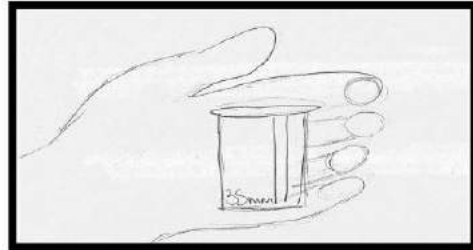
Esc # 11 Plano #65

DOLLY IN hacia el rollo



Esc #11 Plano #65

El rollo fotográfico



Esc # 12 Plano #66

Hijo con el rollo en sus manos



Esc #12 Plano #67

Hijo ve el rollo



Esc # 12 Plano #67

Hijo voltea



Esc #12 Plano #68

Frasco de ahorro



Esc # 12 Plano #69

Hijo ve hacia abajo



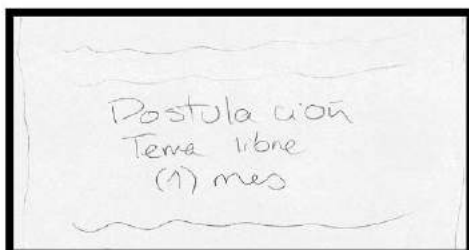
Esc #12 Plano #70

La carta



Esc # 12 Plano # 71

Hijo ve la carta



Esc # 12 Plano #72

Detalle de la postulación



Esc # 12 Plano #73

Hijo agarra la carta



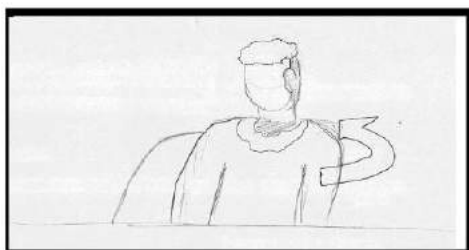
Esc # 12 Plano # 73

Hijo sonrío



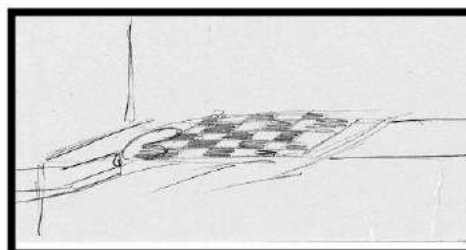
Esc # 12 Plano # 73

Se levanta decidido



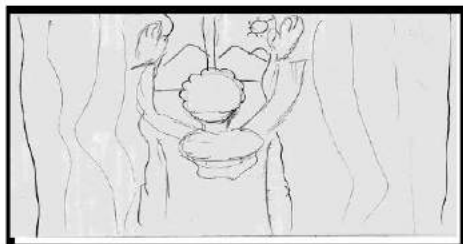
Esc # 12 Plano #73

Hijo se voltea



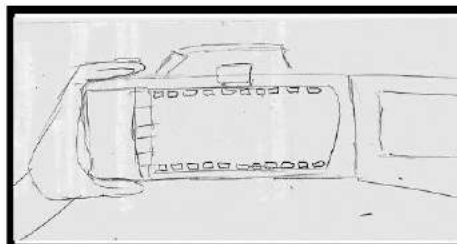
Esc #13 Plano #74

Hijo agarra tablero de ajedrez



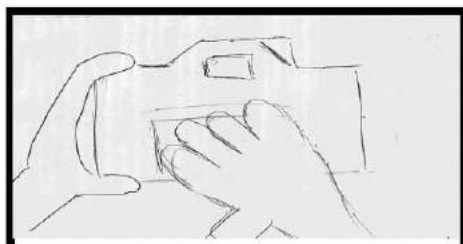
Esc # 13          Plano # 75

Hijo arregla cortinas



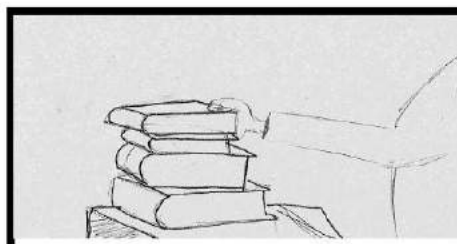
Esc # 13          Plano # 76

Hijo pone el rollo en la cámara



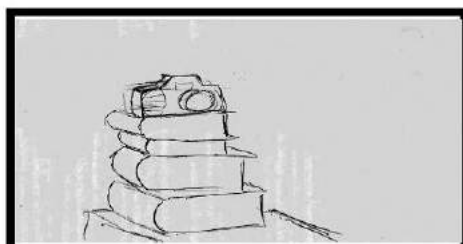
Esc # 13          Plano # 76

Hijo cierra la cámara



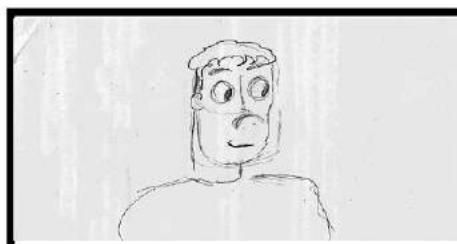
Esc # 13          Plano # 77

Hijo acomoda un trípode de libros



Esc # 13          Plano # 77

Coloca la cámara encima del trípode



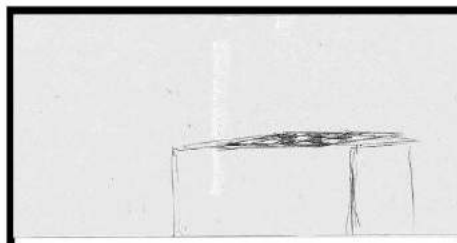
Esc # 13          Plano # 78

Hijo ve el trípode



Esc # 13          Plano # 78

Hijo voltea



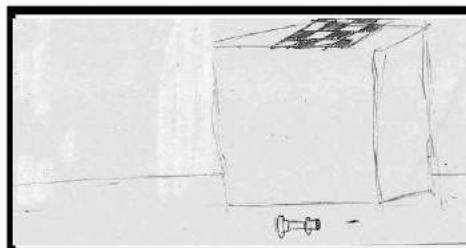
Esc # 13          Plano # 79

Tablero vacío



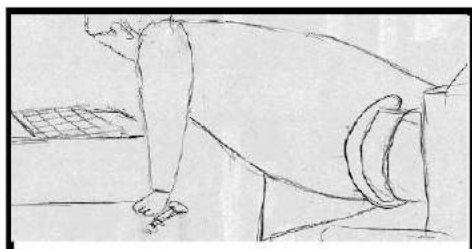
Esc #13 Plano #80

Hijo se sorprende



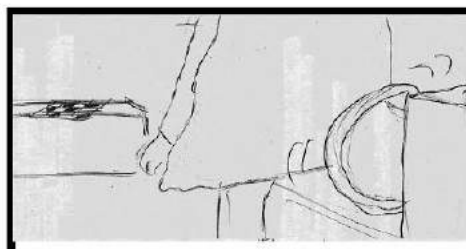
Esc #13 Plano #81

Pieza caída



Esc #13 Plano #82

Hijo se agacha a recogerla



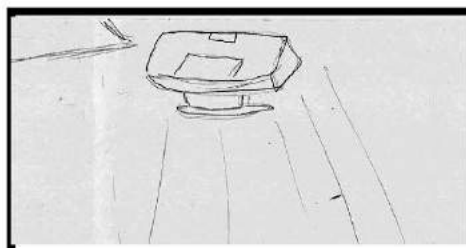
Esc #13 Plano #82

Se levanta y choca el trípode



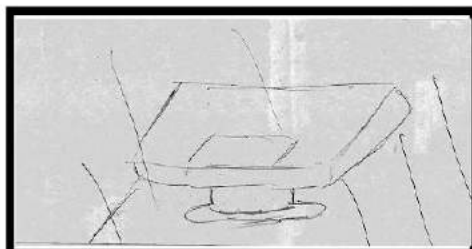
Esc #13 Plano #83

Hijo aterrado



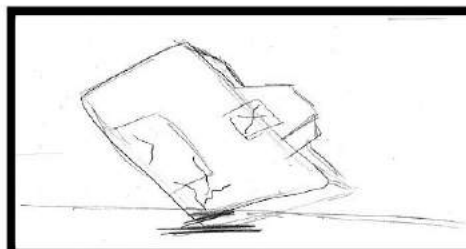
Esc #13 Plano #84

La cámara cae en SLOW MOTION



Esc #13 Plano #84

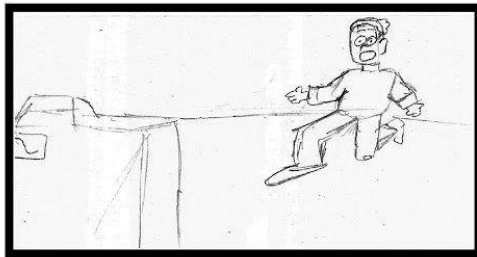
Sigue cayendo



Esc #13 Plano #84

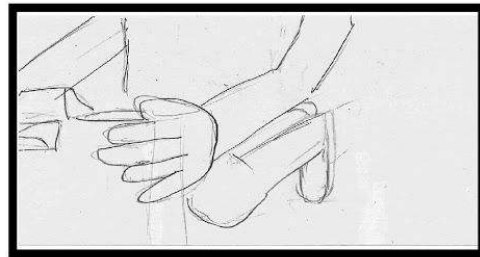
La cámara se rompe contra el suelo





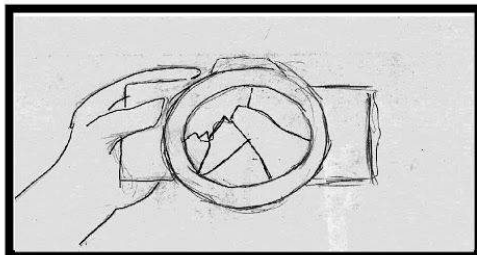
Esc # 13 Plano # 85

Hijo corre hacia la cámara



Esc # 13 Plano #85

Aqarra la cámara



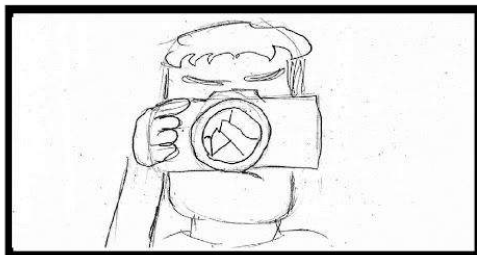
Esc # 13 Plano # 86

Cámara rota



Esc #13 Plano #87

Entra Papá



Esc #13 Plano #88

Hijo pone el ojo en el visor



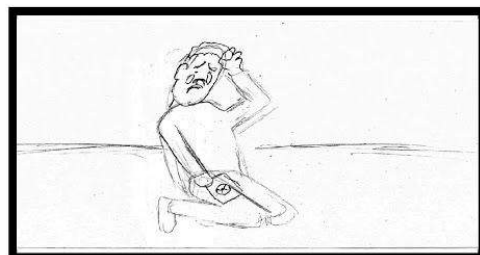
Esc # 13 Plano #88

DOLLY OUT



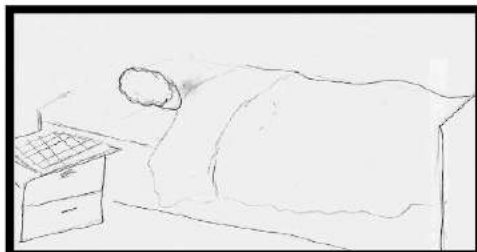
Esc # 13 Plano # 88

DOLLY OUT



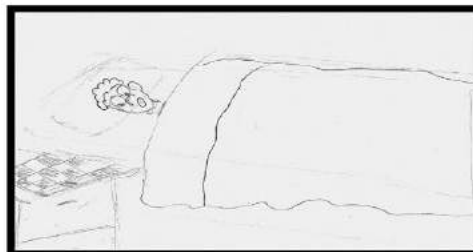
Esc # 13 Plano # 88

Hijo llora inconsolablemente



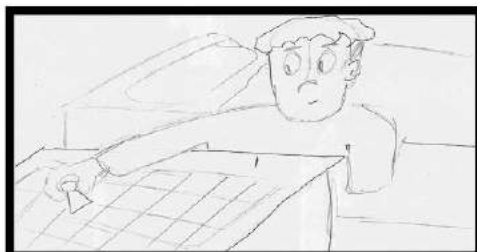
Esc #14 Plano #89

Hijo acostado en su cama



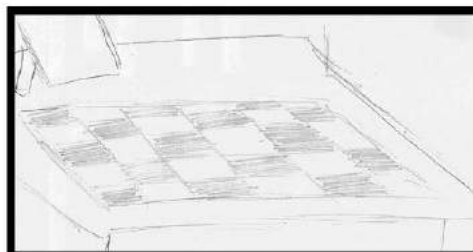
Esc #14 Plano #89

Hijo ve el tablero de ajedrez



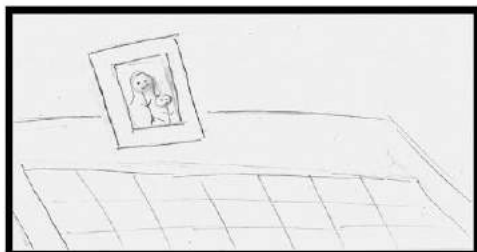
Esc #14 Plano #90

Hijo hace un movimiento



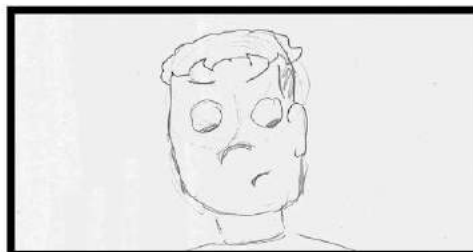
Esc #14 Plano #91

Tablero de ajedrez



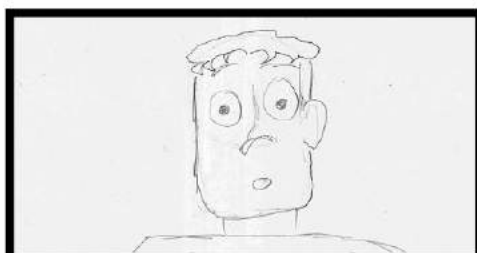
Esc #14 Plano #91

Foto de Mamá con Hijo



Esc #14 Plano #92

Hijo triste



Esc #14 Plano #92

Hijo escucha una puerta cerrarse



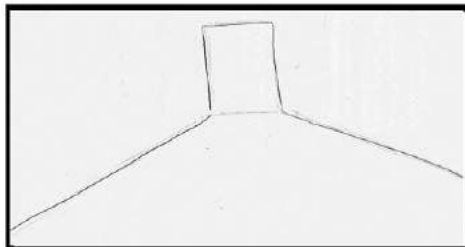
Esc #14 Plano #92

Hijo se voltea



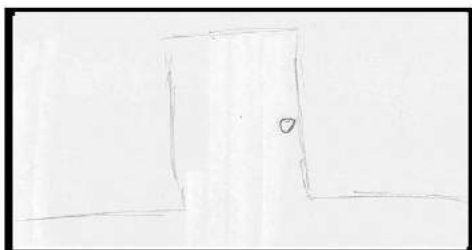
Esc #15 Plano #93

Hijo sale al pasillo



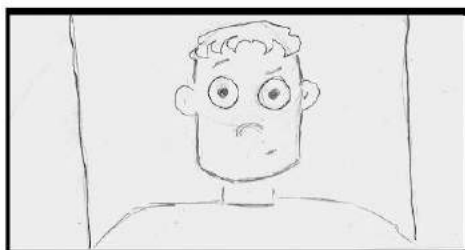
Esc #15 Plano #94

PANEO hacia la derecha



Esc #15 Plano #94

Cuarto de Padres



Esc # 15 Plano #95

Hijo ve la puerta



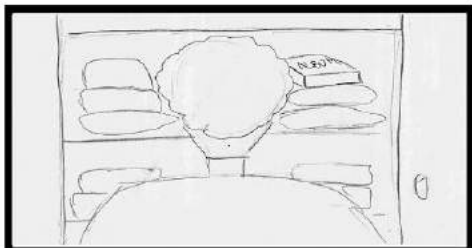
Esc #16 Plano #96

Hijo entra



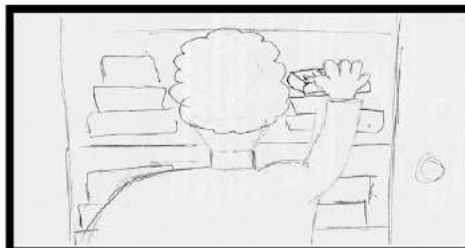
Esc # 16 Plano #96

Hijo abre la puerta del closet



Esc # 16 Plano #97

Hijo ve un ÁLBUM



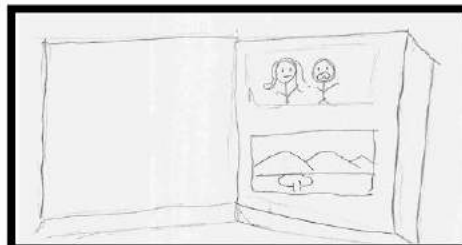
Esc # 16 Plano #97

Hijo agarra el álbum



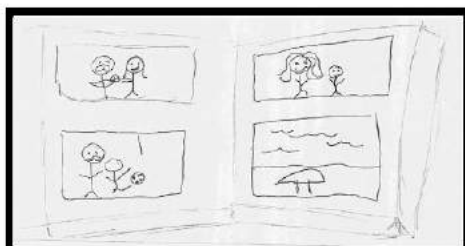
Esc # 16 Plano #98

Album



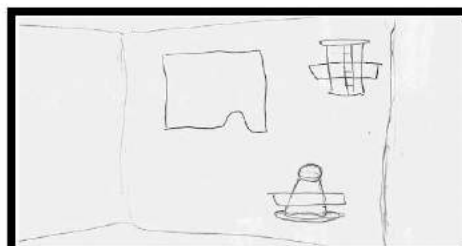
Esc # 16 Plano #98

Fotos familiares



Esc # 16 Plano # 98

Fotos de viajes familiares



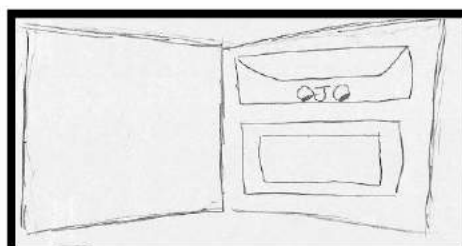
Esc #16 Plano #98

Material fotográfico de Hijo



Esc # 16 Plano #99

Hijo se sorprende



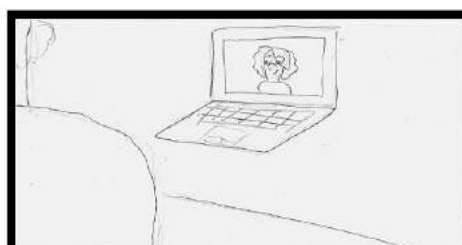
Esc #16 Plano #100

Han guardado las fotos de Hijo



Esc # 17 Plano #101

Hijo PEQUEÑO ve la laptop



Esc # 17 Plano #102

Mamá en videollamada



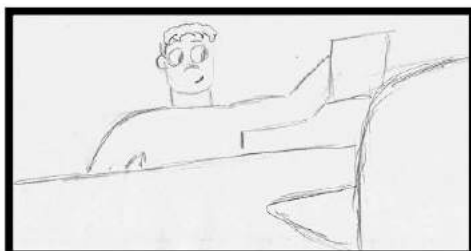
Esc #17 Plano #103

Hijo muestra dos cartulinas



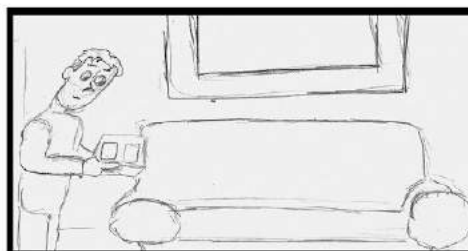
Esc # 17 Plano #104

Mamá elige una



Esc # 17 Plano #105

Hijo hace caso



Esc # 18 Plano # 106

Hijo entra a la sala con el álbum



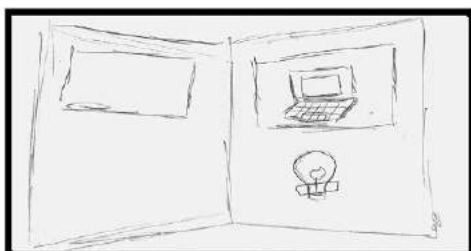
Esc #18 Plano #106

Ve el álbum



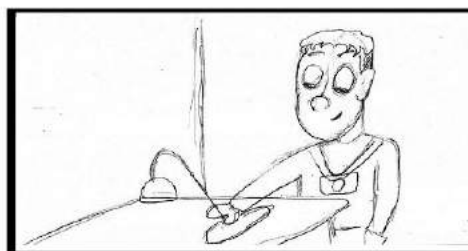
Esc # 18 Plano #106

Hijo se sienta en el sofá



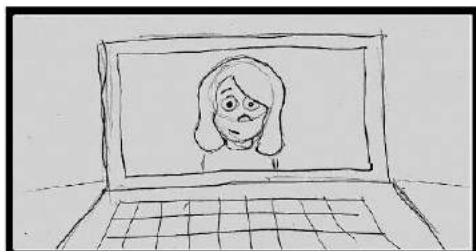
Esc #18 Plano #107

Fotos de Hijo en el álbum



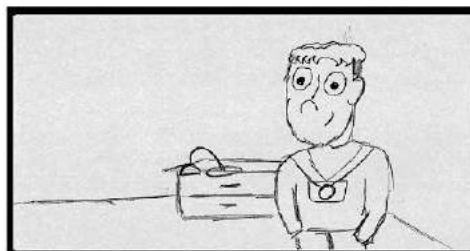
Esc #19 Plano #108

Hijo PEQUEÑO acomoda una lámpara



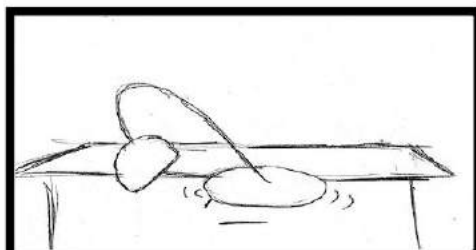
Esc # 19 Plano #109

Mamá en videollamada



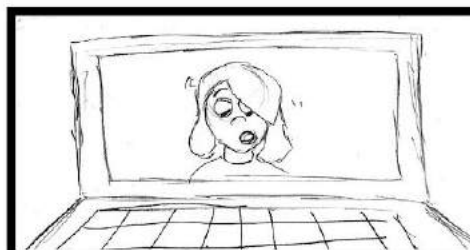
Esc # 19 Plano #110

Hijo camina hacia Mamá



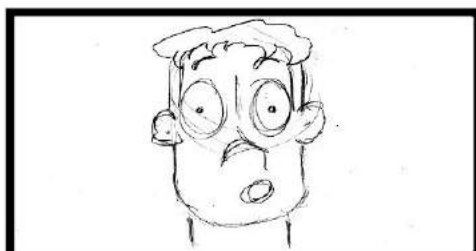
Esc #19 Plano #111

La lámpara se tambalea



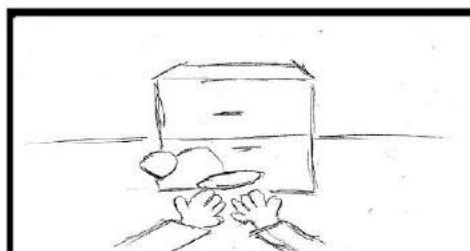
Esc #19 Plano #112

Mamá le hace señas a Hijo



Esc # 19 Plano #113

Hijo sorprendido



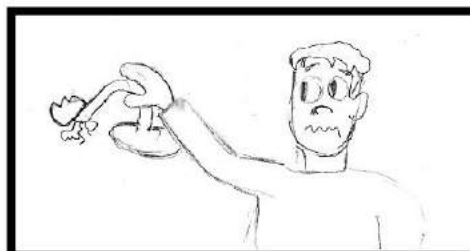
Esc # 19 Plano #114

Hijo intenta salvar la lámpara



Esc # 19 Plano #115

Hijo decepcionado



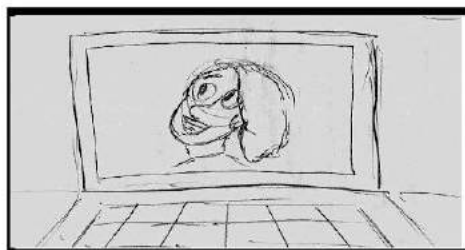
Esc #19 Plano #115

Sostiene la lámpara rota



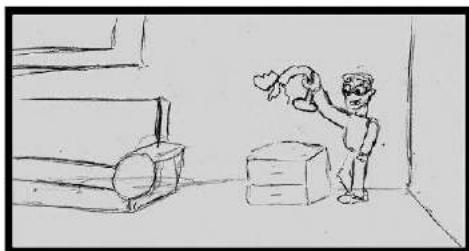
Esc #19 Plano #115

Hijo ríe



Esc #19 Plano #116

Mamá ríe



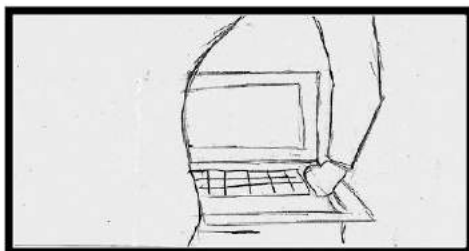
Esc # 19 Plano #117

Hijo ríe con la lámpara



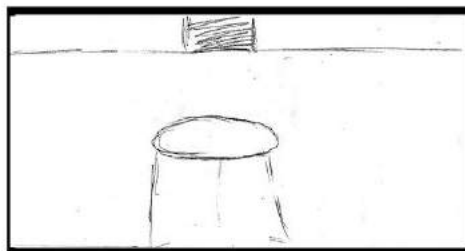
Esc # 19 Plano #118

Mamá en videollamada



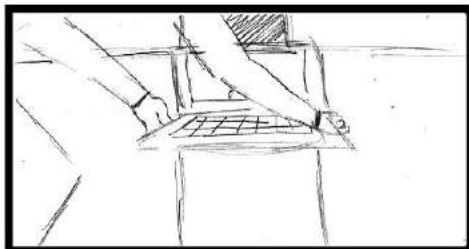
Esc # 19 Plano #118

Hijo agarra la laptop



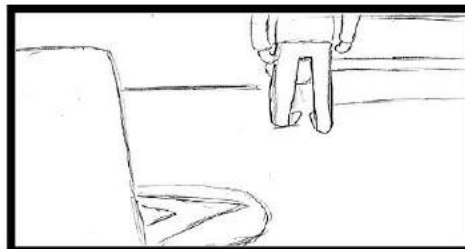
Esc # 19 Plano #119

Un silla



Esc # 19 Plano #119

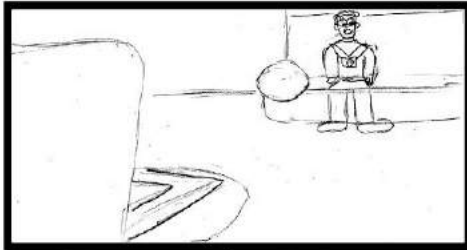
Hijo coloca la silla en la silla



Esc # 19 Plano #120

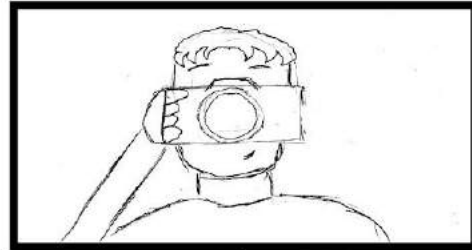
Hijo va a sentarse en el sofá





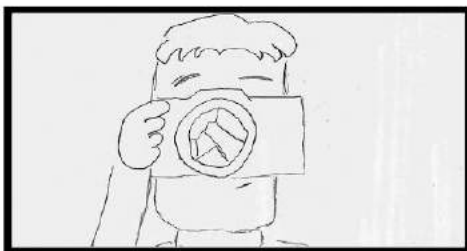
Esc # 19 Plano #120

Hijo se sienta en el sofá



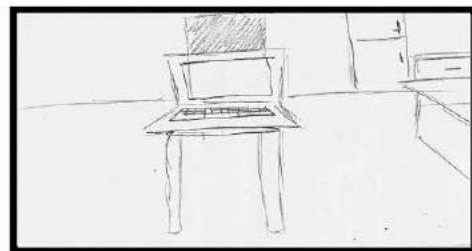
Esc # 19 Plano #121

Hijo pone el ojo en el visor



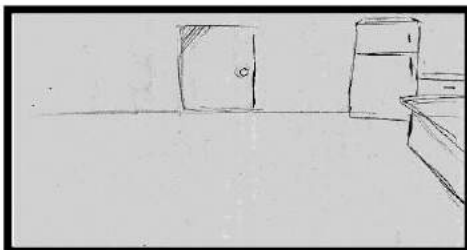
Esc #20 Plano #122

Hijo GRANDE pone el ojo en el visor



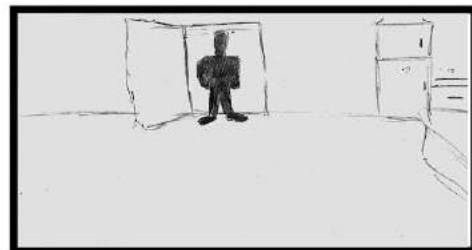
Esc #21 Plano # 123

Mamá en videollamada



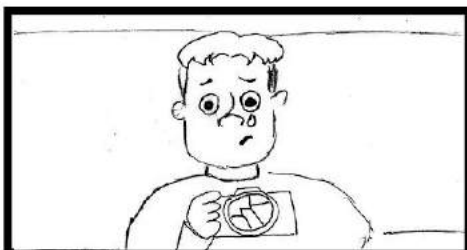
Esc #22 Plano #124

No hay nada



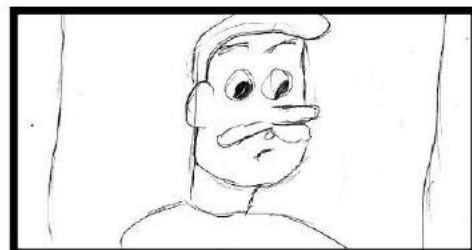
Esc # 22 Plano #124

Llega Papá



Esc #22 Plano #125

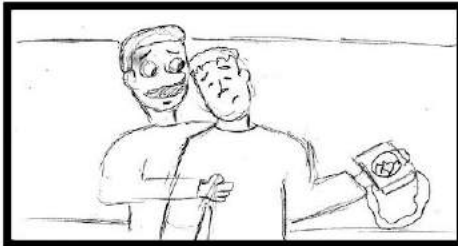
Hijo llora



Esc #22 Plano #126

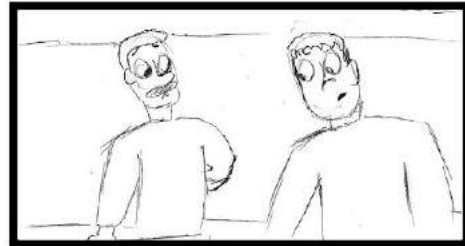
Papá se sorprende





Esc # 22 Plano #127

Papá abraza a Hijo



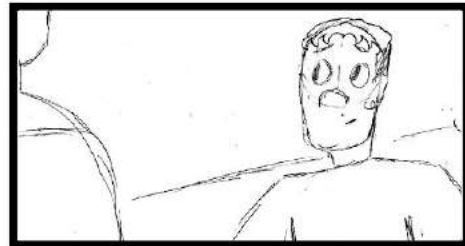
Esc # 22 Plano #127

Hijo se retira calmado



Esc # 22 Plano #128

Hijo se seca las lágrimas



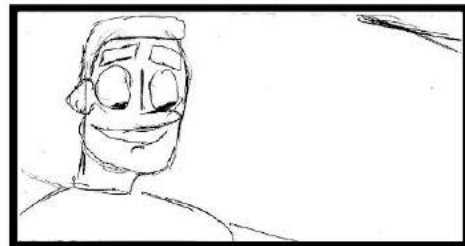
Esc # 22 Plano #128

Hijo ve a Papá



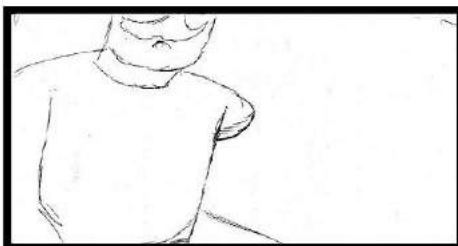
Esc # 22 Plano #129

Papá ve a Hijo



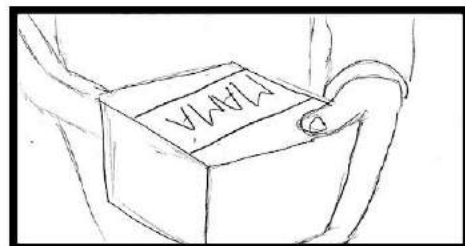
Esc # 22 Plano #129

Papá baja la mirada



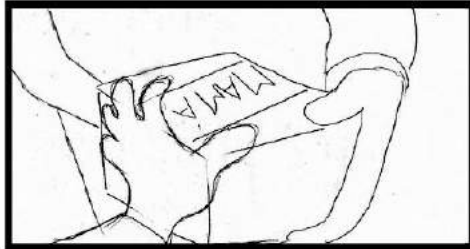
Esc # 22 Plano #129

Papá tiene algo escondido



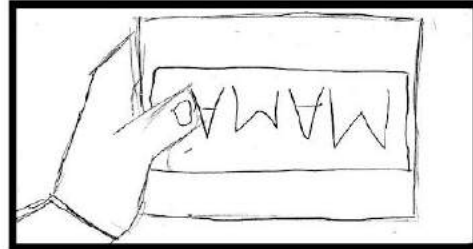
Esc # 22 Plano #129

Revela una CAJA



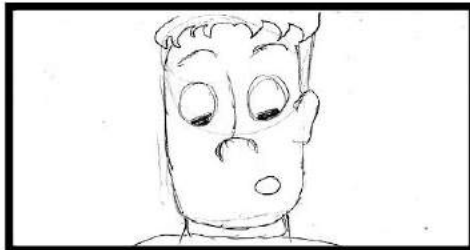
Esc #22 Plano #129

Hijo agarra la caja



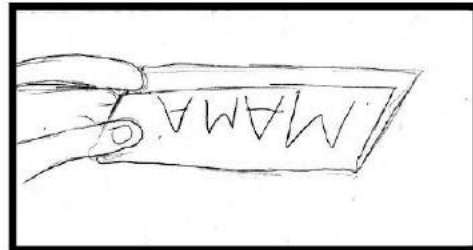
Esc # 22 Plano # 129

Tiene la caja en sus manos



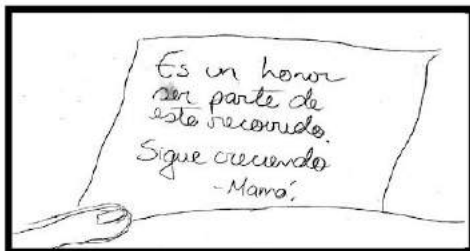
Esc # 22 Plano # 130

Hijo se sorprende



Esc # 22 Plano # 131

Hijo agarra la carta



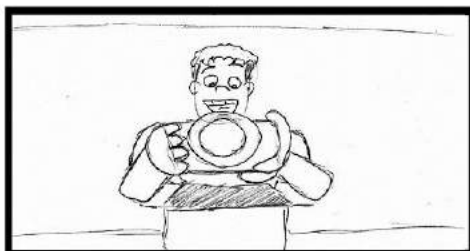
Esc # 22 Plano # 131

Hijo lee



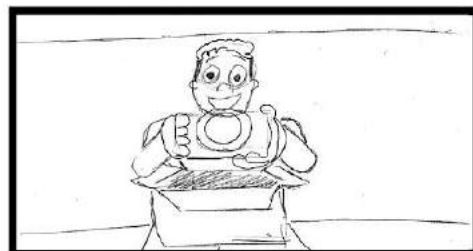
Esc # 22 Plano #132

Hijo abre la caja



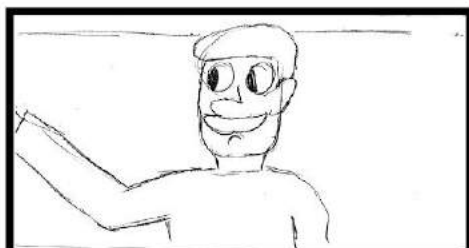
Esc # 22 Plano #132

ES UNA CÁMARA NUEVA



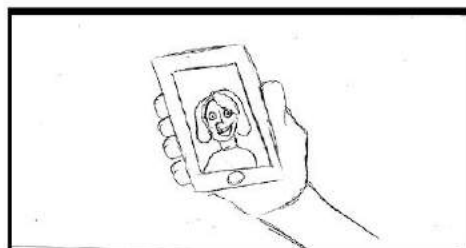
Esc # 22 Plano #132

Con emoción, Hijo ve a Papá



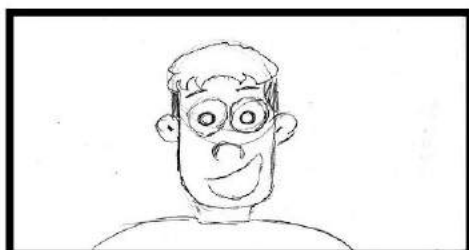
Esc #22 Plano #133

Papá alza la mano



Esc # 22 Plano #133

PANEO para revelar a Mamá



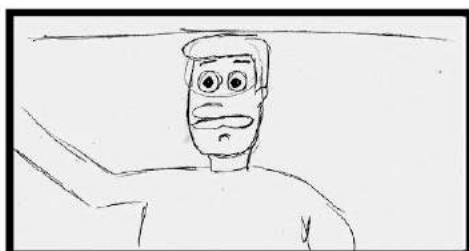
Esc # 22 Plano #134

Hijo reacciona emocionado



Esc # 22 Plano #135

Papá viendo el teléfono



Esc # 22 Plano #135

Papá voltea a ver a Hijo



Esc # 22 Plano #136

Hijo se sorprende



Esc # 22 Plano #136

Hijo voltea



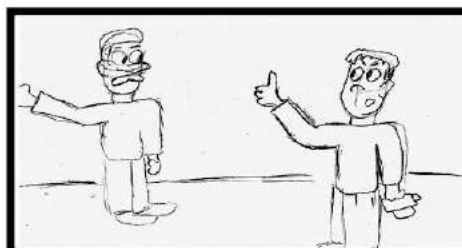
Esc #22 Plano #137

Frasco



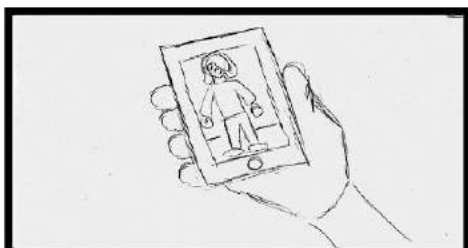
Esc # 22 Plano #138

Hijo se emociona



Esc #22 Plano #139

Hijo dirige a Papá y Mamá



Esc # 22 Plano #140

Mamá posa parada



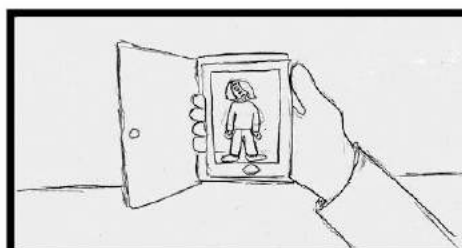
Esc #22 Plano #141

Hijo aprueba



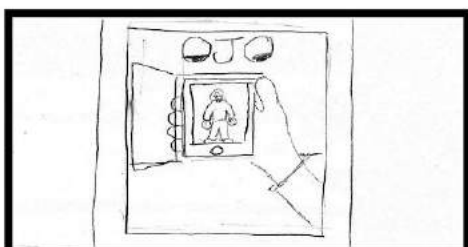
Esc # 22 Plano #141

Hijo va a tomar una foto



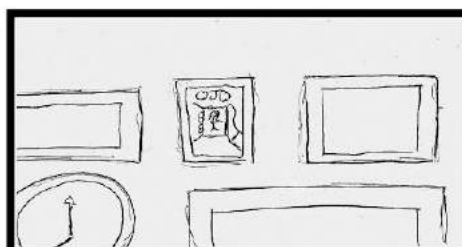
Esc #22 Plano #142

Ilusión de Mamá en la puerta



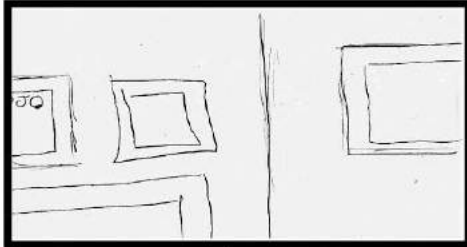
Esc #23 Plano #143

La foto es la portada de la revista Ojo



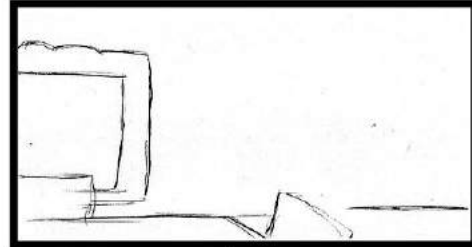
Esc #23 Plano #143

PANEO hacia la derecha



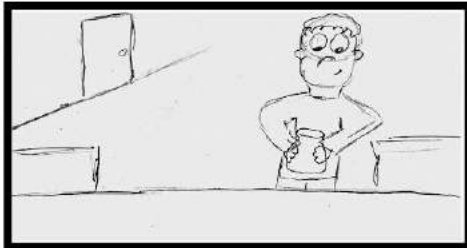
Esc # 23 Plano #143

Sigue PANEÓ



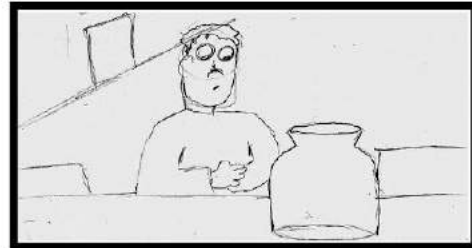
Esc # 23 Plano #143

Sigue Paneo



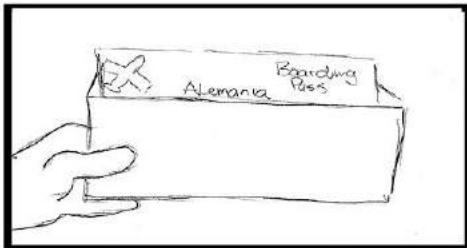
Esc # 23 Plano #143

Hijo sostiene un frasco



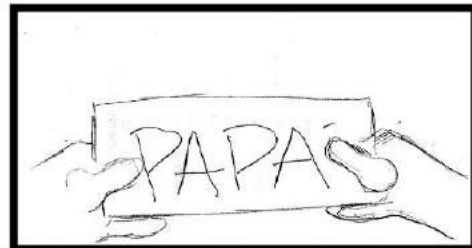
Esc #23 Plano #143

Deja el frasco en la mesa, ve sus manos



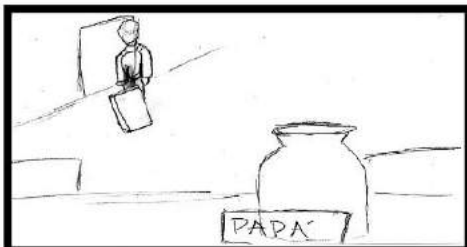
Esc # 23 Plano #144

Hijo sostiene un pasaje



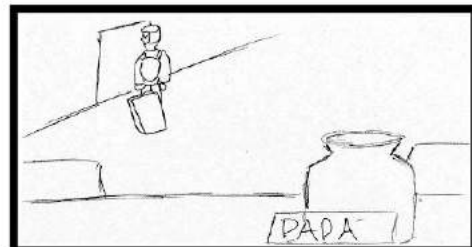
Esc #23 Plano #144

El sobre dice "Papá"



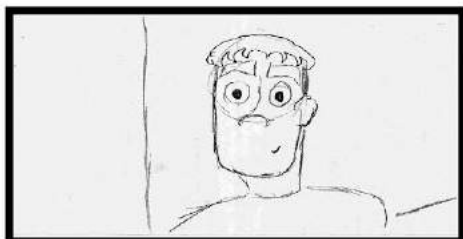
Esc #23 Plano #145

Hijo sale con su maleta

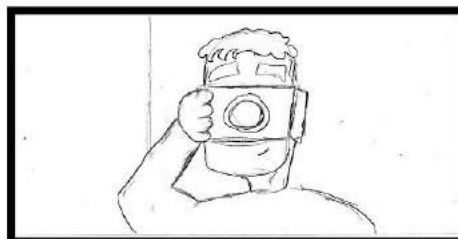


Esc # 23 Plano #145

Hijo se voltea



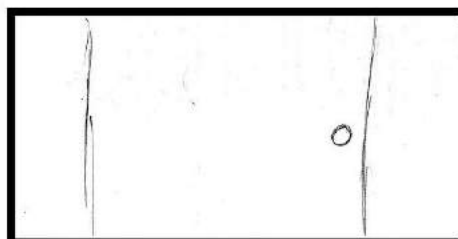
Esc #23 Plano #146  
Hijo vuelve a ver



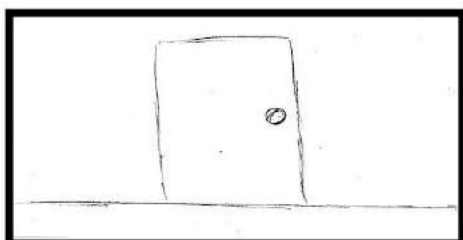
Esc #23 Plano #146  
Toma una foto



Esc #23 Plano #146  
Hijo llora



Esc #23 Plano #146  
Hijo sale



Esc #23 Plano #146  
DOLLY OUT hacia la puerta

## V. CONCLUSIÓN

Mientras el cinéfilo desarrolla cada vez más su afición por el cine, es indispensable enfrentarse a una decisión que implica mucha madurez; pasar de querer hacer cine, a realmente hacerlo. Esta fue la fuerza impulsora en el desarrollo de la preproducción del cortometraje de animación, “A través del visor”, abarcando la redacción del guion literario, escaleta, guion técnico, diseño de personajes, diseño de escenarios y storyboard.

Como se debe esperar de cualquier proceso creativo, se emprende una aventura hacia lo desconocido; confiando que las posibilidades presentarán momentos duros y dolorosos, pero, si se toma con paciencia y rigor, dará como resultado a un artista más experimentado, con mayor curiosidad y sabiduría. Asimismo, es fundamental poder advertir sobre cuáles decisiones aportan al proyecto y cuales entorpecen.

Un guionista puede tardar años en desarrollar una historia, y para este Proyecto Final de Carrera, solo se contó con 7 meses. La forma en que se invierte el tiempo es indispensable y, en vez de vagar en miles de textos sobre teoría de cine, realmente la única forma de mejorar como guionista es escribiendo. Fallando y corrigiendo los propios errores, porque el cine es un medio donde la práctica supera la teoría. Es así que, facilitando a un futuro realizador, no se puede dejar de recomendar los planteamientos de John Yorke en “*Into The Woods*”. Un bosquejo que trata el drama como algo orgánico que seguro resonará con ese artista rebelde con ganas de innovar.

Asimismo, debido a la ambición de un proyecto como este, no resulta productivo dejar todo el trabajo a una sola persona. Por razones de tiempo y eficiencia, el autor tuvo que delegar el diseño de personajes a una ilustradora profesional. Tomar esa decisión no

solo favoreció a la paz mental de la producción, sino que trajo una nueva perspectiva al proyecto y permitió que creciera a escalas inimaginables. El cine es, también, un trabajo en equipo.

Por otro lado, hay un factor clave en la propuesta original del cineasta, para hacer cine hay que ver cine. Puede confundirse al creer que se puede encontrar inspiración en los clásicos legendarios, pero la verdad, para este Proyecto Final de Carrera, se encontró al volver a aquellas películas que enamoraron al autor. Hallar “la voz”, de la que tanto hablan se facilitó en aquellas películas que hicieron llorar, reír y enamorar más al realizador. A través de la animación, se encontró todo un mundo innovador en el arte del cine y la narrativa, se encontró un camino que siempre será recordado en las piezas a realizar en el futuro.

En conclusión, solo hace falta un salto de fe. Se necesita de mayor representación latina en el campo cinematográfico, y para darle verdadera autenticidad, se necesitan latinos capaces de contar historias. Para escribir y dibujar solo falta un lápiz y papel. Para grabar solo hace falta un teléfono. Al principio quedará mal, y parecerá un fracaso, pero lo cierto es, que es el único camino para apostar por un cine que valga la pena, que supere las expectativas y que pueda dar la talla en el ámbito internacional. Hoy, cuando más se necesitan historias, es cuando más se necesitan realizadores dispuestos a darlo todo.



## VI. RECOMENDACIONES

El tipo de formación brindada a los Comunicadores Sociales en la Universidad Monteávila consta de una educación integral, sin embargo, el área audiovisual podría reforzarse incluyendo materias como guion, dirección, producción audiovisual, comunicación visual, entre otros. Estimulando así la oportunidad de capacitar a futuros guionistas, directores, productores, directores de fotografía, etc.

Asimismo, la Universidad cuenta con una gran variedad bibliográfica a disposición del alumnado en su Biblioteca. Sin embargo, debido a la pandemia del COVID-19, que obligó a confinar a las personas en sus casas, el estudiantado sufrió una reducción de sus posibilidades. Para evitar este tipo de percance, se propone hacer un trabajo de digitalizar el material en físico para que pueda ser de utilidad en complicaciones futuras.

Sin más que agregar, este tipo de recomendaciones busca mejorar el panorama educativo de los futuros comunicadores de la Universidad Monteávila.

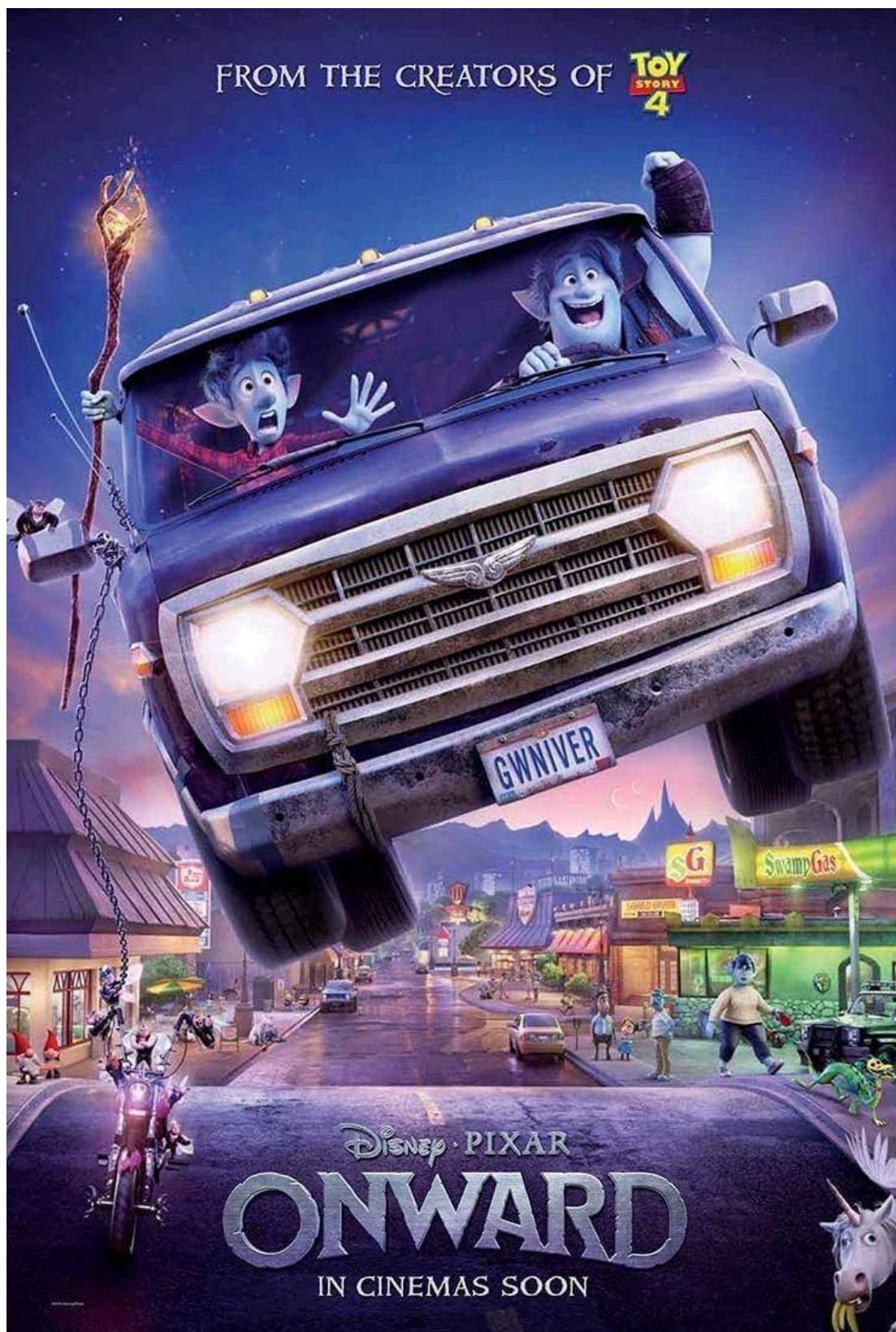
## VII. REFERENCIAS

- Academy of Motion Picture Arts and Science. (2020, 15 de junio). Animated Feature Film Rules.  
[https://www.oscars.org/sites/oscars/files/93aa\\_anim\\_feature.pdf](https://www.oscars.org/sites/oscars/files/93aa_anim_feature.pdf)
- Armas, L.A. Dellacasa, M.J. (2004) *Cortázar para ser visto. Producción de un cortometraje animado a partir de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar* [tesis de pregrado, Universidad Católica Andrés Bello]. Recuperado de:  
<https://biblioteca.ucab.edu.ve/>
- BAMorg. (2014, 8 de mayo). David Lynch: Where do ideas come from? [video]. YouTube.
- Bird, B. (dir.) (1999). The Iron Giant [película]. Warner Bros. Warner Bros. Animation.
- Caro, J. (2018) “*Guion original para largometraje “LAS INFELICES HERMANAS MÉRCIER”* [tesis de pregrado, Universidad Monteávila].
- Docter, P. (2015). Inside Out [película].Walt Disney Pictures, Pixar Animations Studios.
- Gondar, A.R. Urbano, A.G. (2008) *Margarita. Cortometraje animado basado en la estética de Adam Elliot* [tesis de pregrado, Universidad Católica Andrés Bello].Recuperado de: <https://biblioteca.ucab.edu.ve/>
- Kowalczyk, C. (2015) *Writing in Animation: An Adaptation Case of Study* [A Thesis Submitted to the Faculty of the Digital Media Department in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Fine Arts in Animation at Savannah College of Art and Design].
- Mckee, R. (2009). El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba Editorial.

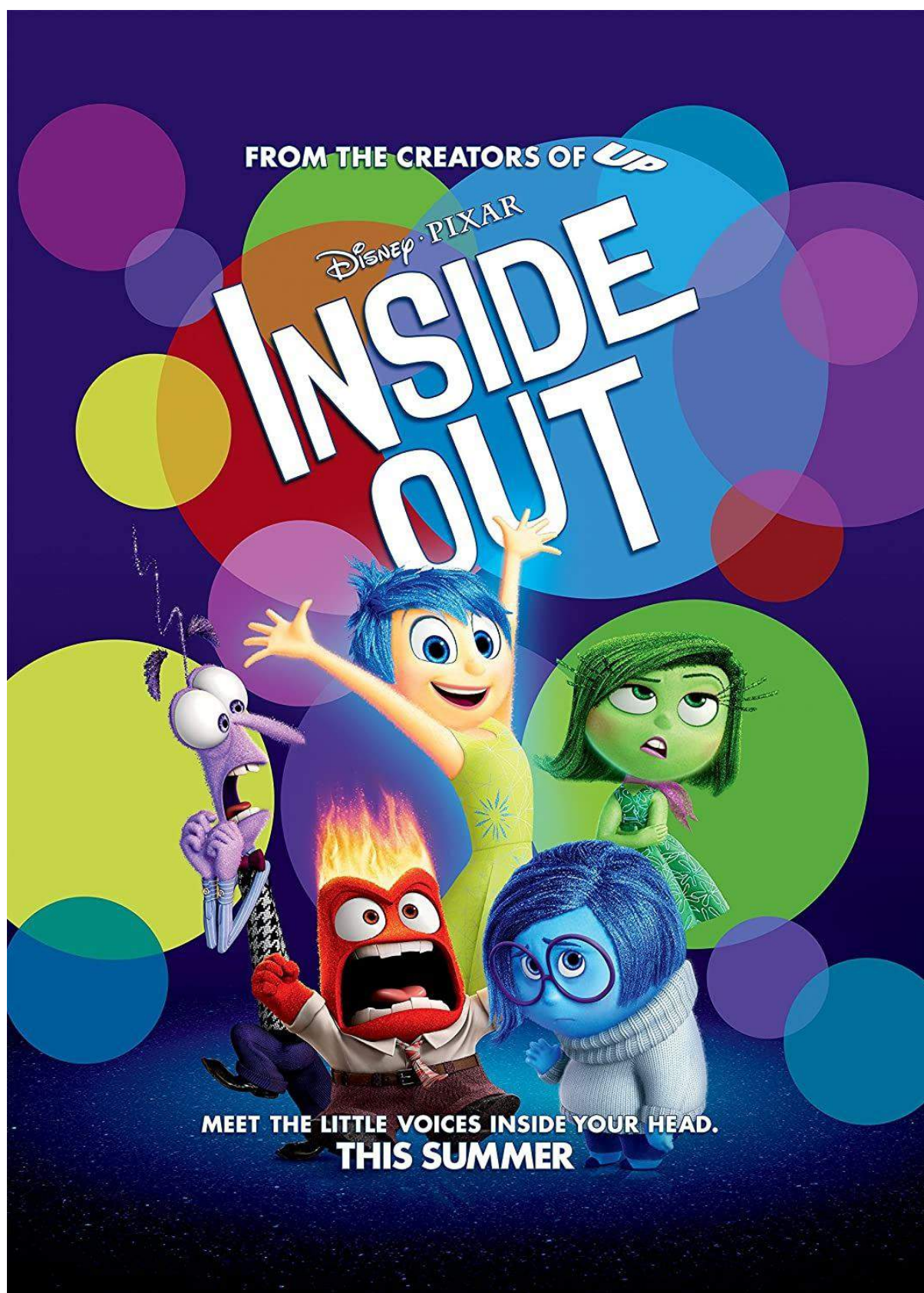
- Mendelson, Scott (2013, 24 de septiembre). Animated Film In America Is Still a Genre, Not Yet A Medium. Forbes.  
<https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2013/09/24/animated-film-in-america-is-still-a-genre-not-yet-a-medium/?sh=30f653e1c96f>
- Pontillas, B. Chesworth, A. (2018) *One Small Step* [película]. Taiko Studios.
- Sardi, M. Paz, M. (2018) *GUIÓN ORIGINAL DE ANIMACIÓN “TAZAMA: LA HISTORIA DE AKINLANA”* [tesis de pregrado, Universidad Monteávila].
- Scanlon, D. (dir.) (2020). *Onward* [película]. Walt Disney Pictures, Pixar Animations Studios.
- Tineo B, M. (2019) *Sangre Negra: Guión original de Western Revisionista* [tesis de pregrado, Universidad Monteávila].
- Truby, J. (2008). *The Anatomy of Story: 22 steps to becoming a master storyteller*. Faber and Faber, Inc.
- Walsh, Ryan (2015, 1 de julio). *The “Just for Kids” Excuse: Analyzing Animation in Modern Entertainment*. The Artifice.  
<https://the-artifice.com/animation-modern-entertainment/>
- Westminstertownhall. (2015, 18 de noviembre). Pete Docter - Inside the Creative Community: The Power and Process of Animated Film - 09/28/15 [video]. YouTube.
- Yorke, J. (2013). *Into the Woods: A Five-Act Journey Into Story*. Abrams Press.

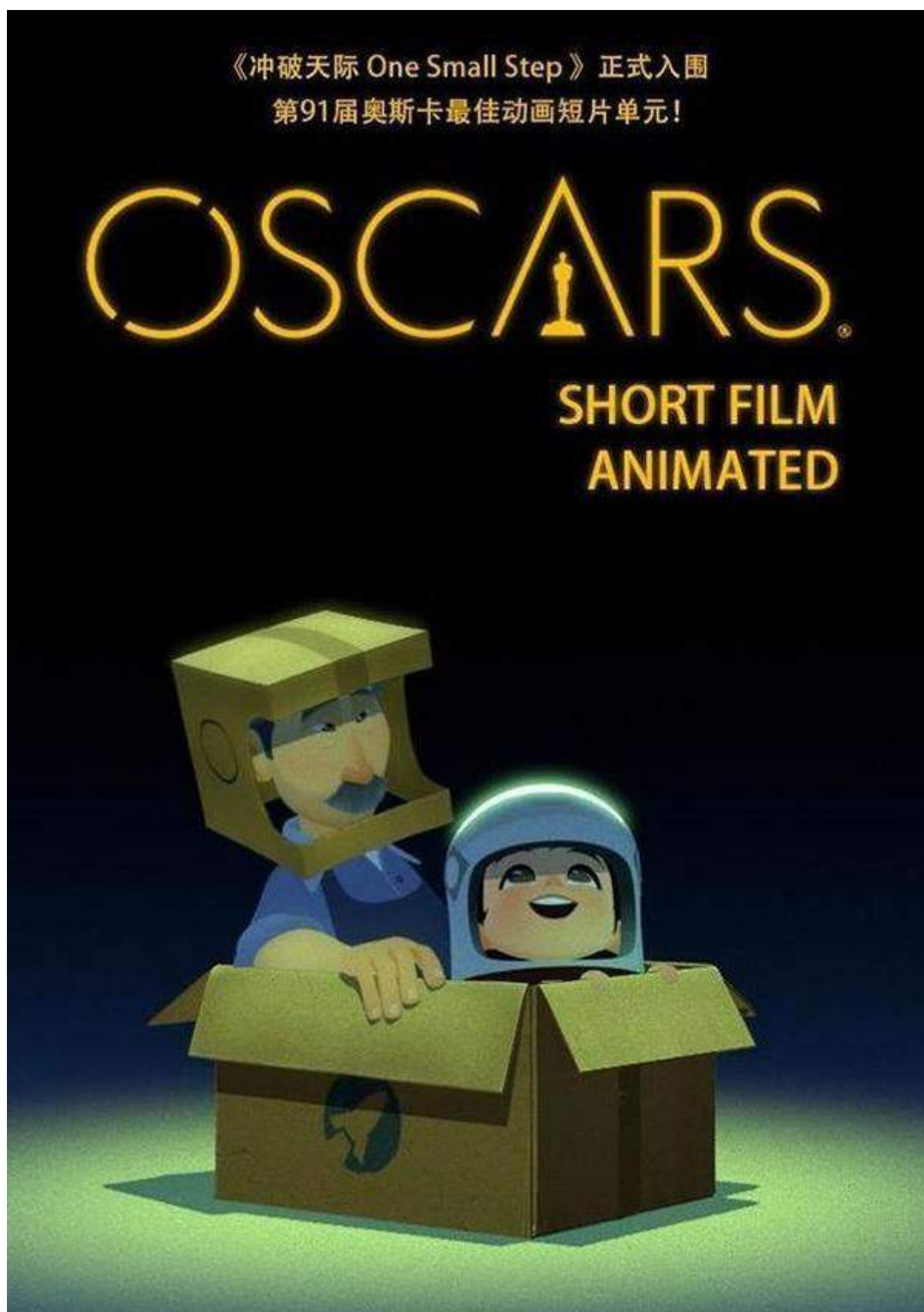
VIII. ANEXOS

Poster de *Onward* (2020)





Póster de *Inside Out* (2016)

Póster de *One Small Step* (2018)



Póster de *The Iron Giant* (1999)