



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
PROYECTO FINAL DE CARRERA

**REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE EN STOP MOTION INSPIRADO EN
“INSTRUCCIONES PARA SUBIR UNA ESCALERA” DE JULIO CORTÁZAR**

María Mercedes Galuppo Gómez

Constanza Oquendo Parilli

Tutor

Sergio Monsalve

Caracas, marzo de 2011

AGRADECIMIENTOS

Animateam Grupo de Producción

Oscar Díaz Urbano

Oscar Díaz Castillo

Richard Laino

Mónica Castillo

Pedro René Bastidas

Giovanna Galuppo

Alaikari Aldecoa

Jorge Oquendo

Malena Ferrer

Manuel Parilli

Mariela Parilli

Franco Galuppo

Beatriz Gómez

Martín Oquendo

Armando Oquendo

Sergio Monsalve

Dedicado a nuestras familias...

ÍNDICE

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
1. SUNTENTO TEÓRICO	6
1.1 Historia del Cine	6
1.1.1 Historia del cine en Venezuela	11
1.2 El Stop Motion	16
1.2.1 Pioneros	17
1.3 Imagen como vehículo de comunicación	22
1.3.1. La Percepción	23
1.3.2. Imagen como objeto de deseo	25
1.3.3. La Cultura Audiovisual	26
1.4 Fundamento Antropológico	29
1.4.1 Hombre	29
1.4.2 Vida	32
1.4.3 Logoterapia	34
1.5 Julio Cortázar	36
2. FASE DE CREACIÓN Y PRODUCCIÓN	37
2.1. Elaboración del Proyecto	37
2.1.1. Planteamiento del Problema	37
2.1.2. Objetivos.....	38
2.1.2. Temática	39
2.1.3. Técnica	40
2.1.4. Cronograma	41
3. ELABORACIÓN DEL GUIÓN	44
3.1. Idea	44
3.2. Sinopsis	45
3.3. Lenguaje	46

3.4. Escaleta	47
3.4. Guión Literario	50
3.5. Traducción Visual	53
4. PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE	55
4.1. Propuesta Estética	55
4.3. Ambientación	57
4.4. Descripción de las Escenas	60
4.5. Composición de las Escenas	62
4.6. Descripción de los Personajes.....	64
4.7. Lista de Tomas	65
4.8. Storyboard	66
4.9. Guión Técnico	74
4.10. Locación	82
4.11. Casting	84
4.12. Vestuario y Maquillaje	86
4.13. Propuesta de Musicalización	91
4.14. Informe de Locación	93
4.15. Desglose	96
4. LISTA DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN	108
5. INFORME DE PRODUCCIÓN	109
6. PRESUPUESTO	111
7. PLAN DE RODAJE	112
8. INFORME DE PIETAJE	115
9. CRÉDITOS	118
CONCLUSIÓN	120
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	124
FUENTES ELECTRÓNICAS	127
FILMOGRAFÍA	150
GLOSARIO	131

ANEXOS	139
1. Imagen Promocional	140
2. Referencia Literaria	141
3. Referencia Audiovisual	142
4. Fotografías de Producción, video de referencia, sesión fotográfica en bruto y pista básica	144
5. Cortometraje	147
6. Facturas	148

RESUMEN

La misión más compleja que tiene el ser humano es vivir. En este corto se busca mostrarle al espectador un enfoque externo y desde una perspectiva diferente los pasos que da una joven mientras supera las etapas de su vida, siempre en un ascenso, basado en el texto del argentino Julio Cortázar “Instrucciones para subir una escalera”. Es una escalera muy especial, colmada de metáforas, ficción y mucha imaginación.

A través de este drenaje de creatividad se hace un homenaje a la evolución y al incalculable aprendizaje que otorga la vida, de manera que la audiencia se identifique con la obra y la traduzca de un mundo fantasioso a su realidad.

Es una historia con muchos altibajos, en un principio se presenta el nacimiento como una luz que adentra al personaje a un mundo imaginario, a la inocencia de la infancia guiada por la familia y los vínculos primarios. Luego adquiere conocimiento y se remite en un sentimiento de incertidumbre, de soledad, que puede representar muchos momentos difíciles por los que a todos los hombres les toca pasar. Se presentan muchos obstáculos que ella logra superar y en ocasiones busca aprovechar los elementos a su alrededor para utilizarlos a su favor. Muchos escalones después, logra concluir su trayectoria consiguiendo la paz interior y valorando todos los momentos vividos en el proceso.

INTRODUCCIÓN

Hay un principal motivo por el cual se ha elegido realizar este cortometraje, la fascinación que representa para nosotras la técnica de stop motion, y este proyecto ofrece la oportunidad ideal para explorar y conocer más de ella.

También es necesario recalcar que el ideal de este proyecto radica en hacer un llamado a todas las personas que tengan la oportunidad de verlo, tomando ventaja de la noción de imagen como un vehículo que despierta el lado más sensible del ser humano, el cual posee un apetito insaciable de información visual. Para así lograr que cada espectador haga uso de su razón, se convierta en receptor de un mensaje que captará a través de su percepción individual y esta se transforme en lenguaje, con símbolos escogidos por él mismo para formar, de la mejor manera que cada uno pueda comprender, el concepto de palabras tan grandes como lo son ser, hombre, vida, libertad, verdad, felicidad, todas aquellas que mantienen al ser humano en una eterna incertidumbre; en especial hoy en día con el auge de las masas, por el que las personas siembran cada día nuevos cuestionamientos sobre el sentido de sus vidas.

Desde un punto de vista más emotivo, se busca impartir un mensaje de valoración a la vida, con un concepto tan atractivo y diferente para el espectador que inclusive se detenga a pensar, se transporte a un momento de ocio y cultivo. En fin, se busca establecer una comunicación con la audiencia, entendiendo comunicación como el proceso en que un mecanismo afecta a otro.¹

Entre otra de las razones de ser de este proyecto, se quiso realizar en honor y conmemoración a Julio Cortázar, un orgullo latinoamericano que ha dejado su huella con muchas de las obras más importantes de su época y de la historia de la literatura iberoamericana. Pero personalmente la huella más grande que dejó en estas tesis fue

¹ *Definición de Warren Weaver* . Disponible: www.infoamerica.org

su texto que refiere a la explicación de la composición de algo tan básico como una escalera, dando al mismo tiempo instrucciones de cómo utilizarla, actividad que todos saben cómo hacer, viene implícita en la cotidianidad y a veces se realiza en piloto automático. Contradictoriamente, siendo lo que describe algo tan sencillo, son palabras con una profundidad y significado inmensos.

En fin, se pretende hacer un rebote de toda aquella dedicación que tantos profesores han puesto para estudiar y entender al ser humano a lo largo de estos cinco años, se desea resumir en aproximadamente tres minutos o menos el mensaje más complejo que han impartido las múltiples cátedras recibidas. En un sentido de hacer notar que la Universidad no sólo otorga una preparación académica sino ha sido un entrenamiento completamente íntegro.

El primer paso fue establecer los objetivos del proyecto. Para pasar a ocuparse de la administración del tiempo, se contó con el tiempo necesario para que permitiera llevar todo a cabo de la manera más cómoda y sencilla, llevado de la mano por un cronograma de trabajo por medio del cual se guió el cumplimiento de las metas para ser alcanzadas.

Luego de una tormenta de ideas y una exhaustiva investigación se estableció un concepto de la historia y una estructura visual y estética. Principalmente se estableció un concepto que busca transmitir una imagen creativa e innovadora que no sea evidente ni predecible.

Una vez determinada la historia se procedió a la realización de un storyboard, una escaleta y una lista de tomas, de manera de contar con la organización pertinente para llevar a cabo este proyecto tan minucioso.

Por la escasa experiencia que se tenía con el stop motion, una vez establecido el concepto se pasó a ser presentado a un experto en el tema que quisiera hacer el papel

de guía y asesor en el proceso. A la vez que negociaba con un fotógrafo apto que contara con una maleta de luces para que participara en el proyecto.

Se buscó una locación que se adaptara a las necesidades del corto, que fuera accesible y que contribuyera a reducción de costos. Un espacio que nos proporcionara facilidades para tomar las fotografías desde un plano cenital y tuviera la capacidad de mantenerse alejado de las fuentes de luz natural. Simultáneo a la búsqueda de locación se realizó el casting tanto para el personaje principal como el secundario y su adecuada elección.

A través de una de las tesoreras del proyecto, Constanza Oquendo, diseñadora emergente, se facilitó el vestuario adecuado que perpetuara la personalidad de los personajes y su desempeño.

Se contactó un compositor y se negoció el patrocinio de una música original para el cortometraje que acompañara al personaje en su trayecto y reflejara y resaltara el propósito de la historia.

Una vez establecidos los elementos que acompañarían al personaje en su historia, ya que se decidieron en su gran mayoría serían manualidades se realizó la compra de todos los materiales necesarios, mayormente de papelería y se llevaron a cabo.

La sesión fotográfica se determinó que se realizaría con la actriz acostada, lo que representaba uno de los mayores retos del proyecto, ya que se querían lograr en stop motion diversos y dinámicos movimientos que se requerían de la actriz para tener como resultado final la historia que demandaba el storyboard. Para tomar prevención a la perspectiva de ver los mismos movimientos que hace una persona parada y transferirlos a una acostada se filmó un video de referencia de una persona sola, parada, subiendo unas escaleras y haciendo mímicas de lo que debía hacer la actriz en el proceso.

Se coordinó el día de la sesión fotográfica, se procedió a fotografiar 354 cuadros. Para esto se colocó a la actriz sobre una colchoneta forrada con telas azules y verdes para que fuese más fácil el recorte en la edición.

Una vez obtenidas todas las fotos, se procedió a cortar cada una de ellas con el programa de computación Adobe PhotoShop, con el fin separarlas del fondo y manipularlas como un clip Art. Igualmente se hizo con los elementos que estarían en la composición de cada escena, que se fotografiaron luego.

Al tener todas las fotografías cortadas, se importaron al programa de computación Adobe AfterEffects en donde se organizaron las secuencias en el tiempo y se hizo una pista de referencia para así tener una idea de cómo se vería el video, y para que el compositor pudiese comenzar a trabajar con los tiempos reales.

Una vez concluidos estos pasos se procedió a armar la escena con todos sus elementos y sus transformaciones con la protagonista en el mismo programa antes mencionado.

Fue un trabajo que exigió un gran cuidado al detalle y muchas horas de dedicación para poder conseguir los objetivos en un principio planteados y las metas establecidas, al igual que obtener la satisfacción no sólo de lograrlo sino tener un resultado final con el mayor nivel de calidad que se tenía para ofrecer.

1. SUSTENTO TEÓRICO

1.1 HISTORIA DEL CINE

Teóricamente la persistencia de la imagen en la retina ya era conocido por Aristóteles y por Tolomeo, sin embargo Pedro Marcos Roget en 1824 demostró prácticamente este principio en la Sociedad Real de Ciencias de Londres, Inglaterra. Partiendo de Roget, José Antonio Fernando Plateau estableció que la duración de estas imágenes en la retina era aproximadamente de un décimo de segundo. Concretamente, se descubrió que si 16 imágenes de un movimiento que transcurre en un segundo se hacen pasar sucesivamente también en un segundo, la persistencia de la visión las une y hace que se vean como una sola imagen en movimiento. Tras haber descubierto esto, Plateau inventó el *fenaciscopio* en 1832, un aparato que inducía la ilusión de movimiento mediante dibujos al contemplarse sucesivamente. Para 1853 el austriaco Francisco von Uchatius avanzó la tecnología con su cinestiscopio, este incluía la cinta dibujada por Plateau a una *linterna mágica* que proyectaba imágenes animadas.

Para el año 1877, el fotógrafo James Muybridge realizó una serie de experimentos para captar fotográficamente los movimientos de un caballo a través de cámaras sincronizadas. El resultado fue una secuencia fotográfica que le permitió observar en diferentes cuadros el movimiento del caballo. Basándose en los resultados del experimento de Muybridge, el científico francés Etienne Julio Marey creó el *fusil fotográfico*, este obtenía series de doce fotografías consecutivas sobre una placa, mediante disparos del gatillo. Este estudio le permitió estudiar el movimiento de los animales, el vuelo de las aves y la locomoción humana. “Comparado con el procedimiento de Muybridge, sus ventajas eran muy notorias: Muybridge necesitaba doce cámaras consecutivas, cada una con su placa fotográfica, mientras Marey operaba con único artefacto, en cuyo interior se impresionaban doce fotos sucesivas. La economía del ingenio era evidente” (Gubern, 1983, p. 37).

Luego su colaborador Jorge Demény mejoró este *fusil fotográfico* y obtuvo patente para crear su *cronofotógrafo* en 1893. Al año siguiente Tomás Alva Edison dio a conocer su *cinetoscopio*, este permitía observar la secuencia completa de un movimiento breve captado en un rollo de película fotográfica de celuloide sensible que resultaba más práctica que la cinta de papel aceitado que empleó Marey.

Para el año 1895 los hermanos Luis y Augusto Lumiere obtuvieron una patente para el aparato que denominaron *cinematógrafo*. La primera presentación pública de este invento tuvo lugar en París el 28 de diciembre del mismo año. La película exhibida era de un largo de 17 metros y proyectaba a los obreros de la fábrica de los hermanos en el acto de salir de los talleres.

Georges Méliès comprar el cinematógrafo de los Lumière, pero al no conseguir su venta consigue comprar un bioscopio, construido por Robert William Paul; con este logra realizar pequeñas películas que expone en 1896. Su pasión por el cine crece y es cuando crea una de sus obras más conocidas: ***“Viaje a la luna”***, en donde experimenta con la cámara efectos especiales como el de la sustitución, la doble exposición y sobreimpresión.

Para inicios del siglo XX ya el cine es industria y se extiende por el mundo. En 1905, Segundo Chomón sigue los pasos de Méliès creando grandes efectos especiales en su película ***“El hotel eléctrico”***.

Las películas para este entonces eran mudas así que entre cada escena se desplegaba un rótulo en donde se explicaban las acciones o los diálogos que procedían a la película. Las salas de cine eran lugares elegantes, espaciosos, acudían personas adineradas, de clases bien estantes.

Con la mentalidad de abarrotar estas salas con cada película, se empezaron a realizar producciones más cultas para este público burgués.

En Francia se le llamaba Films d'Art, películas basadas en libros que llamaran más la atención del público con mayores recursos.

Charles Pathé es quien inicia la industrialización del cine francés. Sus filmes eran de buena calidad y el público respondía bien a esto, eran dirigidos por Ferdinand de Zecca.

Simultáneamente en Inglaterra se crea la Escuela de Brighton, estaba compuesta por fotógrafos que se interesaban en temas bélicos y en persecuciones que darán nuevos recursos técnicos.

En Estados Unidos nace el cine del Oeste (Western) con la cinta **“Asalto y robo de un tren”** de Edwin Porter. Se empieza a utilizar en las siguientes películas el montaje simultáneo, que demostró que el espectador estaba aprendiendo sobre el idioma cinematográfico, ya que guardaba la relación de la continuidad de la cinta.

Al ver que el cine comienza a rendir frutos, se busca monopolizar el mercado y acabar con las competencias. Es por esto que Edison comienza una persecución a todas las productoras de diferentes países que usaran su cinematógrafo.

De 1897 y hasta 1906 se da la guerra de las patentes que traerá violencia, confiscación de cinematógrafos y clausura de salas y que terminarán dándole la victoria a Edison. Las grandes productoras independientes huirán a California y fundarán Hollywood. Para esta época en Europa, Italia demuestra ser uno de los países más avanzados en este medio, hay una necesidad de contar historia y dará lugar a grandes movilizaciones y producciones que inspirará a los cineastas americanos.

Durante estos años de cine mudo surgirá la fama del actor inglés Charlie Chaplin en los Estados Unidos.

Comienza para 1927 una nueva era en la industria. Alan Crosland crea la primera película con audio "**El cantor del Jazz**" y con esto desaparecen los intertítulos.

Con la llegada de la voz al cine, las productoras tuvieron que hacer cambios desde su inversión en los filmes, hasta su manera de hacer películas.

En 1929 con el quiebre económico de los Estados Unidos, miles de americanos consolaron su depresión en un cine que se había dedicado a producir géneros fantásticos, ²comedias, musicales, con el propósito de generar una salida a los problemas.

Para 1939 llega el cine a color con "**Lo que el viento se llevo**" de Victor Fleming. El cine animado se fue implantando en el público, su representante es Walt Disney.

La magia del cine tiene cautivado al espectador, desde la creación de lugares inexistentes, hasta la recreación de maquetas. Nace un nuevo oleaje de grandes directores con nuevas propuestas estéticas como lo son Hitchcock y Welles.

En Europa el cine sigue siendo reflejo de un clima político, propagandístico. Este tipo de películas tuvo su mayor auge cuando estalla la segunda guerra mundial.

Con el fin de esta guerra, nace en Italia el cine Neorrealista, cine testimonial sobre lo que se vivía. Este tipo de creaciones se contagio, en Estados Unidos las películas tienen un tono pesimista, todas influenciadas por la guerra.

² Género destinado a provocar risa y diversión.

En los 50 llega la televisión y esto fue un fuerte competidor, por lo cual el cine decide darle al espectador lo que la televisión no puede: espectacularidad. La pantalla crece, se proyecta a full color, el sonido es estereo.

Es una época de superproducciones, realización de grandes musicales como **“Cantando bajo la lluvia”** (1952) de Grace Kelly. Nacen las estrellas que rompen con los esquemas de comportamiento convencional como Marlon Brandon, James Dean y Marilyn Monroe. Se consolidan géneros como el ³thriller con las películas de Hitchcock.

En los 60, una nueva generación de directores formados en la televisión nacen y se fusionan sus visiones con la de los otros grandes directores de cine.

A finales de los años 70 se imponen las grande producciones de la mano de George Lucas, creador de **“La Guerra de las Galaxias”** (1977) y de Steven Spielberg, creador de **“Encuentros en la tercera fase”** (1977).

Al mismo tiempo hay un cine igual de comercial pero con un estilo más personal de la mano de Francis Coppola, Martin Scorsese, Tim Burton. Es una época donde predominan los remakes y lo fantástico.

En los años 80 , con la aparición del video y el aumento de canales de televisión, el cine continúa buscando más espectáculo, películas con ⁴efectos especiales, actores atractivos que se conviertan en los héroes que todos quieren ver, se convierte en un cine

³ Género cinematográfico o literario que persigue despertar la emoción, la intriga, la tensión y el suspenso a partir de la narración de algún hecho criminal o judicial, también puede referirse a las películas cuyo fin es un tanto abierto, inconcluso y que se prestan a distintas interpretaciones.

⁴ Efectos especiales o (FX). Todo el cine está repleto de efectos especiales, ya sean difíciles o complicados, aunque generalmente se les asigna más a los que son peligrosos o complicados. Lo que sí es característico de ellos es que siempre responden a técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos... La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve la sangre falsa, etc.

consumista. Sin embargo siempre hay directores preocupados por contar temas políticos. También se realizan dramas y vuelve la comedia con Woody Allen.

Ya para los años 90 hay una gran variedad de géneros en la pantalla grande, los héroes de cómics, comedia, drama, dibujos animados, western, el fantástico.

En la última década los grandes avances tecnológicos han dado lugar al protagonismo de las computadoras en las realizaciones de película y la realidad virtual.

1.1.1 Historia del cine en Venezuela

La primera función cinematográfica en Venezuela se mostró el en Teatro Baralt de Maracaibo el 28 de enero de 1897. Este acontecimiento se le atribuye al zuliano Manuel Trujillo Durán, un fotógrafo y pintor retratista que representaba a empresas fotográficas extranjeras y a la revista *Luz y Sombra*. En este presentaron la ópera “La Favorita” y unos cortos que se anunciaban de la siguiente manera:

Estreno del portentoso aparato El Cinematógrafo (Vitascope perfeccionado). Nombre de los cuadros: 1) Los campos Elíseos (París); 2) Un célebre especialista sacando muelas en el Gran Hotel Europa (Maracaibo); 3) Muchachos bañándose en el Lago de Maracaibo; 4) La llegada de un tren (París). (García, 1992, p. 335).

Al principio la gente recibe esta novedad con un poco de indiferencia, sin embargo crece poco a poco el entusiasmo y la curiosidad a medida que se familiarizan con esta nueva tecnología.

La expansión del cine mundialmente hace de Venezuela un mercado apetecible por su estratégica ubicación geográfica, y es así como crecen gradualmente los sitios de exhibiciones teatro-cinematográficas. Para esta época todavía la producción nacional era escasa, las circunstancias que se vivían a nivel económico, político y social hacían casi imposible para cualquier persona considerar el negocio de la distribución y de la exhibición como se le concibe en la actualidad. Para esta época el cine venezolano se limitaba sólo al trabajo de artesanos que buscaban exhibir su trabajo junto a la producción foránea o trabajos y encargos de empresarios.

“Entre 1907 y 1927, la primera época del cine, la ficción no había sido el género preferencial en la pantalla. Entre tomas de fiestas y celebraciones, visitas y actos oficiales se había creado la ilusión de la representación con asentamiento en la idea de lo real gracias al auge del documental”. (Medina, 2006, p.92).

Para el año 1908, el General Juan Vicente Gómez inicia una dictadura en el país que durará 27 años. En este tiempo aparecen nuevos pioneros del cine que realizan lo que llamaban cintas-reportajes que fueron encargados por el Presidente Gómez quién decía ser un entusiasta del invento del cinematógrafo. Estos trabajos realizados sirvieron como testimonio de la época y como escuela práctica de muchas generaciones. Sin embargo se dice que él fue una maldición para el cine ya que controlaba a cualquier persona que tuviese posesión de una cámara de cine; había que tener permisos para filmar en lugares públicos y esto sin duda alguna limitó el desarrollo de este arte.

Henry Zimmerman, uno de los pioneros más importantes del cine para la época, importa de la Fox Film de Nueva York la primera reveladora profesional junto a otros artefactos de laboratorio y es así como crea los primeros laboratorios profesionales de fotografía y fílmicos que existieron en Venezuela.

Para los años 1913 y 1914, se desata una fiebre modernista incitada por las

capitales más grandes del mundo. Se busca construir salones y galpones que sirvan para el nuevo espectáculo, les llamaban teatro-cinemas o cine-teatros; empezaron a llegar altas cantidades de cintas de diferentes partes del mundo. Comenzaron a llamar al cine el séptimo arte.⁵ También se realiza el primer largometraje nacional, una parodia la pieza de Alejandro Dumas "**La Dama de las Cayenas**".

A partir de ahora serían muchos los cortometrajes y largometrajes que se iban a empezar a realizar y aparecen nuevas productoras cinematográficas en el país. Venezuela estaba comportándose "a la altura de las principales ciudades del mundo en materia cinematográfica consumiendo y exigiendo en los diarios y revistas las más extraordinarias historias sobre ese paraíso llamado Hollywood y sus fulgurantes estrellas". (García, 1992, p.340).

La construcción de los teatro-cines dieron lugar a que la conmovión cinematográfica no fuese sólo en la capital sino también en Valencia, Barquisimeto y Maracaibo.

Con el fin de la dictadura el cine habló en el cortometraje "**Taboga**" del director Rafael Rivero en 1938, sin embargo no hubo mayores avances técnicos hasta 1942 que se realiza el primer intento de hacer cine industrial con la aparición de la empresa Bolívar Films, fundada por Guillermo Villegas Blanco. La empresa buscó reactivar la producción nacional, se asoció con países de gran progreso cinematográfico como lo eran México y Argentina.

El 3 de agosto de 1950 el trabajo de la empresa se ve recompensado al ganar en el festival de Cannes el premio a mejor fotografía con la película "**La Balandra Isabel Ilegó**"

⁵ La clasificación tradicional de las artes opone las tres artes plásticas (arquitectura, escultura y pintura) a las tres rítmicas (danza, música y poesía), el cine es considerado el séptimo arte porque a diferencia de las anteriores, este fue creado en la modernidad.

esta tarde". "Araya" fue otra película que alcanzó reconocimiento internacional, recibió el Premio Internacional de la Crítica en el Festival de Cannes de 1959 y en 1990 fue seleccionada como una de las cinco mejores películas de Latinoamérica por Latin American Visions.

En el año 75, el gobierno venezolano facilitó créditos para estimular la producción cinematográfica, también publicó las normas para comercializar películas del país. La década de los 70 fue el mayor apogeo del cine venezolano, produciéndose grandes títulos como **"Cuando quiero llorar no lloro"** (1976) de Mauricio Wallerstein, **"El Pez que Fuma"** (1977) de Román Chalbaud, **"País Portátil"** (1979) de Iván Feo y Antonio Llerandi, **"Bolívar sinfonía tropical"** (1980) de Diego Rísquez.

El cine de esta época era un cine que buscaba dejar un mensaje a la sociedad venezolana sobre lo sociológico y psicológico, fue un cine político con el que las personas se identificaron.

La producción audiovisual decae para los años 80 con la llegada de la televisión a color y la crisis del "viernes negro", el cine político se mantiene en esta década, mostrando la violencia, la marginalidad y la delincuencia que se vive en las calles de Venezuela. Las películas renombradas de estos años fueron **"Orinoko Nuevo Mundo"** de Diego Rísquez, **"Oriana"** de Fina Torres y **"Desnudo con Naranjas"** de Luís Alberto Lamata.

Para los años 90 entran nuevos temas en juego, se consigue una mayor variedad de tópicos como ficción, humor, suspenso, drama, gracias a la fusión de los cineastas de los años 70 con los nuevos cineastas de esta época. También hay mayor participación de temáticas históricas, juveniles e infantiles, sobretodo en la televisión.

Las consecuencias negativas de la convulsión

económica de esta década se verían ahora agudizadas ante conflictos políticos; comienza: “el declive en la producción de largometrajes (...). Se hará sentir la fase recesiva de la naciente ‘industria’ cinematográfica nacional. La elevación de los costos de insumos y materiales importados para cine se debe al cupo menor de divisas subsidiadas por el Estado”. Además de la reducción de salas de cine y la incorporación veloz de nuevas tecnologías, a lo largo de esta fase se registra la pérdida de público venezolano. (Medina, 2006, p.77).

Para 1997 se realiza el Festival del Cine Venezolano, se estrenaron en este producciones como **“Salserín, La Primera Vez”** de Luis Alberto Lamata y **“Pandemónium”** de Román Chalbaud.

Con el film **“Manuela Sáenz, la Libertadora del Libertador”** en el año 2000, se abre el paso al nuevo milenio de producciones que buscarán plasmar la realidad de la vida de los venezolanos.

1.2. EL STOP MOTION

El stop motion es una técnica de animación que permite darle movimiento aparentemente autónomo a un objeto físicamente manipulado. La ilusión de movimiento resulta de la suma de todos los ⁶fotogramas en secuencia que se registran, lo que permite que al colocarlos en secuencia continua se produzca la ilusión y le da vida a objetos y personas que representan la visión creativa del artista.

Los tipos de stop motion con los que se conocen hoy en día son:

Claymation. Es toda animación realizada con plastilina o con algún objeto maleable. Las figuras creadas suelen tener un esqueleto de alambre por dentro para que estas puedan tomar poses.

El go-motion. Es una variante del "stop motion" por el que aplicando un sistema de control a animatronics⁷ se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Esto proporciona un "efecto de blur" en los movimiento y aumenta la sensación de realismo.

Animación de recortes. Es el tipo de animación que se produce de mover una pieza bidimensional de un material como papel o tela.

Animación de siluetas. Es una variante de la cutout animation en la cual los personajes son solo visibles como siluetas.

Model Animation. Se refiere al tipo de stop motion que se crea para que el

⁶ Cada uno de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica rodada en celuloide. Es el elemento más pequeño de la película.

⁷ Muñeco con parecido humano, animal o de criatura cuyos movimientos son dirigidos por mecanismos electrónicos, mecánicos o de radio control.

objeto estático interactúe con elementos del mundo real. Para la realización de este tipo de stop motion suele ser necesario apoyarse de la edición para poder alcanzar los efectos deseados.

Animación Gráfica. Es aquella animación que no utiliza materiales gráficos dibujados, sino que usa cualquier otro elemento y lo manipula cuadro a cuadro para crear la ilusión de movimiento.

Pixilación. Utiliza a los seres humanos como personajes del stop motion. Esto proporciona un sin fin de efectos especiales y da la sensación de que el hombre realiza hazañas imposibles.

1.2.1 Pioneros

J. Stuart Blackton realiza ***“Humorous Phases of Funny Faces”***, una película en stop motion que realizó con una pizarra y sus dibujos que cobran vida en ella. Comienza a trabajar con Albert E. Smith y realizan efectos asombrosos como los que se observa en la película ***“The Haunted Hotel”***, en donde muchos de los efectos de la aparición de espíritus son realizados con esta técnica.

Un año después crean la primera película en stop motion, creada con muñecos titulada ***“The Humpty Dumpty Circus”***. Se dice que Smith tuvo intenciones de patentar esta técnica pero no llegó a hacerlo porque a Blackton no le parecía un proceso tan importante.

Con el tiempo diferentes realizadores de la técnica la fueron perfeccionando y crearon videos como ***“Noha’s Ark”*** (1906) y ***“Dreams of Toyland”*** (1908), corto en el cual un niño sueña que su oso de peluche y su caballo de madera cobran vida. Estos videos fueron realizados por Arthur Cooper, gran pionero del stop motion, creador de los

clásicos más antiguos de la técnica como *“Cinderella”* y *“The Toymaker's Dream”* de 1913. Muchos de los videos en stop motion de esta época eran realizados con juguetes ya que permitían articularse para crear diferentes movimientos.

“George Méliès es quien descubre accidentalmente este efecto especial, también llamado “de sustitución”, cuando a la precaria cámara que usaba en 1896, se le cortó la película mientras filmaba en la calle. Volver a ponerla en funcionamiento tardó un minuto; pero, durante este tiempo la gente y los autos se movieron, cambiando su posición. Más tarde al proyectar la película, como faltaba una parte de la acción, vieron cómo un ómnibus se convertía en un coche fúnebre, o como unos hombres se convertían en mujeres. El truco de la sustitución que genera el desperfecto ya ha nacido y, dos días después, Méliès incluye con éxito la primera metamorfosis hombre-mujer en un film suyo. En Estados Unidos el mismo truco había sido utilizado en un film de Edison *“The Execution of Mary Queen of Scots”*: En el momento de la decapitación, justo antes de que la alcanzara el hacha, habían sustituido a la actriz que interpretaba a la reina por un muñeco. La técnica de *stop motion* es la que posibilita a Méliès crear muchas de las mágicas ilusiones visuales de sus películas. Un ejemplo de esto es el famoso corto *“Un viaje a la luna”*. (Martín, 2005, p.5).

Ladislav Starevich, pionero de la animación con muñecos, estudia la vida de insectos y un día decide recrear una pelea entre escarabajos embalsamados, lo lleva a cabo cuadro a cuadro con leves movimientos progresivos, utilizó más de 50 fotogramas para un video de unos 30 segundos de largo.

Otro gran pionero de la técnica fue Jiri Trnka, se dedicó a la animación con

marionetas, se ocupaba específicamente de la realización del guión y de la fabricación de los personajes. A Trnka le gusto más trabajar con personajes que fuesen inmutables en sus expresiones y que fuesen los movimientos de cámara, encuadres e iluminación lo que dieran lugar a la expresión y al sentimiento.

Jan Švankmajer fue uno de los más influyentes creadores de stop motion y modelo para otros artistas tan importantes como los hermanos Quay. Fusionó diferentes técnicas trabajando con muñecos en la técnica y también con actores, máquinas, figuras de arcilla, etc. Su mayor inspiración fue ⁸Edgar Allan Poe. Tiene una visión muy ⁹surrealista, presenta siempre el lado oscuro de las cosas, lo áspero y la decadencia. Mezcla el humor con el misterio y el espanto en sus películas, donde no hay límites para la imaginación.

Norman McLaren fue pionero de la pixilación, logrando su famoso corto animado ***“The Chair”***, donde gracias a esta técnica da vida a una silla común y corriente. Fue un artista excepcional que exploró diferentes técnicas de filmación y su fascinación por la relación que hay entre la música y lo visual. Su libertad creativa lo llevo a introducir nuevas formas de animación, entre ellas la pixilación con su cortometraje ***“Neighbors”*** en 1952, ganadora del oscar.

Ray Harryhausen es otro personaje clave en la evolución del stop motion. Dibujaba sus propios bocetos como un ¹⁰storyboard y sus escenas a carboncillo, estos dibujos daban lugar a sus afamadas medusas, kraken, cíclopes, hidras, cancerberos como figuras

⁸ Escritor, poeta, crítico y periodista romántico estadounidense, generalmente reconocido como uno de los maestros universales del relato corto, del cual fue uno de los primeros practicantes en su país. Fue renovador de la novela gótica, recordado especialmente por sus cuentos de terror.

⁹ Surrealismo: movimiento artístico y literario surgido en Francia, buscaba descubrir una verdad, con escrituras automáticas, sin correcciones racionales, utilizando imágenes para expresar sus emociones, pero que nunca seguían un razonamiento lógico.

¹⁰ Story Board. Es un cómic con la historia dibujada de la película, expuesta plano a plano por medio de dibujos que señalan el encuadre a realizar y van acompañados de los textos con los diálogos correspondientes. Es muy útil en el momento del rodaje, pues facilita el trabajo de los técnicos sobre todo en secuencias de acción. Es imprescindible donde hay efectos especiales que posteriormente han de superponerse.

muy reales, con cabello, detalles en metales y muy articuladas. El siguiente paso era la realización de las maquetas sobre las cuales se realizaría la historia, decorados, escenarios; y luego vendría la secuencia fotográfica que proporcionaría la ilusión de movimiento. Su mayor inspiración fue **“King Kong”** de Willis O’Brien, otro pionero de la técnica. Ray logra fusionar la técnica para crear efectos especiales en películas que no son con muñecos; mezcla sus animaciones con la realidad.

Los hermanos Quay trabajaron en cortos de animación por mucho tiempo logrando grandes efectos y utilizando la técnica de un modo innovador, su trabajo en el video clip **“Sledgehammer”** de Peter Gabriel fue el que les otorgó el reconocimiento como pioneros del stop motion. Actualmente se dedican a la realización de largometrajes y exploran entre la animación y los personajes reales. Su trabajo más reconocido es el cortometraje **“Street of Crocodiles”**, que es considerado uno de los mejores filmes animados.

Tim Burton es uno de los directores más famosos de estos tiempos por su desarrollo en la técnica stop motion. Es un gran visionario que demostró con sus primeros cortometrajes que no sólo tenía grandes capacidades sino que era un excelente escritor de historias. **“Vincent”** y **“Frankenweenie”**, fueron sus primeros trabajos mientras trabajaba como artista conceptual. Su mayor logro fue la película hecha para Disney, **“The Nightmare before Christmas”**; un largometraje hecho en claymation que le dio el máximo reconocimiento como precursor del stop motion.

Actualmente gracias a los avances tecnológicos, son muchos los medios por los cuales se ha podido proliferar esta técnica, desde novatos, hasta reconocidos directores que siguen probando cosas nuevas.

En los últimos años se ha desarrollado la pixilación con una cámara cenital, con el fin de que la persona pueda probar realizar aún más peripecias que las que podía hacer si estuviese de pie. La técnica de tener al personaje acostado ha permitido que se abra el

stop motion a nuevas posibilidades. El video clip que impulsó esta técnica es ***“Her morning elegance”*** de Oren Lavie, ***“Strawberry Swing”*** de Coldplay es otro ejemplo; sin embargo esto ha dado lugar a que se creen no solo videoclips sino comerciales como los de la cadena de hipermercados Target y la tienda virtual Amazon con la cámara cenital y el actor acostado para poder recrear un mundo imaginario.

1.3. IMAGEN COMO VEHÍCULO DE COMUNICACIÓN

No todas las personas en el mundo tienen la capacidad para hablar, pero algo que sí se les es otorgado a todos los hombres es la razón y la capacidad para pensar. No es el lenguaje, en el sentido de la palabra, oral o escrita, la única alternativa que el hombre posee para comunicarse, otros factores como la mirada, los gestos, la ropa, son signos intencionales que el hombre envía para transmitir una interioridad. Muchas veces no es tarea fácil poner en palabras los pensamientos, expresar verbalmente lo que se piensa, es por eso que el hombre se refleja en estas otras alternativas de expresión.

Estableciendo como referencia el lineamiento que Olga Dragnic (1994:56) hace del concepto de comunicación, se infiere que esta es la acción y el efecto, la transmisión y percepción de un mensaje, referente a experiencias y estímulos del entorno, entre un emisor y un receptor, mediante los elementos que tienen en común.

Tomando en cuenta el proyecto a presentar, esta puesta en común se establece como una interacción entre una serie de mecanismos fundamentales. En principio se encuentra el receptor, que hace la donación o entrega de un mensaje, en dicho caso el medio de transmisión se lleva a cabo a través de una serie de imágenes o fotografías estáticas que en conjunto representan una escena, mostrando la porción de un mundo posible y por último, se encuentra el receptor, que es cualquier hombre que cumpla con las características de su ser. En definitiva, el elemento en común que se presenta, se basa en la experiencia de ambos contenida dentro del mensaje, la vida, la cual define el nexo entre los elementos antes mencionados. Y es que si no existe una asociación entre los elementos, la comunicación no sería posible.

Dentro del sensorio común el sentido de la vista sería el principal protagonista en esta comunicación, esta es un sentido que otorga la noción de espacio, distancia y forma,

entre otros, como luz y color; permite identificar, explorar y analizar la realidad del entorno.

Entonces, no estaría errado decir que es posible cumplir la función de informar basándose en imágenes. Dichas están capacitadas para dar conocimiento acerca del espacio y el entorno. Muchos han escrito sobre la superioridad de la lengua y las letras sobre la imagen, pero lo que se ve siempre va acompañado de una interpretación, es cierto también que la imagen es poseedora de un sistema de riqueza inagotable.

Una imagen puede plantear un acercamiento o una ilusión a lo real. Luego, en consecuencia a la sensibilidad del hombre, provoca el surgimiento del afecto y los sentimientos, y por último, la imagen desemboca en un sentido analógico, se ampara en la razón y adopta la concepción de una idea. Al final, la audiencia identificará las imágenes percibidas como un trozo de una realidad reportada.

En este proyecto, se aplica la afirmación que hace Jacques Aumont (1992, p.130):

Algunas películas administran mejor el ciclo emocional, permitiendo al espectador un acceso a la integración o a la elaboración de su experiencia emocional, mediante un dominio de la configuración narrativa (por ejemplo, poniendo varios puntos de vista identificadores).

1.3.1 La Percepción

Es un proceso cognitivo, de integración física y psicológica, por el cual se descifran los estímulos recibidos, se interpretan, se les da significado y proporcionan la representación del mundo exterior, es un fenómeno que nace junto al hombre. En otras palabras, desde el punto de vista planteado, este proceso de la percepción sirve para orientarse, responder y desarrollarse en el entorno, a través de la contemplación se

transforman los elementos sensoriales para identificarlos y manipularlos. Pero hay elementos que son irreconocibles, es esto lo que a veces causa el miedo, a consecuencia de que la percepción también tiene un límite.

Para la realización de este proyecto existe una serie de factores básicos de la percepción que son necesarios tomar en cuenta, entre ellos se pueden señalar:

- El contexto
- Las características del receptor
- Las características de la imagen percibida

Las sensaciones cumplen un papel primordial en cuanto al fenómeno de percepción se trata, se considera un aspecto fundamental. Esto se debe a que estas son las encargadas de tener el contacto directo con el exterior, recibiendo los estímulos a través de la actividad de los órganos sensoriales y las vías que conducen al cerebro, es decir, son transmisores de la señal a la corteza del cerebro.

La Teoría de Gestalt: "El todo es mayor que la suma de las partes"

Si se habla de percepción vale la pena destacar la teoría de una serie de autores del siglo XX, tales como Christian Von Ehrenfels, Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka, Kurt Lewin, quienes surgen con una rama de la psicología que facilitaría el proceso de estudio de la reacción del hombre ante las imágenes, La Teoría de Gestalt. En un primer momento se empleaba como exclusiva a la percepción, pero luego su efectividad la impulsó a ser aplicada también para el proceso del aprendizaje.

Se interpreta como una teoría de la reestructuración. En contraste a las previa teoría de asociación que se aplicaba en aquel tiempo. En la Teoría de Gestalt hay un procesamiento interno que descifra la realidad, en cambio, para los asociacionistas la realidad se refleja como en un "espejo" dentro de nuestra mente.

El más relevante aporte de la teoría para esta tesis se debe Max Wertheimer (1880-1943) cuando fundó la Psicología de la Gestalt en 1912, con su estudio sobre la ilusión de movimiento aparente, cuando se ven imágenes separadas que cambian con rapidez. Ésta percepción constituye la base del cine, que proyecta imágenes, a una velocidad capaz de representar el movimiento como en la realidad. Es una ingeniosa demostración de que el todo es más importante que las partes.

Los conocimientos se perciben como un todo organizado, interpretamos la realidad a través de estructuras, como unidades organizadas. En otras palabras, la perspectiva visual es el resultado de un proceso de ordenación de los datos sensoriales a partir de una serie de categorías y no como agregados de distintos datos sensoriales. Lo que nos hace dueños de la libertad de percibir infinidad de realidades alternativas alterando controladamente los principios organizadores de nuestra consciencia.

1.3.2 Imagen como objeto de deseo

Con este proyecto se busca motivar la actitud de los espectadores a través de la imagen. Se elige esta como el vehículo más efectivo para la transmisión de un mensaje tan complejo, comprimido en tan sólo aproximadamente cuatro minutos de duración, por su propiedad estimuladora, analógica y su aspecto seductor. Representa una composición visual que conlleva al deseo.

Esta seducción irrefutable de la imagen encuentra su causa biológica en el apetito concupiscible o deseo que poseen todos los seres humanos, el cual está guiado por los sentidos externos, en este caso se referiría específicamente al sentido de la vista y el oído. Este apetito al que nos apoyamos para captar la atención del espectador se encarga de buscar el bien adecuado, preciso y palpable. Busca aquello que se pueda alcanzar sin mayor esfuerzo.

Se habla de un deseo que produce la imagen porque en ella se presenta una imagen espectacular que parte de una fuente imaginaria y esta seducción puede producir que el espectador actúe como el objeto de deseo que se le presenta. En este proyecto se busca que la imagen cumpla la función de huella, al presentarla dentro del campo del deseo como una simulación de un espejo. Es decir, estará enfocada en proporcionar una imagen alterada de los mismos espectadores, con la que los hombres podrían identificarse, viéndose los mismos en la pantalla, pero siendo esta una visión falsa de ellos que de todas formas parece estar basada en la realidad, dándole a cambio al espectador una imagen de integridad absoluta. Y es que la realidad no es una imagen, pero la imagen tiene la facultad de poder tomar la apariencia del mundo y tratar de comprenderlo.

Pareciera que el hombre nace antes de tiempo y es por esto que necesita de agentes externos y demás seres humanos que lo ayuden a desarrollarse y que le valga de guía hacia su perfección.

En fin, se puede evidenciar la eficacia del proyecto utilizando como soporte los elementos básicos todos los procesos conscientes, tales como las sensaciones, las imágenes y los sentimientos, este proyecto los abarcaría todos.

1.3.3 La cultura audiovisual

En los últimos años muchos autores se han manifestado sobre la primacía de la imagen que predomina en la sociedad actual, es masiva e inmediata. Todo ello ha causado el surgimiento y el auge de los medios de comunicación masiva que parecen haber cambiado el mundo, habiéndolo sumergido en una nueva era donde aparece el título Sociedad de la Información de la mano con los medios, impresas, radios, entre otros.

Pero con las nuevas tecnologías que avanzan diariamente se habla del nacimiento de una cultura de la imagen.

La mayor causa de preocupación que le proporciona esta cultura a Sartori (1998, p. 99), es que la imagen le da al hombre la sensación de que lo que se ve es verdad, que los hechos suceden tal y como se ven, porque esta trae consigo una gran capacidad de transmitir veracidad. Pero en realidad una imagen tiene la capacidad, como cualquier otra herramienta de la comunicación de mentir o desinformar, sería una mentira eficaz, por lo que la considera sumamente peligrosa.

A principios del mundo la imagen cumplía la función de jeroglíficos, prontamente tomó forma de pintura, arte, frescos, dio inicio a la fotografía, para luego triunfar con la llegada de los medios que implican un uso intensivo de ella, primero el cine, los cómics, la televisión, y hoy en día las computadoras junto con el fenómeno del Internet, los videojuegos y todos los avances que ella acarrea. El mundo se encuentra en un estado de fascinación por estas imágenes artificiales y las consumen masivamente. Esta es una cultura que tomó posesión en poco tiempo pero se hace difícil vislumbrar el momento en que se pueda agotar, trae consigo aires de perduración. Inclusive con el predominio de lo visual sobre lo escrito empiezan a surgir cambios en los métodos de aprendizaje.

La imagen le otorga al hombre una dosis de confiabilidad y hoy en día éste la ve como una experiencia real. Por ende, el mundo comunicativo actual está preponderado por una imagen audiovisual, afirmaciones como que la imagen genera opinión por sí misma, está transformando a aquél hombre que proviene de la cultura escrita, incluso se dice que lo está convirtiendo en un ser mediocre y que está perdiendo su capacidad de extracción, la imagen lo dice todo de un golpe, la voz ahora está en función de la imagen, son algunas de las preocupaciones que académicos manifiestan en sus escritos acerca de este fenómeno actual.

Cierto es que hay una abundante riqueza intelectual en la lectura, pero no es cierto que la imagen es una simple herramienta de manipulación, que disminuye al hombre y no le permite hacer uso de su razón. No se puede ir en contra del desarrollo, por lo contrario, en vez de empeñarse en hacer críticas, debería ocupar ese tiempo para conocer a profundidad estas nuevas técnicas, porque el problema no es tanto la herramienta en sí sino el uso que se le otorgue, se debería crear una alianza con estos avances, para así crear una fuerza líder que haga un buen uso de estas nuevas tecnologías, se saque provecho de ellas, de su alcance y se guíen a favor del desarrollo y la evolución, para quitárselas de las manos a aquéllos que manipulan a través de ellas y transmiten contenidos de baja calidad. Los jóvenes podrían desarrollar una capacidad crítica ante las imágenes para que no determinen su propia opinión, para poder hacer un verdadero uso de los beneficios que esta nueva cultura concede a la humanidad como es la posibilidad de enviar mensajes inmediatos a toda la población mundial con contenido cargado de aprendizaje, arte, debates, ciencia, entre otros.

1.4. FUNDAMENTO ANTROPOLÓGICO

1.4.1. Hombre

En cuanto a la definición de hombre, es un tanto difícil encontrar la precisión en un concepto tan complejo. Es por esto que los filósofos y pensadores de la historia han decidido estudiar al hombre en cuanto a sus partes y componentes, investigando cada uno en su profundidad para después formar un todo.

El ser humano es capaz de conocer la realidad, desde el inicio de su vida está conociendo y relacionándose con el mundo, hay distintos modos de saber y distintos tipos de conocimientos. Para estudiar al hombre se debe empezar por su origen, luego se apreciaría cada faceta, la física, la cultural y la filosófica, lo que serían sus dimensiones esenciales, sin dejar atrás ningún detalle material ni formal, desde el punto de vista de persona como ser vivo y sustancia.

En principio es elemental mencionar al alma, porque el hombre trasciende y la materia no, el alma es lo que hace que el cuerpo sea vivo, como lo establece Javier Aranguren en una de sus obras (2003, p. 42), el alma es un principio que organiza al cuerpo dándole vida a ese cuerpo. Esta concede la unidad, cada persona es un ser irrepetible, el espíritu actúa a través del cuerpo, y el cuerpo existe porque tiene espíritu. Toda persona es sustancia, es un ser propio, particular y único, por ende, todo hombre por el simple hecho de ser hombre es digno, es un don que se le otorga al nacer, porque cada uno es único y esto debe ser respetado.

Pero esta dignidad sólo la podrá conservar manteniendo su calidad de persona, a través de la búsqueda de su perfección, su autorrealización y la máxima plenitud de su ser, cosa que sólo hallará en el bien. Sólo en la verdad se puede evitar el mal, en esta se

aloja la autenticidad de las cosas, de las personas y del mundo. De aquí parte uno de los rasgos fundamentales de las persona, la libertad.

La persona es un conjunto que actúa a través de su inteligencia y su voluntad (todo acto o acción del hombre es lo que se definiría como su cultura), esta unidad es la que permite la acción libre, aquélla que conviene a su naturaleza y lo perfecciona.

Esto se puede afirmar en la obra de Juan Manuel Burgos *La inteligencia ética* (1995), donde establece que “la actividad directiva de la inteligencia práctica sólo tiene sentido en el movimiento de la voluntad y en dependencia de ella” (p. 50)

“El obrar sigue al ser”¹¹, el hombre es y sobre lo que es actúa, he aquí la importancia de descubrir quiénes son, sus acciones están determinadas por su ser. Es por esto que el hombre debe conocerse a sí mismo para luego hacer uso de la libertad de elección, que confiere la capacidad de elegir qué ser, qué hacer y dónde estar. El hombre obra luego de conocer realidades, inclusive sin estar presentes (idea), luego tiende a quererlo todo, hasta lo que no es, la acción del hombre depende de su querer y sus deseos, siempre inclinándose al bien, y esta tarea de entender y querer le pertenece al ser.

Uno de los principios básicos para buscar esta perfección se refiere a su existencia como dependiente de su relación con otros, la convivencia, lo quiere decir que al hombre se le han concedido facultades especiales que permiten este proceso, primero se conoce y luego se relaciona. Aquí la sensibilidad del hombre cumple un papel protagónico, para establecer una comunicación primero se observa al otro, lo oye, lo huele, hasta lo puede sentir, unifica todas estas sensaciones y las asocia a ese ser que está a su lado, luego pasa a conocerlo a través de la sensibilidad interna, donde realmente lo llega a entender como persona y acercarse a su ser. Luego de haberlo percibido, crea una imagen de lo

¹¹ *Principio Filosófico*. Disponible: <http://antropologiayeducacion.blogspot.com/2008/03/el-obrar-sigue-al-ser.html>

conocido, en este caso de un hombre, la cual podrá recrear posteriormente en su mente, para valorarlo y saber si lo quiere o si es conveniente o no a su naturaleza, y esto será archivado para poder recordarlo.

“Por desgracia, la puerta de la felicidad no se abre hacia adentro; quien se empeña en empujar en ese sentido sólo consigue cerrarla con más fuerza; la puerta de la felicidad se abre hacia afuera, hacia los otros” Tomás Melendo, 1999, p. 142).

Inclusive cada individuo posee un mundo interior, que nadie puede llegar a conocer plenamente, se puede acercar a él a través de la comunicación, pero sin embargo, ni el pariente más cercano llega a conocer absolutamente todo sobre la intimidad de la otra persona. En esto se basa la individualidad, cada persona es una, todas son distintas, y por más que crean parecerse, nunca se tendrán las mismas reacciones ante una misma situación o el mismo comportamiento.

En este sentido la trascendencia es una característica del hombre, éste se abre a los demás, tiene una intimidad, un mundo interior que necesita expresar, al que es posible aproximarse pero nadie lo conocerá en su totalidad, aquí se justifica la existencia primordial de la comunicación, que da origen al lenguaje, facultad que poseen sólo los hombres, ya que necesitan de su inteligencia, ideas y pensamientos, únicos del ser humano, para desarrollar este complejo proceso.

La naturaleza no ha hecho nada en vano. El hombre únicamente entre los animales posee el don de la palabra;... pero ha dado al hombre la palabra para expresar el bien y el mal moral, por consiguiente, lo justo y lo injusto; a él sólo ha hecho este hermoso presente, porque él tiene exclusivamente el sentido del bien y el mal.¹²

¹² “*La Política*”, Aristóteles, www.laeditorialvirtual.com, 2007, 1, 2.

Finalmente ¿quién es el hombre? La postura más conveniente pareciera ser la de Boecio, ni más ni menos que eso. El hombre es una “sustancia individual de naturaleza racional”¹³

1.4.2. Vida

El hombre nace, crece, se reproduce y muere. Por supuesto que su vida es mucho más que un simple método, o mejor dicho, más que unos cuantos pasos a seguir. Pero lo importante es que en todo este trayecto desde que nace hasta su muerte, el hombre, siendo persona, pasa y basa su vida en la búsqueda de la verdad, ya que es sólo a él a quien se le fue otorgada la razón y la capacidad de conocer las cosas tal como son. Y como tal, su fin último es la felicidad, por ende su felicidad la encontrará en la verdad y no en otra cosa.

Características de la vida¹⁴

- Automovimiento:

E movimiento y la armonía del ritmo, es lo primero que demuestra lo vivo, de ser estático fuera inerte. No necesariamente los movimientos son voluntarios, como sería el caso de las plantas, cuya razón de dinamismo es la sobrevivencia, ya que la voluntad es una potencia exclusivamente humana.

- Unidad:

El ser vivo posee una coherencia entre sus partes que lo hace un todo, una unidad viviente que es más fuerte que la inerte, por lo tanto también lo es su ser.

¹³ *Concepto de Boecio*. Disponible:

http://www.mercaba.org/Filosofia/Antropologia/la_antropologia_en_la_edad_media.htm.

¹⁴ Aranguren, J. (2003). “*Antropología Filosófica. Una reflexión sobre el carácter excéntrico de lo humano*”.

- Perfeccionamiento:

El ser vivo exige una autorrealización, un proceso alrededor del cual se lleva a cabo su existencia, una práctica que lo perfecciona. Esta práctica está vinculada al movimiento. Se trata de crecer, de cumplir con el plan genético que se le es determinado y crece porque se mueve.

- Inmanencia:

. Es un dentro que desarrolla el ser vivo. Se puede referir al efecto que reposa dentro del ser a consecuencia de sus acciones. Implica el hecho de que algo sea una unidad. En pocas palabras, es la herramienta para alcanzar la plenitud.

Grados de la vida¹⁵

- 1- Vida vegetativa: Es lo más cercano a lo no vivo, aquella que poseen las plantas, es un grado mínimo de las características vitales. Su funcionamiento se basa en las meras funciones básicas e inherentes al ser para sobrevivir. No aprende, es un testigo mudo sin nada que aportar, carece de experiencia.
- 2- Vida sensitiva: Es aquella que establece una mediación entre las funciones vegetativas y el conocimiento sensible. Dotado de sensibilidad pero sin razón. Este grado es aquel que se identifica con los animales, quienes están dotados de un sistema perceptivo, por el que a través de los sentidos captan estímulos. El sistema motor depende de esta sensibilidad, de lo que perciben. En este grado, aun cuando mínimo, se presenta un nivel de subjetividad estimulado por las sensaciones.
- 3- Vida intelectual: Sólo la posee el hombre, por ser el único ser dotado de razón. Esta inteligencia le otorga un grado más elevado de las características de la vida

¹⁵ *Grados de la vida*. Disponible: <http://www.filosofia.mx/index.php?/foros/viewthread/51/>

como la immanencia, porque el conocimiento del hombre trasciende la materia. Más allá de una sensación el ser humano posee la capacidad de juicio sobre la cual dispondrá y estudiará los medios para alcanzar su fin, el hombre por su naturaleza busca la felicidad y la autorrealización.

Lo más importante en cuanto a este tema es no dejar la vida pasar y saber vivirla. Para eso es elemental la presencia de la práctica y el continuo aprendizaje en el hombre sobre qué y quién es, es necesario tener la fuerza y la confianza suficiente para creer en su propio perfeccionamiento. De acuerdo con Rafael Alvira (1998), es primordial para cualquier ser humano vivir en movimiento, en la luz, en la realidad y en la acción (p. 205).

1.4.3 Logoterapia

Uno de los problemas del ser humano durante el siglo XX fue que el desarrollo de la tecnología que desencadenó una carencia de significado en los hombres, de sentido de la vida. Esta pérdida de significación desemboca en una sensación de apatía, lo que presenta un gran riesgo ante la identidad de la persona.

Por esta razón nace una escuela de la psicología que propone una visión general e íntegra del ser humano y alega que la motivación más importante en la vida es la búsqueda de un significado a la existencia. El líder de este movimiento fue el considerado existencialista, Viktor Emil Frankl, médico nacido en Viena. (1905-1997)¹⁶.

Dado que al hombre se le concedió el regalo de la vida, lo más importante es vivirla y no perderla al no encontrar una medida propia, ya que lo que más interesa es justificar la existencia. “El centro más profundo del alma es la Existencia”. Kierkegaard¹⁷.

¹⁶ *Logoterapia*. Disponible en: <http://www.logoterapia.com.mx/docs/Logoterapia-VFrankl.pdf>

¹⁷ Afirmación de Kierkegaard disponible: <http://es.shvoong.com/humanities/philosophy/144002-heidegger/>

Esta escuela da una nueva perspectiva a la psicología, aporta una concepción del hombre como ser que posee una libertad y una responsabilidad de sus acciones, que toma una posición ante los obstáculos, lo que lo fortalece y lo hace ser quien es. Esta corriente fusiona la dimensión espiritual al resto de las corrientes psicológicas. En un sentido de reestablecer el equilibrio psicológico.

Principio:

El sentido de la vida no se pierde bajo ninguna circunstancia, si el hombre dejara de ejercer su voluntad es ahí donde podría perderlo y adquiriría un sentimiento de vacío en su interior, ya que la persona es autodeterminada. Por último, que el hombre posea libertad no debe cuestionarse, para que haciendo uso de ella, pueda ser dentro de sus limitaciones. Estos principios son básicos para consolidar el sentido de la vida.

Es importante permitir al hombre vivir su propia experiencia, ya que esto desarrollará en él una percepción subjetiva, personal, del mundo, lo que determinará su conducta.

Según afirmaba el padre de esta escuela, Viktor Frankl lo único que no se le puede quitar al hombre es su libertad, para que a éste no se le obstruya su camino, ya que lo determinante en el hombre es el aprendizaje. Porque en su naturaleza trae consigo una inclinación hacia el fin último que le corresponde, hacia su autorrealización, donde se aceptará a sí mismo y a los demás por lo que son. A diferencia del animal, cuya capacidad determinante es el instinto, que lo hace automático y con este no es posible llevar a cabo una búsqueda consciente de un fin último, un bien.

Entendiendo bien, como lo hace Rafael Alvira (1998) “el nivel de la inmediatez interior, de la existencia concreta del espíritu, del hombre, es lo último” (p. 43)

1.5. JULIO CORTÁZAR

Aun cuando su familia es argentina nace en Bruselas en el año 1914, dos años después regresa con su familia a Argentina y su padre los abandona. Comienza a escribir a los nueve años.

En el año 1932 obtiene el título de Maestro Normal, luego ingresa a la Facultad de Filosofía y Letras pero la deja para ayudar monetariamente a su madre. Trabaja como profesor y publica su primera colección de poemas en 1938. Se traslada Cuyo seis años después, donde publica su primer cuento, *Bruja*. Regresa a Argentina en el momento en que Perón gana las elecciones.

Hace varias publicaciones en revistas y obtiene el título de traductor público de inglés y francés en 1948. Durante cuatro años publica una diversidad de obras, de las cuales dos fueron publicadas después de su muerte. Luego en 1953 se casa con una traductora argentina llamada Aurora Bernárdez.

Trabaja como traductor mientras escribe paralelamente lo que será *Historia de cronopios y de famas*, que publicará en el año 1962 y contendrá el texto *Instrucciones para subir una escalera*. Y otra de sus obras más importantes, *Rayuela*, la publica al año siguiente, vendiendo cinco mil ejemplares en un año, la traduce al inglés y la publica en Nueva York.

Pasan muchos años de numerosas y grandes publicaciones. Durante los cuales realiza viajes importantes, como la invitación que recibe del presidente Salvador Allende a Chile, también es convocado por la Universidad de Oklahoma. En 1978 hace otra publicación en Nueva York de la traducción de *Libro de Manuel*. Viaja dos veces a Nicaragua, la segunda recibe la Orden de la Independencia Cultural Ruben Darío de manos del Ministro de Cultura. Padece de leucemia y el 12 de febrero de 1984.

2. FASE DE CREACIÓN Y PRODUCCIÓN

2.1 ELABORACIÓN DEL PROYECTO

2.1.1 Planteamiento del Problema

¿Cómo hacer un cortometraje con guión original utilizando la técnica de stop motion?

Primero se debe hacer una exhaustiva investigación sobre esta técnica para conocer más sobre el stop motion y también se debe llevar a cabo una búsqueda de venezolanos expertos en el tema. Para proceder con este proyecto se debe aprender de los creadores de esta técnica, como Jiri Trnka, Jan Svankmajer, Ray Harryhausen, los hermanos Quay y Tim Burton. También se debe ubicar en qué tipo de stop motion se va a trabajar, si es Clayanimation, Cutout animation, Silhouette animation, Model animation, Go motion, Object animation, Graphic animation o Pixilation.

Una vez coordinado esto, se determina la historia para poder escribir un guión original, se investiga respecto al tema al que se quiere enfocar para tener bases y fundamentos con qué escribirla. Se busca al protagonista, fotógrafo, locación y equipos adecuados. Es conveniente llevar a cabo el proceso de producción lo más organizada y estrictamente posible.

Se debe tener acceso a los programas de computadora requeridos para la postproducción (Adobe PhotoShop y Adobe AfterEffects) y establecer un tiempo de aprendizaje para obtener la destreza necesaria para manejarlos.

Lo más importante para cumplir esta meta y darle respuesta al planteamiento del problema es la realización de un cronograma y su cumplimiento paso a paso como está establecido.

2.1.2. Objetivos

Objetivo General:

Producir un cortometraje animado inspirado en “Instrucciones para subir una escalera” de Julio Cortázar, utilizando la técnica de stop motion.

Objetivos Específicos:

- Describir las características de la técnica de animación Stop Motion.
- Redactar un guión original basado en el texto “Instrucciones para subir una escalera” de Julio Cortázar.
- Cumplir con un laborioso proceso de Preproducción para el cortometraje.
- Llevar a cabo la producción coordinando una sesión fotográfica para la actriz y posteriormente los demás elementos que compondrán las escenas de la historia.
- Desarrollar la Postproducción.
- Diseñar la propuesta gráfica de promoción (afiche, presentación del DVD, folleto).

2.1.2. Temática

Es una historia inspirada en el texto del autor argentino Julio Cortázar, “Instrucciones para subir una escalera”, reflejada a través de un corto animado utilizando la técnica de stop motion. Con este proyecto se busca resaltar y celebrar de la manera más creativa posible el talento de uno de lo más grandes escritores de América Latina, al mismo tiempo que se logre reflejar en fusión al texto un sentido metafórico de los constantes conocimientos impartidos durante estos años de carrera en la Universidad Monteávila sobre qué es el hombre, el uso de su libertad en orden de perfeccionarse para lograr encontrar felicidad y la verdad.

Siendo la vida la representación más profunda de lo que Cortázar refiere como escalera, el cortometraje se desarrollará en la medida en que una mujer comienza el ascenso de una escalera de principio a fin a la vez que su vida transcurre en el proceso. Esta historia se llevará a cabo en un sólo ambiente colmado de creatividad e ilusiones, de manera que el espectador se vea sumergido en la ficción que resulta de un buen uso de la imaginación que va mas allá de lo que se presenta como común en el mundo real.

Es necesario destacar que mientras la fuente de inspiración en cuanto al contenido reposa en la obra de Cortázar, en cuanto a la técnica viene dada por el videoclip “*Her Morning Elegance*” de Oren Lavie (israelí cantautor y escritor de libros cómicos para niños tristes).

2.1.2. Técnica

Hay diversos tipos de stop motion, la técnica que más se ajusta para desarrollar estos objetivos es la de Pixilación, la cual consiste en fotografiar no a un objeto animado sino auténtico, en muchos casos a una persona, una imagen tomada de la realidad, que se encuentre paralizada mientras se fotografía como a una estatua fotograma por fotograma, para luego dar la sensación de movimiento.

Posteriormente se manipulan estos cuadros con las herramientas digitales para ejecutar una sobrecarga de edición y así conseguir la animación deseada para la actriz y los elementos que la rodean, otorgarle el dinamismo necesario para que esta interactúe con los escenarios que la rodean.

Uno de los pioneros de esta técnica fue Norman Mc Laren, quien en la Office National du Film du Canada produjo cortos muy importantes como “A Chairy Tale”.

“Animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino el arte de los movimientos que son dibujados” Norman Mc Laren.¹⁸

¹⁸ *Frases célebres de Norman Mc Laren*. Disponible: <http://www.sabidurias.com/autor/norman-mclaren/en/2573>

2.1.4. Cronograma

Para llevar a cabo la producción de este cortometraje fue preciso organizarse de la manera tradicional, mediante tres etapas: preproducción, producción y post-producción.

La técnica a utilizar para la realización de este corto animado es el stop motion, la cual demanda extrema organización, precisión y atención a los detalles. Es por eso que el cumplimiento de este cronograma es fundamental.

FASE	ETAPAS	CRONOGRAMA	MEDIOS O RECURSOS
PREPRODUCCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Idea, tratamiento, escaleta, sinopsis. 2. Concepto de la estética y diseño del video. 3. Storyboard 4. Guión Literario 5. Búsqueda de locación y de talento. 6. Compra de materiales para la realización de la utilería 7. Video de referencia 8. Búsqueda y reunión con el compositor 	<p>Octubre de 2010 a Diciembre de 2011</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Libros, Internet, tormenta de ideas. 2. Fotografías, videos, Internet. 3. Materiales de papelería. 4. Computadora. 5. Facebook, teléfonos, carro. 6. Dinero, transporte. 7. Cámara de video, escalera, programa de edición 8. Teléfono, punto de encuentro

PRODUCCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de la utilería 2. Desglose 3. Sesión fotográfica de la actriz 4. Sesión fotográfica de la utilería 	<p>Enero a Febrero de 2011</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cartulinas, foamy, regla, tijera, pega, papel, relleno de cojines, telas, tiza, lentejuelas, etc. 2. Computadora 3. Cámara, luces, telas, fotógrafo, asistentes, actriz, catering, monitor, computadora, trípode, tirro, utilería, colchoneta, maquillaje, vestuario. 4. Cámara, trípode, anime, foamy, utilería.
------------	--	--	---

POST-PRODUCCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recorte de las fotografías 2. Recorte de la utilería 3. Pista de referencia 4. Composición del video 5. Composición de la música 6. Diseño de arte de promoción 	<p>Febrero a Marzo de 2011</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. PhotoShop 2. PhotoShop 3. AfterEffects 4. AfterEffects 5. Compositor 6. Diseñador Gráfico
-----------------	---	--	---

3. ELABORACIÓN DEL GUIÓN

3.1. IDEA

Alaikari es presentada ante una escalera y tiene que aprender a subirla y superar los obstáculos que le presenta su camino, inspirado en el texto “Instrucciones para subir una escalera” de Julio Cortázar.

3.2. SINOPSIS

Inspirado en el texto “Instrucciones para subir una escalera” del argentino Julio Cortázar, siendo la vida la representación más profunda de lo que este autor refiere como escalera, la historia presenta a una mujer en ascenso a unas escaleras de principio a fin a la vez que su vida transcurre en el proceso. Es un camino de evolución y aprendizaje en el que vivirá rodeada por un ambiente colmado de fantasía y ficción que va más allá de lo que se presenta como común en el mundo real.

3.3. LENGUAJE

El lenguaje que se presentará en la historia es meramente visual, no hay diálogos ni sonidos articulados por la protagonista o por los elementos que la historia presenta. Es por eso que la música será indispensable para expresar las intensidades, alegrías, tristezas y demás cambios se presenten durante los minutos de proyección.

El personaje se basa en un lenguaje gestual para poder expresar sus sentimientos y emociones. Al igual que el vestuario servirá de apoyo para expresar su intimidad y mundo interior, con este se busca hacer evidente su personalidad.

No se cree necesario el manejo de un lenguaje icónico o de palabras, ya que es una historia sugerente y de reflexión para el espectador, se busca que este encuentre dentro de su capacidad de raciocinio establecer el vínculo en la historia y con sus propias palabras poder definir el concepto y los temas que esta abarca.

3.4. ESCALETA

1. EXT. / DÍA / MARIONETA

Escenario con mucha luz, ALAIKARI se encuentra acostada en posición fetal frente a unas escaleras, atada por unas cuerdas a sus extremidades que cuelgan de una mano que la manipula como una marioneta. La mano que la maneja la guía para enseñarle a subir las escaleras hasta que ella se libera de las cuerdas que la atan.

2. EXT. / DÍA / FANTASÍA

Alaikari mientras sube las escaleras se adentra a un mundo fantasioso, en donde perfeccionará su técnica para subir los peldaños e interactuará con los elementos que la rodean. Entre estos elementos cabe destacar un manojito de globos con los cuales se aventura a volar hasta que interviene la mano explotándoselos para que retome su camino.

3. EXT. / DÍA / LLUVIA

Cambia el escenario, comienza a caer una lluvia de letras, números y demás signos. De pronto se encuentra respaldada por un paraguas que se aproxima con el viento.

4. EXT. / DÍA / TORMENTA

La lluvia se va tornando más agresiva. Alaikari se ve forzada por el viento, la lluvia de letras pasa a ser una tormenta contra la cual ella se enfrenta ya que le impide subir las escaleras con facilidad. El ambiente se torna oscuro y tenebroso al igual que su vestimenta.

5. EXT. / DÍA / OSCURIDAD

Escenario oscuro en el que Alaikari intenta subir las escaleras con mala gana, pero se queda estancada mientras que personas avanzan por encima de ella y la van dejando atrás. Supera este obstáculo y tropieza con un peldaño grande que se presenta en forma de muro, intenta escalar pero no lo logra. La mano la ayuda a continuar su camino.

6. EXT. / NOCHE / CIUDAD

Escenario citadino, Alaikari se encuentra frente a una multitud que camina hacia ella, la mano la empuja en contra de la masa, ella los enfrenta, los atraviesa y logra salir de la multitud con un cambio reflejado en su exterioridad y su vestuario, dejando a un lado su etapa oscura. Continúa subiendo las escaleras.

7. EXT. / NOCHE / LUCES

Se adentra a un escenario que la deslumbra hasta el punto que llega a levitar por la fascinación que le produce este mundo. Un globo terráqueo que cuelga de un grillete la toma por el tobillo y la hala a la superficie de la escalera para que siga con su rumbo.

8. EXT. / DÍA / RELOJES

Aparece de golpe en un espacio inundado en relojes que la agobian, desesperadamente intenta correr pero el grillete no se lo permite. Toma la aguja de un reloj y se libera de la atadura del grillete, finalmente sube cuesta arriba las escaleras.

9. EXT. / NOCHE / NATURALEZA

Llega cansada a un ambiente lleno de paz que lo disfruta, lo examina, llaves guindan del cielo. Toma una de ellas para abrir la puerta que encuentra de frente.

10. EXT. / DÍA / FOTOGRAFÍAS

Está de espalda observando un slide de fotografías de toda su vida. Poco a poco se va quedando dormida.

11. EXT. / DÍA / FLORES BLANCAS

Alaikari retoma la posición fetal de la primera escena y de esta va ascendiendo lentamente mientras se va viendo envuelta por un ambiente blanco, fresco y ligero hasta que desaparece del cuadro.

3.4. GUIÓN LITERARIO

1. EXT. / DÍA / MARIONETA

Escenario al aire libre, cielo despejado, una luz cenital alumbra a la protagonista que se encuentra acostada frente a unas escaleras. ALAIKARI, una joven de unos 23 años de edad, de piel clara, delgada y estilizada, con cabellos largos y dorados, encuentra sus extremidades atadas a unos cordones que es manipulado por una mano masculina que muestra años de experiencia.

Alaikari despierta de un sueño profundo y mira extrañada los cordones que la atan, la mano procede a manipularla con la intención de enseñarle y guiarla en sus primeros pasos para subir la escalera.

2. EXT. / DÍA / FANTASÍA

Comienzan a aparecer elementos fantásticos, pájaros, peces, aviones, entro otros elementos.

Alaikari sube las escaleras al principio con torpeza hasta que comienza a agarrar confianza suficiente y por este motivo los nudos del cordón se deshacen y la dejan caminar sola.

Sube los siguientes escalones hasta que se consigue con una flor. La toma, la sopla y de ella emana una escarcha que la fascina.

En sus siguientes pasos en las escaleras desarrolla una gran habilidad y logra subirlas realizando acrobacias.

El viento trae consigo un manojito de globos y Alaikari los toma, vuela junto a ellos hasta que la mano interviene y con un alfiler los explota. Alaikari cae a los escalones y hala una cuerda que presentará un nuevo escenario.

3. EXT. / DÍA / LLUVIA DE LETRAS

Escenario blanco, Alaikari sigue subiendo y comienzan a descender del cielo letras, signos y números negros dando la sensación de lluvia. Toma un paraguas rojo que aparece sobre ella y lo utiliza de protección mientras disfruta de esta peculiar lluvia.

4. EXT. / DÍA / TORMENTA

Alaikari se ve forzada por el viento, la lluvia de letras pasa a ser una tormenta contra la cual ella se enfrenta ya que le impide subir las escaleras con facilidad. El ambiente se torna oscuro y tenebroso al igual que su vestimenta.

5. EXT. / NOCHE / OSCURIDAD

La tormenta se queda atrás a medida que ella sube las escaleras, se adentra en un mundo sombrío en el que se queda estancada en un escalón, mientras personas pasan flotando por encima de su cabeza dejándola atrás y esto crea en ella una gran frustración.

6. EXT. / NOCHE / CIUDAD

Sigue su camino hasta que se encuentra un escalón muy alto, que hace las veces muro, intenta escalarlo pero no logra superarlo. Aparece la mano, la toma del vestido y la coloca en el siguiente piso. Al fondo se levanta una gran ciudad bajo un cielo estrellado con luna llena. Una multitud camina hacia ella y la mano la empuja para que se adentre en esta masa. Alaikari se pierde en la multitud, logra ir contra corriente y sale de golpe.

7. EXT. / NOCHE / LUCES

Entra a un mundo deslumbrante, lleno de luces que la encantan, Alaikari comienza a levitar hasta que un grillete con un globo terráqueo la toma por la pierna y la hala de golpe al piso.

8. EXT. / DÍA / RELOJES

El golpe transforma el escenario en un lugar agobiante invadido por relojes. Alaikari sigue atada al grillete que la frena para seguir subiendo, de su alrededor toma la aguja de un reloj para deshacerse del candado que la amarra a esta esfera. Corre desesperadamente las escaleras.

9. EXT. / NOCHE / NATURALEZA

Alaikari descansa de la excitación, se da cuenta que ya no hay más escalones y que está en un ambiente pacífico, con mucha naturaleza que la rodea en donde llaves cuelgan sobre ella. Atraviesa este para llegar al final donde se encuentra una puerta, toma una de las llaves y la abre, de esta emana una luz blanca que invade toda la escena.

10. EXT. / DÍA / FOTOGRAFÍAS

Al atravesar la puerta se encuentra en un espacio vacío con una pared blanca donde se reflejan fotos de su vida. Ella las observa mientras se va quedando dormida.

11. EXT. / DÍA / FLORES BLANCAS

A medida que va despertando, se va ajustando a su cuerpo un traje largo y blanco, el escenario se va colmando de flores blancas mientras ella asciende.

3.5. TRADUCCIÓN VISUAL

45 Grados

Inclinación de una escalera

Grado numérico de la vida, el equilibrio, 90º es humanamente imposible y en 0º no se puede ascender

Escalera:

La vida

Alaikari:

Referencia a todos los hombres

1 – 2. Inocencia y Fantasía

Infancia, base donde se establece el proyecto vital.

Mano y marioneta: familia, vínculos primarios.

3. Lluvia buena

Lluvia de letras: conocimiento

4 - 5. Oscuridad

Búsqueda de identidad

Vestuario: expresión de su mundo interior.

Personas que levitan sobre ella: pérdida del sentido de la vida, amargura, crítica que se hace el propio individuo ante otros, subestimación, sentimiento de frustración, hay que conocerse a sí mismo y aceptarse como se es para poder avanzar.

6. Ciudad

Polis paralela

Multitud: masa contemporánea despersonalizada y narcotizadora que atenta contra la pérdida de identidad del hombre.

7. Luces

Bombillos: saber, ideas.

Levitación: ego

Grillete: empuje para recuperar el proyecto vital.

8. Relojes

El tiempo

Aguja del reloj para abrir el candado: la inteligencia le presenta a la voluntad un bien y la libertad le permite al hombre decidir si tomarlo o dejarlo. Tomar ventaja de las oportunidades que da la vida para superar los obstáculos que se presentan. Persistencia en la lucha. Todos los problemas tienen una solución.

9. Paz y Naturaleza

Plenitud

Llave, puerta y luz: felicidad, perfección, fin último.

10. Fotografías

Valoración a la vida

12. Ascenso

Trascendencia divina

4. PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE

4.1. PROPUESTA ESTÉTICA

En cuanto al tratamiento estético que se le da a este corto animado se busca establecer una dualidad entre la corriente expresionista e impresionista, de manera de exaltar en la historia los bruscos cambios emocionales y altibajos que ella presenta.

Para llevar a cabo los momentos de inocencia, felicidad y paz, que trae consigo la vida, se utilizó la fuente de luz y saturación de los colores como elementos principales para reflejar un sentido positivista. Se honra a la naturaleza intentando captar el dinamismo del mundo, tal como se hacía en el movimiento impresionista, desde una perspectiva fantástica. “Impresión: sol naciente”¹⁹. “Los autores de este movimiento rechazaron los colores oscuros para buscar la claridad, la transparencia y la luminosidad. Fueron los pintores del Impresionismo los primeros en poner sus caballetes en plena naturaleza”²⁰.

Por el otro lado, en las escenas que recrean una visión trágica, de soledad y amargura, nos aferramos al expresionismo para mostrar el lado de la fantasía, un lado pesimista de la vida. “El expresionismo es la tendencia de un artista a distorsionar la realidad por efecto de las emociones. La angustia existencial es el principal motor de su estética”²¹. Se utilizan colores oscuros, ambientes violentos para plasmar un sentimiento de duda y vacilación en el momento de la búsqueda de identidad. Representando la agonía que se desarrolla al tratar de recuperar el proyecto vital y el camino para encontrar la felicidad, que se distorsiona durante la convivencia en la sociedad moderna cuando se rompen los vínculos primarios.

¹⁹ *Pintura de Monet, 1872* que bautizó el impresionismo. Disponible: <http://www.artelista.com/impresionismo.html>

²⁰ *Impresionismo*. Disponible en: <http://www.artelista.com/impresionismo.html>

²¹ *Definición de Expresionismo*. Disponible en: <http://enciclopedia.us.es/index.php/Expresionismo>

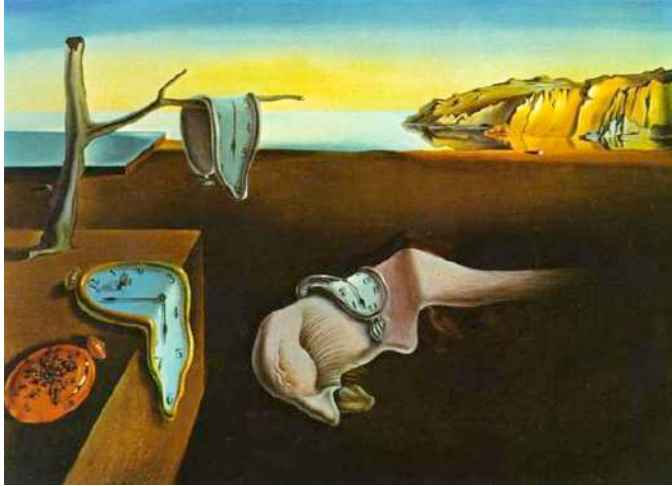
La elección del personaje protagónico de la historia se basó en la búsqueda de una joven que pudiese contar con la versatilidad física y expresiva para transmitir tanto inocencia, belleza e ingenuidad como amargura, oscuridad y agresividad, se consideró este el rasgo principal para hacer el casting, ya que la historia está cargada de emociones y su transmisión, a través del lenguaje visual, es un punto de prioridad.

Queriendo romper el molde y lo tradicional, yendo más allá de lo obvio y aferrándonos a que la historia que se presenta es mera ficción, se buscó utilizar materiales ordinarios de manera extraordinaria, con el fin de enganchar al espectador, fascinarlo y mantenerlo sorprendido, para que así sepa apreciar la grandeza de los pequeños detalles y la belleza de lo cotidiano.

4.3. AMBIENTACIÓN

A continuación se presentan imágenes de referencia para el concepto creativo de “45 Grados”. Buscamos ambientar al único y principal personaje en un mundo imaginario y surreal, que demanda una gran dosis de fantasía y ficción, lo cual permitió acceder a una inspiración imaginaria ilimitada.







4.4. DESCRIPCIÓN DE ESCENAS

La historia se lleva a cabo en la escalera, a medida que se avanza sobre ella, se producen cambios de escenario que son siempre fantasiosos y surreales.

Al comienzo del relato, Alaikari se despierta en un lugar muy iluminado con colores cálidos que representan la pureza del personaje, se adentra en un mundo de inocencia, imaginativo, colorido, con un cielo despejado y magia pasando a su alrededor que emana un toque infantil.

En el siguiente escenario dominan los colores negros, blanco y rojo, el negro se encuentra en las letras, signos y demás símbolos que le caen del cielo, blanco el fondo y rojo su vestido y accesorios, son colores adecuados para la escena porque expresan la alegría entusiasta y comunicativa del personaje.

Posteriormente esa lluvia de letras se transforma en una tormenta que la adentra en un mundo oscuro donde predominan los colores gris y negro, que son reflejo del desconsuelo, desánimo, colorido de la separación, desilusión y tristeza. En el fondo se encuentran elementos pesados con árboles deshojados.

De ahí se adentra a la penumbra de la noche, en un ambiente citadino que consta de un cielo estrellado con rascacielos que se levantan al horizonte y una gran luna llena que los ilumina.

Progresivamente supera el ambiente citadino y se encuentra rodeada por un escenario espectacular, lleno de luces que cuelgan del cielo, árboles que brillan. Es un lugar tan hermoso que deslumbra.

Continúa con un escenario rojo, color adecuado ya que representa lo excitante y agresivo. Colmado de relojes de diferentes tamaños y formas que levitan a su alrededor, presionándola para hacerle notar que el tiempo pasa y se agota.

Finalmente se entra a un jardín mágico, lugar sereno, armonioso, pacífico, muy hermoso; domina el color verde que representa la esperanza, la naturaleza, el descanso y el equilibrio. Los elementos que lo ornamentan son flores, llaves y plantas. Es el último escalón que se transforma en un piso sin fin y una puerta que marca el final del camino.

Esta puerta la lleva a un lugar vacío en donde sólo participan ella y una proyección fotográfica. Poco a poco este lugar se invade de flores blancas, color que expresa un ideal de paz, calma, estabilidad absoluta e incluso para los orientales indica la muerte.

4.5. COMPOSICIÓN DE LAS ESCENAS

ESCENA	ELEMENTOS	MATERIAL
1	Cuerdas de marioneta	Cordón dorado
	Textura del piso	Fotografía de grama
	Textura del cielo	Fotografía de foamy azul
	Nubes blancas	Relleno de cojín
2	Aves, barcos, peces, mariposas y molinos	Origamis en papeles y cartulinas de colores
	Paraguas voladores	Miniparaguas de papel que sirven en cócteles
	Manojo de globos con cintas	Globos de piñatería para inflar
	Flor blanca	Flor de plástico
	Textura del piso	El mismo que el anterior
	Textura del cielo	El mismo que el anterior
	Nubes blancas	El mismo que el anterior
3	Textura del piso	Desecho de diversas latas Aplastadas
	Letras	Digitalizadas y otras de fichas Fotografiadas
4	Gotas de lluvia	Gotas de cristal negro
	Gotas de lluvia	El mismo que el anterior
	Fondo nublado	Relleno de cojín
	Árboles deshojados	Fotografía recortada
	Personas flotantes	Fotografías recortadas
5	Fondo citadino	Fotografía de cartulinas negras con la silueta de la ciudad de Nueva York delineada en tiza
	Estrellas	Lentejuelas en formas de pequeñas flores
	Luna	Cristal de prisma
	Multitud	Secuencia fotográfica recortada, desaturada de Alaikari caminando
6	Bombillos	Foto recortada de bombillo
	Tronco y rama de los árboles	Fotografía recortada
	Fondo y demás elementos	Digitalizados
7	Textura fondo	Fotografía de tela roja
	Textura escalera	Fotografía de ornamento en madera

	Grillete	Globo terráqueo, sostenido por cadena plateada pintada en negro, atada a un plástico moldeado pintado de negro y candado
	Relojes	Fotografías
8	Textura fondo	Fotografía de enredadera
	Llaves	Fotografías recortadas
	Trinitarias rosa claro que guindan del techo	Fotografía recortada
	Trinitarias moradas que dan sensación de grama	Fotografía recortada
	Lámparas	Fotografía recortada de adorno de casa de una de las tesoristas
	Puerta	Cartulina blanca
	Flores que levantan sus tallos del piso	Fotografía recortada
9	Fotografías de la protagonista	Fotos escaneadas
10	Flores blancas	Fotografías recortadas

4.6. DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

PERSONAJE PRINCIPAL

Alaikari. Es una mujer blanca, aporta una sensación de frescura y tiene un aspecto que denota inocencia. Su piel parece de porcelana, de cabellos largos y dorados, expresiva, con una curiosidad innata, le gusta explorar lo que hay a su alrededor. Es perseverante y dinámica. Es una mujer que representa todas las etapas de una vida y resulta fácil para cualquiera identificarse con ella.

PERSONAJES SECUNDARIOS

La mano. Robusta y masculina, refleja en ella años de experiencia y de arduo trabajo. Se presenta para Alaikari como una suerte de guía que representa la base donde ella aprende por vez primera los valores que le guían durante toda su vida.

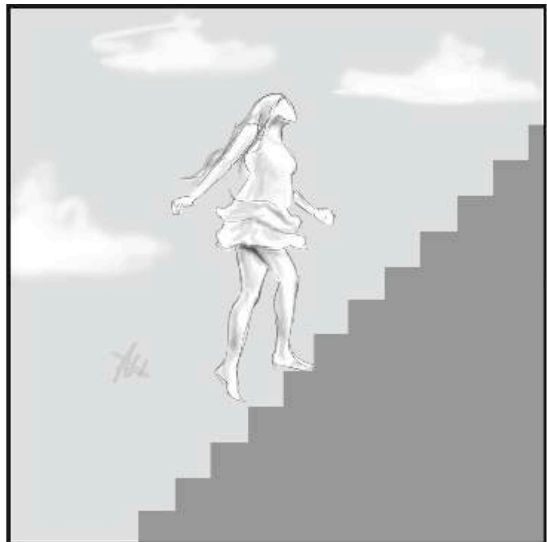
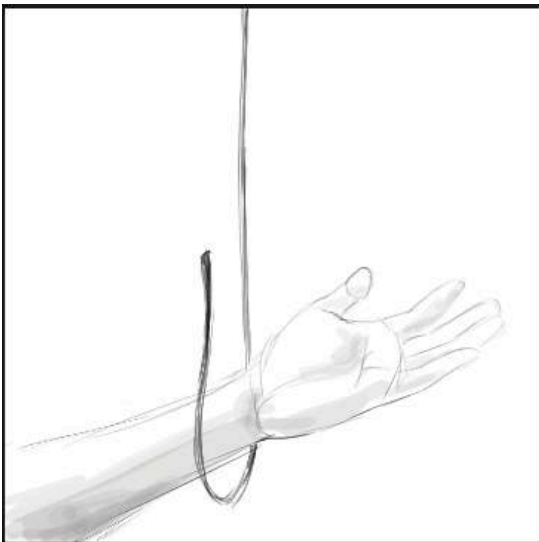
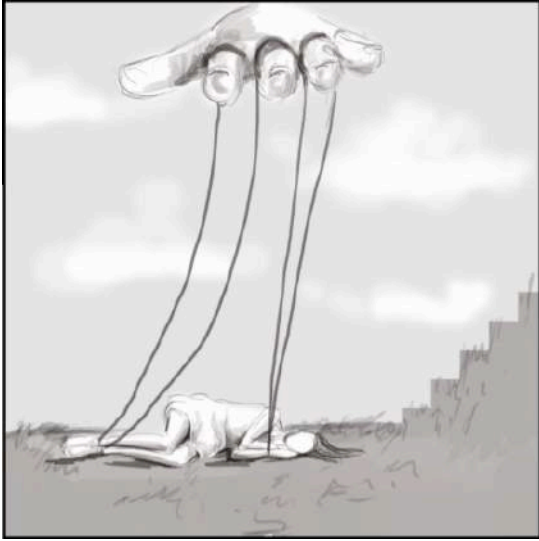
La multitud. Conglomerado de clones idénticos al personaje principal, desaturadas, vestidas de negro, en representación a la masa contemporánea que atenta contra la pérdida de identidad de Alaikari.

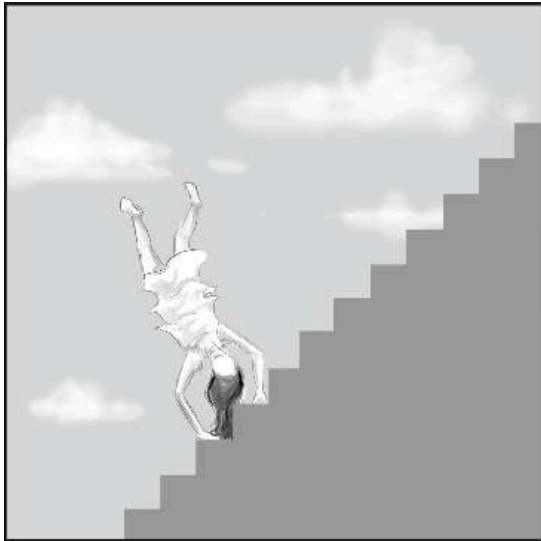
4.7. LISTA DE TOMAS

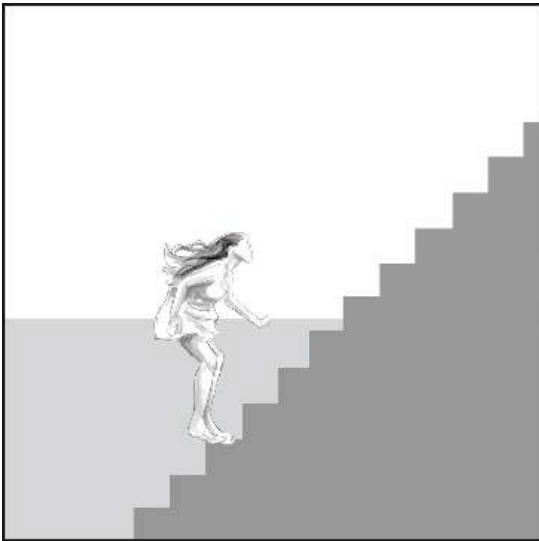
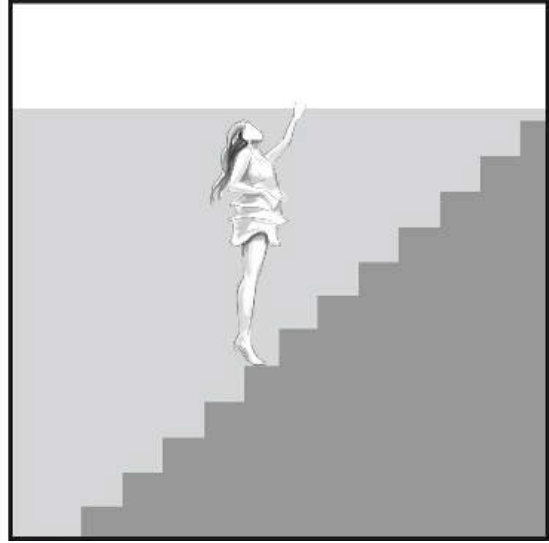
ESCENA	PLANO	ACCIÓN
1	General	Despertar, aprender a caminar y a subir las escaleras.
2	General	Soplar la flor, volar con los globos y hacer una acrobacia subiendo la escalera.
3	General	Subir escaleras en la lluvia de letras.
4	General	Atravesar la tormenta subiendo las escaleras.
5	General	Subir escaleras y estancarse en un escalón.
6	General	Escalar escalón gigante, caer al piso, ser cargada por la mano, atravesar la multitud.
7	General	Levitar por las escaleras, y ser halada por un grillete al escalón.
8	General	Subir las escaleras atada al grillete, liberarse del candado, subir aceleradamente.
9	General	Atravesar la naturaleza, tomar la llave y abrir la puerta.
10	General	Acostarse a dormir.
11	General	Ascender.

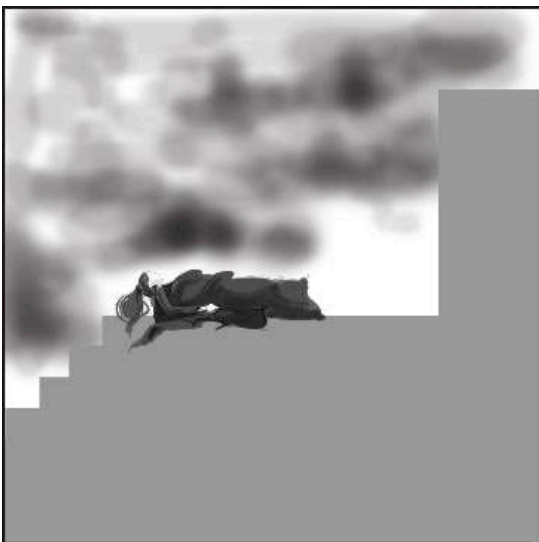
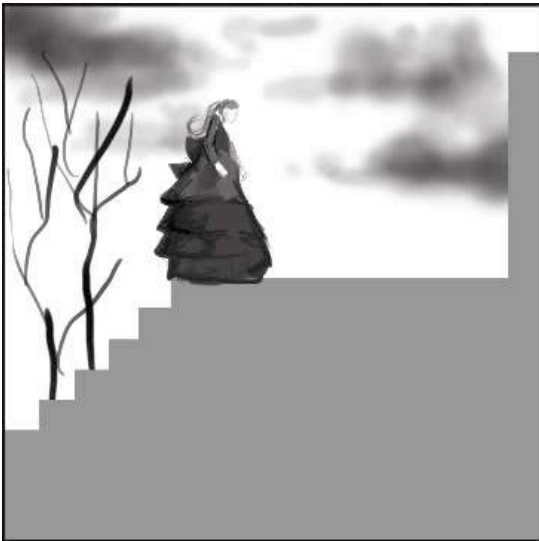
NOTA: Con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

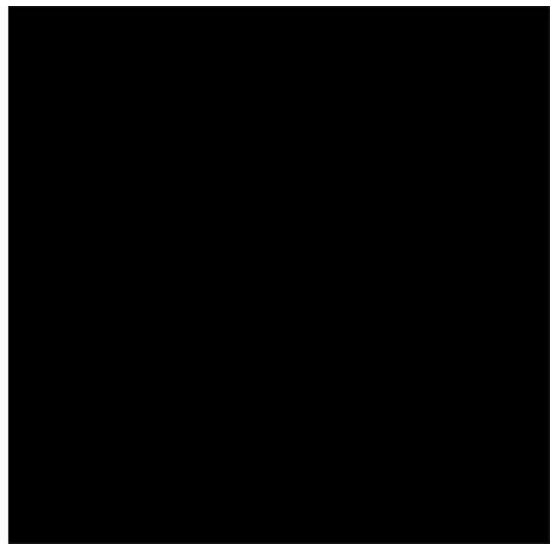
4.8. STORYBOARD

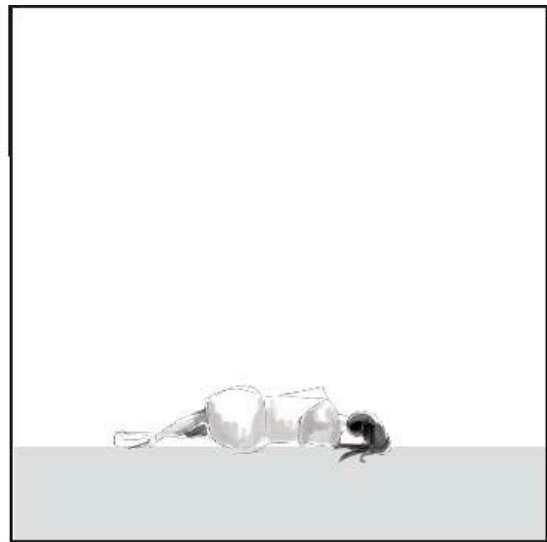
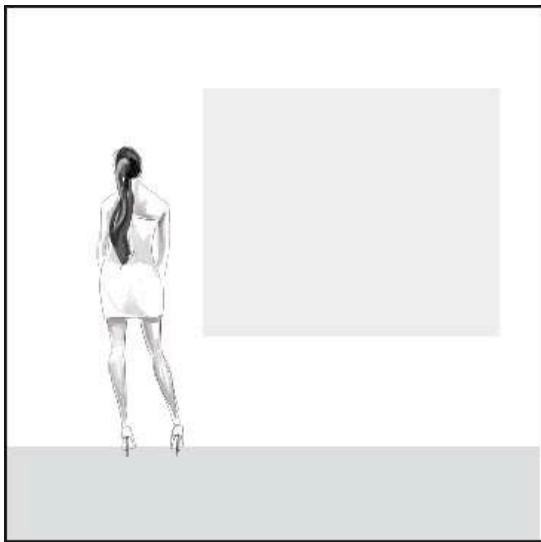
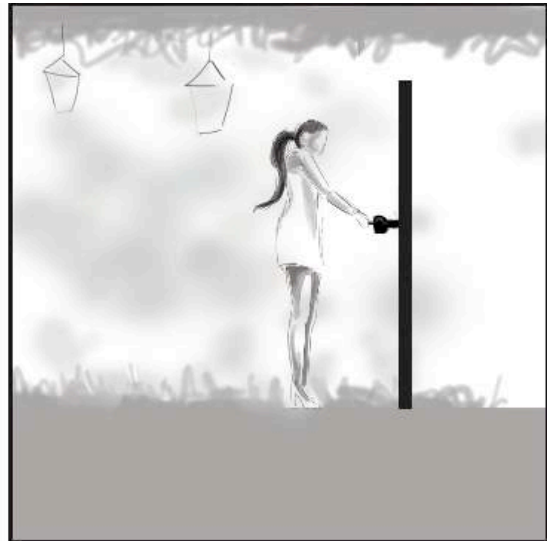
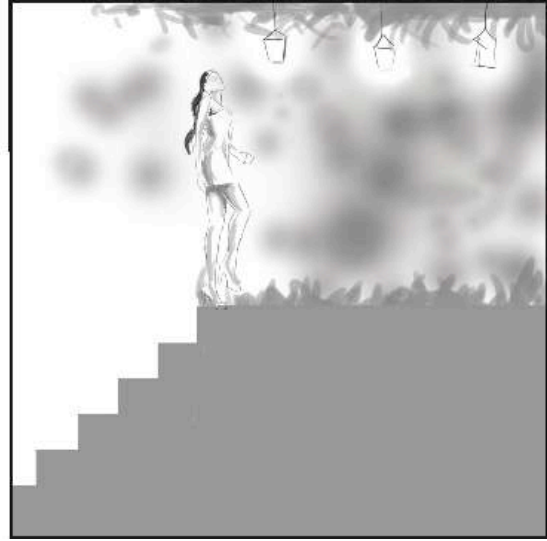














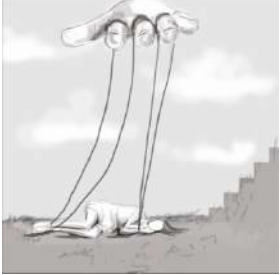



4.9. GUIÓN TÉCNICO

Cortometraje: "45 Grados"

Página: 1 de 8

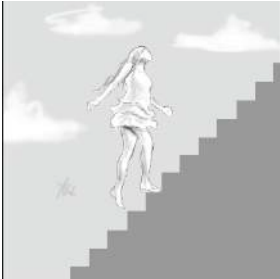



Director: María Mercedes Galuppo y Constanza Oquendo

Dirección de fotografía: Miguel Ángel Urbano

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	SITUACIÓN
1		ALAIKARI se encuentra acostada frente a unas escaleras	Está atada por sus extremidades a unas cuerdas que están manipuladas por una mano
1		Se despierta y es elevada	Las cuerdas están controlando los movimientos
1		ALAIKARI se encuentra parada frente a las escaleras	Las cuerdas la posicionan de la manera más adecuada frente a la escalera para comenzar el ascenso
2		Las cuerdas se desatan	Y la dejan subir sola de ahora en adelante





NOTA:

- El sonido siempre está en OFF y en cuanto al plano, con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	SITUACIÓN
2		ALAIKARI sube las escaleras	Comienza a dominar sus primeros pasos sola, hay muchos elementos fantasiosos que vuelan por el aire
2		Encuentra una flor en su camino	Se sorprende y la toma
2		Sopla la flor	De ella emana una escarcha que vuela por el escenario
2		Hace una pirueta	Con su pie tropieza una nube y de ella vuelan una gran cantidad de mariposas





NOTA:

- El sonido siempre está en OFF y en cuanto al plano, con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	SITUACIÓN
2		Sigue caminando	Observa unos globos que vienen volando por el cielo
2		ALAKARI toma los globos	Vuela junto a ellos mientras elementos fantasiosos pasan a su alrededor
2		La mano explota los globos con una aguja	Esto hace que ALAIKARI caiga y retome su paso en la escalera
2		ALAIKARI hala una cuerda que desciende del cielo	Esto produce un cambio en el escenario y su vestuario





NOTA:

- El sonido siempre está en OFF y en cuanto al plano, con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	SITUACIÓN
3		Toma un paraguas rojo que aparece En la escena	Están lloviendo letras, ella se protege con el paraguas
4		ALAIKARI lucha contra el viento	La lluvia se torna intensa, ya no llueven letras, se convirtió en una tormenta
4		Suelta el paraguas que se va con el viento	Cambio de escenario y vestuario, se adentra en un mundo más oscuro
5		ALAIKARI está estancada	Intenta avanzar pero no puede, personas flotan por encima de ella avanzando





NOTA:

- El sonido siempre está en OFF y en cuanto al plano, con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	SITUACIÓN
5		Sube y se topa con un escalón muy alto	Toma impulso e intenta subir este muro que se levanta delante de ella para poder seguir su camino
5		ALAIKARI cae	Su intento por pasar el muro fue fallido y cae de golpe
5		Aparece la mano y la toma de su ropa	La mano la eleva y la ayuda a pasar el muro Cambia el escenario
6		Se encuentra frente a una multitud que va contracorriente	En un ambiente citadino La mano la empuja para que atraviese esta multitud





NOTA:

- El sonido siempre está en OFF y en cuanto al plano, con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	SITUACIÓN
6		ALAIKARI logra salir de la multitud	Supera la multitud y sale de golpe con un cambio de vestuario
7		ALAIKARI levita	Sin notarlo, deslumbrada por el cambio de escenario y las luces que en este predomina, se desprende de la escalera
7		Un grillete la hace descender	Un grillete en forma de globo terráqueo la toma del pie y la hace caer
8		ALAIKARI se libra del grillete	El golpe cambia el escenario que está lleno de relojes, toma una aguja de uno de ellos para abrir el candado que la tiene atrapada



NOTA:

- El sonido siempre está en OFF y en cuanto al plano, con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	SITUACIÓN
9		Camina tranquila y con paz	Se encuentra en un escenario con mucha naturaleza, muy calmado y pacífico
9		Toma una llave y abre la puerta	Se topa con una puerta en el camino, toma una de las llaves que están guindadas encima de ella y la abre, sale una intensa luz de la puerta
10		Se queda observando el fondo	Se encuentra sola en un escenario que no tiene más que fotografías de su vida mostrándose como diapositivas
10		Se queda dormida	A la vez que se va dando la vuelta hacia la cámara

NOTA:

- El sonido siempre está en OFF y en cuanto al plano, con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

ESCENA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	SITUACIÓN
11		Un vestido blanco se le introduce	Hay un cambio de vestuario a la vez que flores blancas van inundando el escenario
11		Asciende	Se eleva por el escenario, entre la flores, hasta que desaparece del cuadro

NOTA:

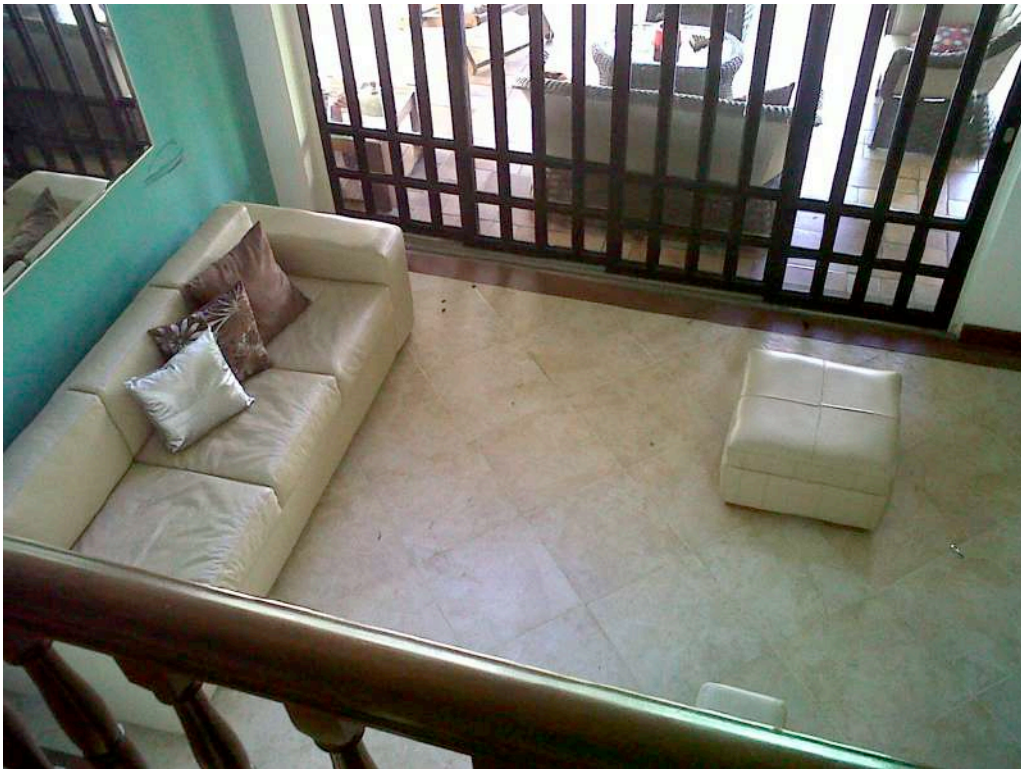
- El sonido siempre está en OFF y en cuanto al plano, con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

4.10. LOCACIÓN

Se consideró pertinente establecer prioridades en el presupuesto y recortar gastos de locación para poder hacer una mayor inversión en una caja de luces y un fotógrafo capacitado.

- Tamaño de locación: 3.5 x 5.5 metros.
- Distancias: 2.5 metros, del balcón al piso para poder lograr un plano cenital.
- Condiciones de luz: La fuente de luz de la locación era intensa, por lo que se tuvo que cubrir con telas oscuras todas las ventanas.
- Planos que se pueden obtener: la locación era ideal para el único plano que requería la producción, un plano general.





4.11. CASTING

Se realizó un casting para el personaje principal y la mano una semana antes de la sesión fotográfica.

Para la protagonista, buscamos a jóvenes que aparentaran de 18 a 24 años, de color de piel blanco y delgadas.





Se buscó una mano de un hombre que representara cierta madurez y fortaleza para ser el guía de la protagonista. El color de piel de esta mano tendría que ser clara para que coincida con el de la actriz.



Jorge Oquendo
04142430381
oquendoreyes@gmail.com



Armando Oquendo
04141166951
armandoaop@gmail.com



Richard Laino
04123763964
richardlaine@hotmail.com

4.12. VESTUARIO Y MAQUILLAJE

MARIONETA Y FANTASÍA

Se buscó un vestido ligero, inocente, con mucho movimiento y muy fresco; de un color claro para así cumplir la demanda de ingenuidad y pureza que requiere esta parte de la historia. El atuendo escogido es color rosa claro, con varias capas plisadas, vaporosas y una tela ligera.

En cuanto al maquillaje, se optó por un estilo natural, muy sencillo, de colores mate.



LLUVIA DE LETRAS

En esta escena se busca un contraste entre 3 colores principales: rojo, negro y blanco. El vestido sigue teniendo un toque dulce y coqueto pero comienza a resaltar la figura femenina del personaje, introduciendo a través de un color excitante su sensualidad. Es un vestido con un corte limpio, sencillo, que asoma una espalda decorada con lazos.

Se intensificó un poco el maquillaje que tenía para otorgarle más personalidad.



TORMENTA Y OSCURIDAD

Se busca un vestuario bastante agresivo, que represente un cambio radical en la personalidad de la protagonista. Un atuendo intimidante, que transmita miedo y en el que predominen los colores oscuros. Es un vestido de seda negra cubierto por una capa de organza plisada y plumas de cuervo que transmiten la rudeza del mundo interior del personaje.

El maquillaje se aplicó más fuerte, con colores pesados e intensos para darle profundidad y misterio a la mirada.



CIUDAD, LUCES, RELOJES, NATURALEZA Y FOTOGRAFÍAS

Con este atuendo se busca expresar el momento en el que ella encuentra su definición como persona y busca su estabilidad emocional. Se trata de retomar su personalidad ligera y juguetona desde una perspectiva más madura y centrada. El vestido es corto, claro, un corte sencillo con un toque de elegancia, retomando los volos y las telas ligeras de una manera más discreta.

Se retorna al maquillaje sencillo, que resaltará los atributos de la actriz y su feminidad.



FLORES BLANCAS

El sentimiento de paz que transmite esta última escena sugirió la elección de un traje largo y romántico para el momento del ascenso del personaje. El traje tiene un talle ajustado a la cintura que luego se convierte en una amplia falda que ayudará a crear la ilusión de un vuelo angelical. Se vuelve a elegir el blanco como color principal, la organza, los velos y las pequeñas flores incrustadas vuelven a transmitir una sensación de ligereza. En este se mantiene el maquillaje de la escena anterior.



4.13. PROPUESTA DE MUSICALIZACIÓN

Se cuenta con el apoyo del músico y compositor Pedro Bastidas, Ingeniero de Audio y estudiante de Composición en la Escuela de Música Ars Nova, quien se vio muy motivado a colaborar en el proyecto para crear una música original que adapte a “45 Grados”.

La música es primordial en esta historia, se busca que sea un complemento para el cortometraje. El fin es lograr que a través de ella sea transmitido el mensaje que se quiere impartir y que acompañe a las emociones por las que pasan el personaje y el espectador.

En la entrevista inicial que se realizó al compositor este manifestó su interés por formar parte de este video ya que encuentra sumamente interesante y percibe como una gran fuente de inspiración la historia que en el cortometraje se plantea, el hecho de que sea una analogía de la vida de una persona reflejada desde la perspectiva de dos jóvenes lo considera fresco e innovador. De hecho las etapas que se muestran no son muy lejanas a las que viven dichas autoras de la historia, inclusive nunca se muestra el envejecimiento o etapa de crecimiento físicamente, de hecho considera que en la escena final no se hace evidente que representa la muerte.

Entonces considera que la música representa un reto en su carrera musical porque tiene que cumplir con tres requisitos, el primero es ayudar a expresar los sentimientos y pensamientos del personaje principal, en segundo lugar debe transmitir no sólo emociones sino apoyarse en ella para reflejar los efectos sonoros, por ejemplo, en la escena que caen las gotas debe encontrar una nota que se asemeje al sonido que esta produce y por último satisfacer a las directoras con el mensaje que quieren transmitir a través de la musicalización. Sin diálogo el papel que desempeña el músico es

primordial, ya que debe transportar al autor a la historia a través del sentido del oído, apoyado por el audiovisual de la gráfica.

La música que en el cortometraje se presenta en un principio es muy sencilla, incluso infantil, pero a medida que la historia pasa la música asciende junto con la protagonista, se va tornando más compleja así como lo demanda el crecimiento y los problemas de una persona en el proceso de maduración. Y las últimas escenas, cuando la protagonista recuerda su vida hay un regreso al origen, se coloca el mismo tono musical del principio, la música se transporta en sus pensamientos con ella al pasado.

Por último, es necesario mencionar que se intenta que la música durante toda la historia tenga coherencia, que represente una sola pieza y un mismo tema o motivo aun cuando en la historia muestra emociones tan fuertes y contradictorias.

Tema musical: "La Escalera"

Compositor: Pedro René Bastidas

Ingeniero de sonido: Pedro René Bastidas

Duración: 00:03:36

4.14. INFORME DE LOCACIÓN

1. Dirección de la locación: Calle "C", Quinta La Calzada, Urbanización Santa Marta, El Cafetal.
2. Disponemos de un espacio despejado ya que no se necesita ningún tipo de decoración en el set, los elementos decorativos se compondrán virtualmente.
3. La tesista María Mercedes Galuppo facilitó el espacio, sus números de contacto son: celular 0412-2106476, casa 0212-9925350.
4. Todas las escenas serán fotografiadas en esta locación, constan de un plano general logrado a través de una cámara fotográfica en plano cenital que nos permite abarcar todas las acciones del personaje.
5. La locación es una sala de 3.5 x 5.5 metros, el plano es de una vista cenital al piso, es un espacio abierto que está rodeado por una pared, una ventana corrediza y un muro de 2.5 metros de alto.
6. Por ser un espacio amplio, de techos altos y cubierto de ventanas, la luz que entra de afuera hacia adentro es intensa, por este motivo se debe adaptar el espacio como un estudio fotográfico, cubriendo todas las ventanas con telas oscuras de modo que se permita hallar la luz más adecuada con los paraguas.
7. Durante toda la sesión se dispondrá de energía eléctrica sin ninguna limitante.

8. El espacio ofrece 4 tomas de corrientes disponibles y también se cuenta con dos extensiones de 2 metros de largo en caso de que fuese necesario trabajar apartado de las corrientes eléctricas.
9. El set no cuenta con generadores eléctricos auxiliares.
10. Acceso a agua potable.
11. Por tratarse de una casa de familia, se tiene acceso directo a la cocina y a baños de visita.
12. Se organizará un espacio para el equipamiento técnico y otro en la terraza para el catering.
13. Al realizar una sesión fotográfica y no una grabación, el ruido no será problema, sin embargo, la Urbanización Santa Marta es muy tranquila y la casa está ubicada en una calle ciega en donde no hay inconvenientes de ruido.
14. Se habilitará el cuarto y baño principal y de visitas como camerino para maquillar, peinar y cambiar a la actriz.
15. Hay estacionamiento dentro de la Quinta que dispone de 4 puestos y también la acera de la calle sirve de estacionamiento.
16. La ubicación de la locación es en una zona segura de Caracas y por lo tanto no es necesario seguridad extra.
17. No va a haber público observador en la sesión fotográfica, sólo el fotógrafo, los asistentes y las directoras.



4.15. DESGLOSE

DESGLOSE

de producción

Título: "45 Grados"

Director: María Mercedes Galuppo y Constanza Oquendo

Productor: María Mercedes Galuppo y Constanza Oquendo

Fecha de grabación: 31/01/2011.

Pág. 1

ESC	D X	INT	Descripción	
1	N	EXT X	Alaikari se despierta atada a los cordones, las manos la manejan y le enseñan a subir las escaleras.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> Cordones 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> Vestido Rosa 	Fresco y natural	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Caja de luces Flashes Trípodes Monitor Computadora Disco Duro externo 	

ESC	D X	INT	Descripción	
2	N	EXT X	Alaikari sube escaleras adquiriendo destreza. Consigue una flor, realiza una acrobacia y vuela con unos globos.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> • Cordones • Flor • Globos 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> • Vestido Rosa 	Fresco y natural	<ul style="list-style-type: none"> • Cámaras fotográficas • Caja de luces • Flashes • Trípodes • Monitor • Computadora • Disco Duro externo 	

ESC	D X	INT	Descripción	
3	N	EXT X	Alaikari toma un paraguas rojo para protegerse de la lluvia de letras	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> Paraguas 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> Vestido rojo Tacones negros 	Sencillo con delineado negro en los ojos	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Caja de luces Flashes Trípodes Monitor Computadora Disco Duro externo 	

ESC	D X	INT	Descripción	
4	N	EXT X	Alaikari atraviesa una tormenta.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> Paraguas 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> Vestido Negro Capa negra Tacones negros 	Fuerte y oscuro, técnica de "smoky eyes"	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Caja de luces Flashes Trípodes Monitor Computadora Disco Duro externo 	

ESC	D	INT	Descripción	
5	N X	EXT X	Alaikari sube escaleras y se queda estancada en un escalón.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DÍÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> N/A 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> Vestido negro Capa negra Tacones negros 	Fuerte y oscuro, técnica de "smoky eyes"	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Caja de luces Flashes Trípodes Monitor Computadora Disco Duro externo 	

ESC	D	INT	Descripción	
6	N X	EXT X	Se consigue con un escalón grande y trata de saltarlo, atraviesa una masa de personas.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> N/A 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> Vestido negro Capa negra Tacones negros 	Fuerte y oscuro, técnica de "smoky eyes"	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Caja de luces Flashes Trípodes Monitor Computadora Disco Duro externo 	

ESC	D	INT	Descripción	
7	N X	EXT X	Alaikari entra a un mundo deslumbrante y comienza a levitar hasta que un grillete la hala al piso.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul.		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> • Grillete • Candado 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> • Vestido Blanco • Zapatos plateados 	Sencillo	<ul style="list-style-type: none"> • Cámaras fotográficas • Caja de luces • Flashes • Trípodes • Monitor • Computadora • Disco Duro externo 	

ESC	D X	INT	Descripción	
8	N	EXT X	Alaikari intenta subir las escaleras con el grillete atado a su pierna, consigue zafarse de él con la aguja de un reloj. Corre las escaleras.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> • Grillete • Candado • Aguja de reloj 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> • Vestido blanco • Tacones plateados • Aguja de un reloj 	Sencillo	<ul style="list-style-type: none"> • Cámaras fotográficas • Caja de luces • Flashes • Trípodes • Monitor • Computadora • Disco Duro externo 	

ESC	D	INT	Descripción	
9	N X	EXT X	Alaikari llega a un piso en donde agarrara una de las llaves que guindan para abrir la puerta que está al final de este camino.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> Llave 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> Vestido blanco Tacones plateados 	Sencillo	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Caja de luces Flashes Trípodes Monitor Computadora Disco Duro externo 	

ESC	D X	INT	Descripción	
10	N	EXT X	Observa un slide de fotografías de momentos en su vida, se queda dormida.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
• N/A			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> Vestido blanco Tacones plateados 	Sencillo	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Caja de luces Flashes Trípodes Monitor Computadora Disco Duro externo 	

ESC	D X	INT	Descripción	
11	N	EXT X	Un vestido largo se coloca sobre ella, asciende.	
Locación	Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta.			
Decorado	Colchoneta con tela verde y azul		Sonido	
Atrezzo			DIÁLOGO	AMBIENTE
<ul style="list-style-type: none"> N/A 			N/A	N/A
Talento	Vestuario	Maquillaje	Requerimientos Técnicos	
Alaikari	<ul style="list-style-type: none"> Traje blanco largo 	Sencillo	<ul style="list-style-type: none"> Cámaras fotográficas Caja de luces Flashes Trípodes Monitor Computadora Disco Duro externo 	

Especificaciones de los Requerimientos Técnicos:

- Cámara Canon EOS 50 D, 15 MP, con lente EF-S 18-200mm f:3,5-5,6 IS con tarjeta de memoria CF de 4 GB SanDisk Extreme III
- Cámara Canon PowerShot G12 10 MP, 28-140mm f:2,5 HDMI con tarjeta de memoria SDHC de 4 GB SanDisk Extreme Ducati Edition
- 2 Cajas de luces PhotoFlex.
- 2 Flashes Elinchrom de 500 w.
- 2 Trípodes PhotoFlex de suspensión de aire para los flashes
- 2 Trípodes Manfrotto para las cámaras
- Radios Quantun para activar los flashes
- Monitor LG 20"
- Mac Book 2.4GHz : 250GB
- Disco Duro externo de 1 Terabyte

4. LISTA DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN

EQUIPO TÉCNICO	UTILERÍA	MATERIALES	VESTUARIO	CATERING
<ul style="list-style-type: none"> ☐Cámara ☐Paraguas ☐Laptop ☐Monitor ☐Extensión ☐Puerto USB ☐Cargador 	<ul style="list-style-type: none"> ☐Tela verde ☐Tela azul ☐Paraguas rojo ☐Grillete con globo ☐terráqueo ☐Flor ☐Cordones ☐Globos ☐Candado ☐Llave ☐Colchoneta ☐Tabla 	<ul style="list-style-type: none"> ☐Tirro ☐Tela negra ☐Teipe ☐Escalera ☐Cargador 	<ul style="list-style-type: none"> ☐Vestido rosa ☐Vestido rojo ☐Tacones negros ☐Vestido y capa negra ☐Tacones negros 2 ☐Vestido blanco ☐Tacones plateados ☐Traje blanco ☐Maquillaje 	<ul style="list-style-type: none"> ☐Café ☐Leche ☐Ponqué ☐Pan canilla ☐Jamón y queso ☐Jugo de naranja ☐Jugo de manzana ☐Coca Cola ☐Hielo ☐Pastichos ☐Galletas ☐Palmeritas ☐Platos ☐Vasos

5. INFORME DE PRODUCCIÓN

Se requirió de un día de trabajo desde las 5.30 AM hasta las 9.30 PM para completar la sesión fotográfica de la actriz, única protagonista del cortometraje. Durante este día se contó con la ayuda de cuatro personas, entre ellos un fotógrafo y los otros tres, integrantes de la compañía Animateam Grupo de Producción, asistían la sesión junto a las directoras y productoras (tesistas) de este proyecto. Fue una jornada intensa en la que el trabajo en equipo fue esencial, afortunadamente predominó una gran y conveniente dinámica y coordinación de grupo, lo que hacía el trabajo más armonioso.

Esta sesión se llevó a cabo con la protagonista acostada sobre una colchoneta para prevenir incomodidades para la actriz, y acostada, para lograr movimientos que requería la historia, que de haber estado parada no se hubiesen podido lograr porque la ley de gravedad lo hubiese impedido, era la forma más sencilla de lograr los movimientos mas difíciles, pero más compleja para lograr los movimientos sencillos, como caminar y subir las escaleras. Tomó un par de horas ajustarse a esta técnica pero de ahí en adelante el trabajo se volvió más fluido a medida que pasaba el tiempo y se iba haciendo menos dificultosa la adaptación gracias a la práctica y el aprendizaje.

Durante la sesión no fue necesario realizar grandes cambios en el guión solo unos pocos cuadros de una escena que se vieron obligados a ser eliminados a medida que se armaba la historia fotograma a fotograma, luego tanto el storyboard como el guión fueron adaptados a este salto.

Para lograr el plano cenital la cámara se encontraba suspendida en un balcón dentro de una casa en un piso superior a donde se encontraba la actriz. Para facilitar el proceso, se conectó un monitor de 20" a la cámara, de manera que aquéllos que se encontraban al lado de la actriz manipulando sus movimientos los pudiesen ver reflejados desde el plano debido y así pudieran observar si se estaba logrando el

movimiento deseado y ver también los resultados de cada fotograma. Al mismo tiempo se contaba con una laptop que iba reflejando el video de referencia que se filmó previamente a la sesión para que pudiese servir de guía. Este video resultó ser completamente indispensable este día. Se disponía también de un Disco Duro externo de 1 Terabyte para ir almacenando las fotos.

Durante la sesión se certificó la acertada escogencia de la locación y de la protagonista. Por otro lado, el catering coordinado para este equipo de siete (7) personas cumplió con las exigencias que demandaban un largo día de constante trabajo.

Posteriormente tomó a las tesoristas una semana de continuas sesiones fotográficas miniaturas para contar con cada cuadro de cada elemento que acompaña a la actriz en el corto junto al movimiento deseado. Dos semanas más luego se requirieron para cortar las siluetas de cada fotografía, tanto de los cuadros de la protagonista como los elementos.

Consecutivamente se pasa a la animación digital, ya que esta técnica se basa en Pixilación, un tipo de stop motion que se fusiona con la animación virtual. Las composiciones estéticas preestablecidas en el guión no sufrieron cambios en la postproducción, los artes se ajustaron perfectamente a la historia. Para esto las tesoristas adquirirán los conocimientos del programa Adobe AfterEffects necesarios para la realización de la edición y animación digital del video, se dispondrán de dos semanas intensivas para la ejecución de este proceso.

6. PRESUPUESTO

Dirección: María Mercedes Galuppo y Constanza Oquendo
 Producción: María Mercedes Galuppo y Constanza Oquendo
 Duración: 00:03:36

Formato: .MOV
 Formato de entrega: DVD

PREPRODUCCIÓN	Precio "45 Grados" (Bs.)	Precio Real (Bs.)
Guión	0,00	3000,00
Compra de materiales para la utilería	275,34	275,34
Ilustración del storyboard	0,00	2150,00
Reunión con el compositor	0,00	88,62
Subtotal Preproducción	275,34	5513,96
PRODUCCIÓN		
Director	0,00	13000,00
Productor	0,00	4500,00
Fotógrafo	2000,00	5000,00
Asistente de dirección	0,00	3500,00
2 Asistentes de producción	0,00	6000,00
Actriz	0,00	3000,00
Compositor de música	0,00	6000,00
Alquiler de locación	0,00	2500,00
Catering	397,18	376,18
Subtotal Producción	2397,18	43876,18
POSTPRODUCCIÓN		
Edición	0,00	10000,00
Diseño del arte para gráfica de promoción	0,00	1500,00
Copias en DVD	50,00	50,00
Impresión Tomo	432,80	432,80
Impresión Carátulas	330,00	330,00
Subtotal Postproducción	812,80	12312,80
SUBTOTAL	3485,32	61702,94
Imprevistos	0,00	0,00
TOTAL	3485,32	61702,94

7. PLAN DE RODAJE

DÍAS DE LA SESIÓN FOTOGRÁFICA: 1	HORA DE LLAMADO: 5:30 AM	FECHA: 31/01/11
PRODUCTOR: María Mercedes Galuppo y Constanza Oquendo	Escenas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	
DIRECTOR: María Mercedes Galuppo y Constanza Oquendo		
Locación: Calle "C", Quinta La Calzada, Urb. Santa Marta, El Cafetal		Elenco: Alaikari Aldecoa

HORA	ACTIVIDADES
5:30	<ul style="list-style-type: none"> • Llamado de producción • Llamado de catering • Utilería • Vestuario
6:00	<ul style="list-style-type: none"> • Cubrir las entradas de luz de la locación con telas oscuras. • Colocar colchoneta para fotos acostadas. • Organizar y colocar la utilería.
6:30	<ul style="list-style-type: none"> • Llamado de fotógrafo • Llamado de asistentes de producción
7:00	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación del equipo técnico
7:30	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación del equipo técnico
8:00	<ul style="list-style-type: none"> • Llamado de talento • Maquillaje • Instalación del equipo técnico
8:30	<ul style="list-style-type: none"> • Break de desayuno
9:00	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio de la sesión fotográfica de la

	escena 1
9:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 1
10:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 1
10:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 2
11:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 2
11:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 2
12:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 2
12:30	<ul style="list-style-type: none"> • Break de almuerzo
13:00	<ul style="list-style-type: none"> • Cambio de vestuario y maquillaje
13:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 3
14:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 3
14:30	<ul style="list-style-type: none"> • Cambio de vestuario y maquillaje
15:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 4
15:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 4
16:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 5
16:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 5
17:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 6
17:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 6
18:00	<ul style="list-style-type: none"> • Cambio de vestuario y maquillaje
18:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 7
19:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 7 • Inicio de sesión fotográfica de la escena 8
19:30	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 8 • Inicio de sesión fotográfica de la escena 9
20:00	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión fotográfica de la escena 9 • Inicio de sesión fotográfica escena

	11
20:30	<ul style="list-style-type: none">• Sesión fotográfica de la escena 11• Cambio de set en la locación para las fotos de pie
21:00	<ul style="list-style-type: none">• Sesión fotográfica escena 10
21:30	<ul style="list-style-type: none">• Desmontar la locación

8. INFORME DE PIETAJE

La cantidad total de fotografías que conformaron la secuencia para capturar el movimiento fueron cuatrocientos seis (406) fotogramas. De los cuales todos fueron utilizados para llevar a cabo el proceso de edición. Inclusive se vio la necesidad de hacer unos loops o repeticiones en copas de las fotos para completar algunos cuadros.

En el siguiente cuadro se refleja la labor de producción durante la sesión fotográfica, para la cual se requirió un solo día de completo trabajo. Este servirá de guía para el proceso digital, la edición de dicho cortometraje.

NÚMERO DE FOTOGRAFÍA	DESCRIPCIÓN DEL MOVIMIENTO
000 a 002	Alaikari duerme
003 a 011	Alaikari se despierta y se sienta
012 a 015	Alaikari observa las cuerdas que la atan
016 a 024	Las cuerdas la levantan y la paran
025 a 032	Alaikari se voltea de frente a la escalera y endereza su postura
033 a 046	Alaikari sube los primeros escalones
047 a 058	Se le desatan las cuerdas
059 a 070	Encuentra una flor y la sopla
071 a 081	Alaikari sigue subiendo observando su alrededor
082 a 093	Alaikari hace una pirueta
094 a 097	Alaikari sigue subiendo
098 a 108	Encuentra unos globos y vuela con ellos
109 a 116	Se explotan y cae al piso

117 a 129	Camina y encuentra una cuerda del
	techo que hala
130 a 134	Termina de bajarla cuerda y aparece
	otro escenario
135 a 137	Alaikari da unos pasos
138 a 150	Toma un paraguas y camino con el
151 a 171	Alaikari sube luchando contra el viento
172 a 179	El paraguas se va y hay cambio de escenario
180 a 190	Alaikari sube los escalones
191 a 200	Está estancada en un escalón
201 a 209	Alaikari sigue subiendo
210 a 238	Se encuentra un muro intenta saltarlo pero cae
239 a 250	Una mano la ayuda a subir el escalón y la
	deja caer en un nuevo escenario
251 a 257	La mano la empuja hacia una masa de personas
258 a 264	Sale de la multitud con cambio de escenario
265 a 267	Alaikari sigue subiendo
268 a 279	Alaikari levita
280 a 285	Un grillete la toma del pie y la hala hacia abajo
286 a 296	Cambio de escenario, Alaikari intenta subir
	con el grillete
297 a 311	Se tropieza con un reloj, y con su aguja se
	libera del grillete
312 a 319	Alaikari sube corriendo las escaleras
320 a 323	Alaikari descansa en un escalón
324 a 331	Concluyen los escalones y camina
	por un nuevo escenario

332 a 347	Toma una llave del techo y abre una puerta, entra y cambia el escenario
348 a 383	Está de espalda viendo unas fotografías, se acuesta y se queda dormida
384 a 393	Está acostada y se voltea de frente a la cámara
394 a 406	Un vestido largo se le introduce, abre los ojos y asciende

NOTA: Con la secuencia fotográfica se crea la ilusión de un paneo en un plano secuencia.

9. CRÉDITOS

Dirección

María Mercedes Galuppo

Constanza Oquendo

Producción

María Mercedes Galuppo

Constanza Oquendo

Animación

María Mercedes Galuppo

Constanza Oquendo

Compositor

Pedro René Bastidas

Actriz

Alaikari Aldecoa

Guión

María Mercedes Galuppo

Constanza Oquendo

Fotografía

Miguel Ángel Urbano

Edición y Efectos Especiales

María Mercedes Galuppo

Diseño de vestuario
Constanza Oquendo

Tutor Industrial
Oscar Díaz Urbano

Asesoría y especial agradecimiento a

Animateam Grupo de Producción

Oscar Díaz Urbano

Oscar Díaz Castillo

Richard Laino

CONCLUSIÓN

En este proyecto la técnica del stop motion se basó en tomar una fotografía de la protagonista desde un plano cenital mientras ella se encontraba acostada en una colchoneta, darle un ligero movimiento, fotografiarla nuevamente y así sucesivamente alrededor de cuatrocientas veces. Agregando a ello el mismo ejercicio con cada elemento que aparecía en cada escena. Cada uno de los cuatro cuadros por segundos, de 150 segundos que consta el cortometraje fue compuesto y animado por separado. Lo que da como resultado una ilusión de movimiento y concede una vida. He aquí precisamente donde reside la magia y la belleza del stop motion.

El cual está generalmente asociado a animar objetos tridimensionales, pero no descarta la retadora posibilidad de suplantar el objeto con una persona, como se vio en este proyecto, se estableció una meta y satisfactoriamente se han cumplido los objetivos. Aún cuando esta representaba una técnica desconocida y nunca antes trabajada por dichas tesistas, lo que se traducía en más excitación ante el proyecto, ya que lamentablemente aunque es un arte muy llamativo y original, en Venezuela no es una técnica que se practica muy utilizada, no ha podido calar en la cultura local, por lo que se espera que los estudiantes del medio que tengan la posibilidad de ver este proyecto se den cuenta que con dedicación es posible lograrlo, aún para unas inexpertas en el tema.

Hoy en día no es difícil encontrar el equipo para llevar a cabo este tipo animación o efecto especial, los requerimientos técnicos son viables, pero por encima de esto, las herramientas más importantes que se deben poseer a la hora de realizar este tipo de proyecto son la paciencia, la capacidad de trabajo, muchas ganas, y por último, pero no menos importante, mucha más imaginación, esta última es la capacidad de liberación que tiene el ser humano, es un poder que se le ha otorgado y se quiso hacer el mayor uso de ella para poder cumplir con la misión que tienen todos los hombres, de transmitir

un poco de su mundo interior, compartirlo y alimentar al otro a través de los mecanismos a los que se tengan acceso.

Esta es una de las técnicas más antiguas para hacer cine, ha dado nacimiento a muchos de los clásicos que han perdurado y perdurarán en la historia. Lo más increíble es que aún así su capacidad de asombrar sigue siempre latente. Es sin duda, una de las más meticulosas y laboriosas técnicas cinematográficas, es sumamente artesanal, aún cuando la tecnología tiende a la automatización, esta se ha logrado mantener con su carácter manual a través del tiempo. Es un proyecto que debe estar minuciosamente planificado previamente porque demanda muchos detalles y atención.

Esta inalteración del método no quiere decir que hoy en día la tecnología no sea un complemento para encontrar resultados favorables, el punto que se quiere resaltar, es que a diferencia de muchas otras, los avances tecnológicos no han sido un suplemento. Para obtener el resultado que ha sido presentado en esta tesis se ha utilizado de soporte a las herramientas manuales, las digitales. Estas últimas han logrado restar complejidad a los métodos de animación. Pero a diferencia de los demás efectos especiales que existen hoy en día, el stop motion puede ser uno de los más sugerentes, de alguna manera el poder ver cómo ha sido hecho, cómo se ha logrado, apreciar el trabajo, la tosquedad que representan las fotografías, a diferencia de una videocámara, es fascinante.

Con lo efectiva que puede ser esta metodología para calar en el espectador, cada día la animación se convierte más en la protagonista de los mensajes transmitidos alrededor del mundo. El problema radica en la desmoralización y en el uso que se le da a este instrumento. Es importante no arrancar su belleza a causa del contenido del mensaje transmitido. De aquí deriva la razón de ser de este Proyecto Final de Carrera. La intención es demostrar a los animadores y medios visuales de la época la influencia de

su trabajo en la sociedad y la responsabilidad que tienen sobre lo que se comunica para así evitar indeseadas consecuencias.

La comunicación que se busca establecer en “45Grados” es aquella a la que refiere Olga Dragnic, cuando la define como “la acción y el efecto, en la cual se hace partícipe a un individuo de las experiencias y estímulos que surgen de otro mediante un elemento que tengan en común, un código que ambos conocen” Olga Dragnic (1994, p. 56).. Se quiere transmitir una porción de un mundo posible.

En este proyecto se trabajó intensamente para abarcar en un cortometraje un tema tan importante como es la vida y el recorrido que hace el hombre a través de ella. Se tomó ventaja del arte y la fantasía de la animación para comunicar el mensaje de la manera más dinámica, atractiva y sugerente posible, sin la necesidad de tratar temas conflictivos, controversiales y sensacionales.

Este es un paso para que la acción mediática comience a ligar el entretenimiento a la expansión de valores comunes, a una visión moral del mundo. Ya que hoy en día el comportamiento de los seres humanos y de las masas contemporáneas se presenta como una influencia de los medios. La imagen debe formarse para buscar la reflexión y no la seducción sin contenido, esto es lo que se desea de parte de estas tesis para el mundo mediático futuro y actual, la imagen junto a su indiscutible poder de ir en dirección a la sensibilidad y a la afectividad debe llevar al hombre al límite de su existencia.

Nietzsche una vez dijo que “cuando un hombre tiene por qué vivir, soporta cualquier cómo”²². Esto es precisamente lo que se intenta plasmar en este video, se muestra la necesidad del hombre de soportar y superar los obstáculos que le presenta la vida para llegar a la maduración, para estar siempre en búsqueda de su

²² Citado en el libro de Viktor Frankl “*El hombre en busca de sentido*” publicado en Alemania en 1946

perfeccionamiento y su felicidad. Intenta aproximarse a las emociones y los sentimientos del receptor, impresionarlo alterando su ánimo y afectándolo de una manera subjetiva que lo llevará a la reflexión. La metáfora reina en esta historia para poder adaptarse a cada espectador y porque no se subestima la capacidad de abstracción del hombre, su capacidad de percepción, aquella a la que le debe su saber.

El individuo que aprecie la historia construirá una interpretación de la situación que allí se plantea fusionándolo a una inferencia de su mundo interior, indagará en su intimidad. El aprendizaje es la consecuencia que la historia busca obtener como resultado para la audiencia, ya que lo más importante para saber cómo vivir es aprender a vivir. Para las personas, la información viene a contestar preguntas exclusivas de la inteligencia humana: qué sucede, por qué sucede, para qué sucede.

Pero la vida tiene el engañoso ritmo del stop motion. Crees asistir al laborioso paso de los días, tomados foto a foto, cuesta arriba en la producción, y cuando te das cuenta, en realidad estaba corriendo una película. Y te ves de pronto leyendo los créditos. (Héctor Torres, 2011).²³

Cada hombre está obligado a hacer su aporte al mundo por ser único e irrepetible. Este el principio de un sinfín de aportes que estas tesis planean perpetrar.

²³ “El engañoso stop motion” publicado el 13 de febrero de 2011. Disponible: <http://prodavinci.com/2011/02/13/el-enganoso-stop-motion/>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Geneviève, Henri, Geneviève, Agel. Zurián, Francisco.(1998). *Manual de iniciación al arte cinematográfico*. España. Ediciones RIALP.

Solaroli, Libero. (1994). *Cómo se organiza un film, manual del jefe de producción*. España. Ediciones RIALP.

Barsa. (1979). *Enciclopedia Barsa, Tomo IV*. Mexico. Encyclopaedia Britannica Publishers.

Gubern, Roman. (1983). *Cien años de cine*. Barcelona. Ediciones Bruguera

Barry, Vivienne. (2010). *Animación, la magia en movimiento*. Chile. Editorial Pehuen.

Bazin, A. (1991): *¿Qué es el cine?*. Madrid, Rialp.

Martínez-Salanova, Enrique. (2002): *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva, Grupo Comunicar.

García, H. (1992). *Cine Latinoamericano 1896-1930*. Caracas: Foncine.

Izaguirre Rodolfo (1983) *Cine Venezolano*. Editorial Cinemateca Nacional.

Alvira, Rafael (1998). *La razón de ser hombre. Ensayo acerca de la justificación del ser humano*. Madrid: Rialp.

Aranguren Echeverría, Javier (2003). *Antropología Filosófica. Una reflexión sobre el carácter excéntrico de lo humano*. Madrid: Mac Graw Hill.

Aranguren, Javier y Yepes Stork, Ricardo y Aranguren, Javier (1998). *Fundamentos de Antropología. Una idea de la excelencia humana*. Pamplona: EUNSA.

Aumont, Jacques (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.

- Brugger, Walter (1988). *Diccionario de filosofía*. Barcelona: Herder.
- Burgos, Juan Manuel (1995). *La inteligencia ética. La propuesta de Jacques Maritain*. Peter Lang.
- Dragnic, Olga (1994). *Diccionario de Comunicación Social*. Caracas: Panapo.
- Frankl, Viktor (1991). *El hombre en busca de sentido*. Barcelona: Herder.
- Feldman, Simón (1997). *La composición de la imagen en movimiento* (2da edición). Barcelona: Gedisa.
- García Cuadrado, José Ángel (2003). *ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA, Una introducción a la Filosofía del Hombre*. Pamplona: EUNSA.
- Groos, Begoña (2004). *Pantallas, juegos y educación, la alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer.
- Juan Pablo II (1981). *Juan Pablo II y la cuestión social*. Caracas: Trípode.
- Maritain, Jacques (1968). *La persona y el bien común*. Buenos Aires: Grupo de Lectores.
- Melendo, Tomás (1999). *Las dimensiones de la persona*. Madrid: Palabra.
- O'Sullivan, Jeremiah (1996). *La comunicación humana: grandes temas contemporáneos de la comunicación*. Caracas: Fundación Polar.
- Palazón Meseguer, Alfonso (1998). *Lenguaje Audiovisual*. Madrid: Acento.
- Paoli, A. (1997). *Comunicación e Información*. México: Trillas.

Pasquali, Antonio (1978). *Comprender la comunicación*. Caracas: Monteávila Editores.

Sartori, Giovanni (1998). *Homo Videns. La Sociedad Teledirigida*. Madrid: Taurus

Verdú, Vicente (2007). *Yo y tú, objetos de lujo. El personismo, la primera revolución cultural del siglo XXI*. Barcelona: Nuevas Ediciones de Bolsillo

FUENTES ELECTRÓNICAS

- *La Psicología Gestalt*. Disponible: <http://www.psicologiagestalt.com>
- *La Psicología Gestalt*. Disponible: <http://psicologia.laguia2000.com/general/la-psicologia-de-la-gestalt>
- Ruiz Collantes, F. X. *Pregnancia semántica modulada y lectura de imágenes*.
Disponible:
http://www.avizora.com/publicaciones/fotografia_y_video/textos/pregnancia_semantica_modulada_0013.htm.
- *Retórica de la Imagen*. Disponible:
http://www.avizora.com/publicaciones/fotografia_y_video/textos/retorica_a_imagen_0007.htm
- Colussi, Marcelo (2008). *La cultura de la imagen llegó para quedarse*”, Disponible:
<http://www.rebelion.org/noticia.php?id=62160>
- Torres, Héctor (2011). *El engañoso stop motion*. Disponible:
<http://prodavinci.com/2011/02/13/el-enganoso-stop-motion/>
- *El portal de la Comunicación*. Disponible: www.infoamerica.org
- *Pequeño glosario de pedantería cinéfila*. Disponible:
<http://oxigenial.com/cinevertigo/glosario.htm>
- *Pixilación*. Disponible en: <http://www.lamatatena.org/es/las-palabras-del-cine/pixilacion.html>
- Frases célebres de Norman Mc Laren. Disponible:
<http://www.sabidurias.com/autor/norman-mclaren/en/2573>
- *Impresionismo*. Disponible: <http://www.artelista.com/impresionismo.html>
- *Expresionismo*. Disponible: <http://enciclopedia.us.es/index.php/Expresionismo>
- *El obrar sigue al ser*. Disponible:
<http://antropologiayeducacion.blogspot.com/2008/03/el-obrar-sigue-al-ser.html>

- *Logoterapia*. Disponible: <http://www.logoterapia.com.mx/docs/Logoterapia-VFrankl.pdf>
- *Adobe AfterEffects y Adobe PhotoShop*. Disponible: www.adobe.com/es/
- *Significado de saber*. Disponible: <http://www.significadode.org/saber.htm>
- *Afectividad*. Disponible: <http://www.definicionabc.com/social/afectividad.php>
- *Director cinematográfico*. Disponible:
<http://www.filmakers.com/stories/Director.htm>
- *Cinematófilos*. Disponible: <http://cinematofilos.com.ar>
- *El cine venezolano: un reflejo social de nuestra sociedad*. Disponible:
http://www.mipunto.com/venezuelavirtual/temas/2do_trimestre03/cine.html.
- *La página de Julio Cortázar*. Disponible: <http://www.juliocortazar.com.ar/>
- Hernández, Tulio. *Cronología del cine en Venezuela*. Disponible:
http://www.gobiernoenlinea.ve/venezuela/perfil_arte2.html
- Medina, Diana. (2006). *Literatura y cine en Venezuela* (Doctorado en teoría de la Literatura – Universidad Autónoma de Barcelona). España. Disponible:
<http://www.tdr.cesca.es/TESIS_UAB/AVAILABLE/TDX-1008107-151454/dmm1de1.pdf>
- Valdellós, Ana. *Estética del videoclip musical: el formato neobarroco*. Disponible:
<<http://riie.com.es/?a=49315>>.
- Enciclografía. (2003). *Historia del cine*. [Consulta: 22 de enero de 2011].
<<http://www.sitographics.com/especial/cronocine/cronocine.html#top>>.
- Martínez-Salanova. Enrique. *El cine antes del cine, los antecedentes del cine*. [Consulta: 15 de enero de 2011]. Disponible:
<<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cineprecine.htm>>.
- Creative Commons Attribution-ShareAlike License. (2011). [Consulta: 13 de febrero de 2011]. Disponible: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Pixilation>>

- Culturavisual. (2008). *Jan Svankmajer y el stop-motion*. [Consulta: 9 de febrero de 2011].
Disponible: <<http://culturavisual.lacoctelera.net/post/2007/06/29/jan-svankmajer-y-stop-motion>>
- Cornellà de la Cruz, Miquel. (2009). *Intentando descubrir los inicios del stop motion*. [Consulta: 27 de febrero de 2011]. Disponible:
<<http://tresdecuatro.wordpress.com/2009/06/22/intentando-descubrir-los-inicios-del-stop-motion/>>
- Animatec. (2010). *Pixilación*. [Consulta: 22 de enero de 2011]. Disponible:
<<http://animatecnologias.blogspot.com/2010/06/pixilacion.html>>
- Colo. (2010). *Un punto de vista cenital*. [Consulta: 1 de marzo de 2011].
Disponible: <<http://www.yorokobu.es/2010/01/28/un-punto-de-vista-cenital/>>
- Díaz, Miguel. (2010). *Pixilación*. [Consulta: 22 de enero de 2011].
Disponible:<<http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/2010/03/pixilacion.html>>
- Larrazábal, Fernando. (2009). *Animación en stop motion*. [Consulta: 28 de diciembre de 2010]. Disponible:
http://www.enerc.gov.ar/fondoeditorial/pdfs%202009/ENERC_FE_Animacion_01_Stop-n-motion.pdf

FILMOGRAFÍA

- *“Her morning elegance”*, Oren Lavie, Dirección:Oren Lavie, Yuval y Merav Nathan, 2009
- *“Strawberry Swing”* Coldplay, EMI Records, 2009
- *“Every color you can dream of”*, Campaña Publicitaria de Target , The Campaign Palace, 2009.
- *“Si sueñas...”*, Spot Publicitario de Loterías del Estado, 2009
- Primera serie de comerciales para TV de Amazon Kindle, Fotógrafos: Angela Kohler and Ithyle Griffiths. Canción original *“Fly me away”* de Annie Little.

GLOSARIO

Abstracción: Atendiendo a su significado etimológico, este vocablo equivale a separación; es un separar de un todo algo de su contenido. La psicología moderna, cuando habla de abstracción, piensa las más de las veces en este separar mentalmente de algo intuitivamente dado una característica que le está vinculada.

Adobe AfterEffects: Software para crear gráficos animados y efectos visuales atractivos.

Adobe PhotoShop: Software para la edición de imágenes estándar entre profesionales.

Afectividad: Aquella capacidad de reacción que presente un sujeto ante los estímulos que provengan del medio interno o externo y cuyas principales manifestaciones serán los **sentimientos** y las emociones.

Alma: substancia inmaterial que permanece a través de los cambios de los procesos vitales, produce y sostiene las actividades de la vida psíquica y vivifica el organismo.

Animación: Procedimiento para diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos en dibujos animados generalmente.

Antropología: Etimológicamente deriva del griego y significa: doctrina del hombre. A este respecto el hombre es visto como aquel que pregunta siempre por sí mismo y desarrolla una interpretación de sí mismo, y así llega siempre a una antropología vivida o precientífica.

Audiencia: Con este término se designa al público que en un momento cualquiera puede estar expuesto a un medio de comunicación social, y que, por lo tanto, puede recibir mensajes que aquellos emiten.

Catering: Servicio de suministro de comidas y bebidas.

Cortometraje: Película de corta e imprecisa duración.

Cuadro. Zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla.

Director/Directora. Responsable creativo del film. Es su función dirigir la puesta en escena a partir de un guión técnico en el que debe tener gran responsabilidad y libertad. Debe también supervisar el montaje, aunque no siempre los responsables de producción les permiten total libertad. Muchos directores aspiran también a producir con el fin de tener la libertad plena.

Edición: Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.

Efectos especiales (FX): Todo el cine está repleto de efectos especiales, ya sean difíciles o complicados, aunque generalmente se les asigna más a los que son peligrosos o complicados. Lo que sí es característico de ellos es que siempre responden a técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Pueden ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, cinéticos... La lluvia, la niebla, los terremotos, el fuego, los cristales trucados, la nieve la sangre falsa, etc.

Ego: En el psicoanálisis de Freud, instancia psíquica que se reconoce como *yo*, parcialmente consciente, que controla la motilidad y media entre los instintos del *ello*, los ideales del super-*yo* y la realidad del mundo exterior.. Exceso de autoestima.

Existencia: Uno de los dos momentos fundamentales que junto con el otro, la esencia, caracteriza a todo ente.

Espectador: Para quien va dirigida una pieza audiovisual, es aquel que la observa.

Equipo técnico: Es un grupo de servicio que proveen asistencia para hardware, software u otros bienes electrónicos o mecánicos.

Expresionismo: Escuela y tendencia estética que, reaccionando contra el impresionismo, propugna la intensidad de la expresión sincera aun a costa del equilibrio formal.

Escenas: En el cine, cada parte de la película que constituye una unidad en sí misma, caracterizada por la presencia de los mismos personajes.

Escaleta: Conjunto ordenado de hecho que desarrollan una idea matriz.

Fantasía: la facultad de unir libremente contenidos representativos. Extrae su material de los recuerdos pero lo combina de manera libre para constituir nuevas formas.

Felicidad: En la filosofía griega felicidad es el fin último y supremo bien del hombre, lo que constituye su verdadero sentido de la vida.

Fotograma. Cada uno de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica rodada en celuloide. Es el elemento más pequeño de la película.

Freeze-frame: Imagen congelada.

Género. Es una forma de clasificar las películas por su temática o estilo. Se habla de musical, policiaco, histórico, documental, etc.

Guión: Texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión.

Guión técnico. Es el guión al que se añaden multitud de anotaciones y elementos que tienen que ver con el rodaje. Tiene más que ver con la planificación.

Hombre: Del latín *homo*, significa el nacido de la tierra. Esta indicación etimológica conduce ya a la esencia del hombre.

Identidad: Al hablar de identidad se habla siempre de identidad de una cosa con otra, es decir, de una relación, cuyos miembros se llaman *idénticos*. Significa precisamente que tales miembros son una misma cosa.

Imagen: Representación mental o material de una cosa, una persona, una situación.

Imaginación: Facultad de la mente que nos permite representar en nuestras mentes las imágenes de las cosas reales como de las ideales.

Impresionismo: Corriente pictórica del siglo XIX que representa su objeto según la impresión que la luz produce a la vista, y no de acuerdo con la supuesta realidad objetiva.

Individuo: Con esta palabra se designa el sujeto concreto de una esencia en su peculiaridad incommunicable.

Largometraje. Película de duración superior a 60 minutos.

Lenguaje: La actividad universal humana dirigida a servirse de un sistema de signos según determinadas reglas de enlace que en todas partes han de darse por supuestas.

Libertad: Consiste en que la voluntad es únicamente determinada por la razón pura, con independencia del influjo de las tendencias sensibles.

Logos: Razón, principio racional del universo.

Masa: La mayoría de un grupo humano al cual se dirige los medios masivos.

Mediometraje. Película con duración entre 30 y 60 minutos.

Medios: Todo soporte material que hace posible el envío y la recepción de un mensaje.

Metáfora: Utilización de una expresión con un sentido diferente y en un contexto distinto al habitual.

Mensaje: En general, conjunto de señales, símbolos y signos mediante los cuales se transmite un contenido.

Mundo: En contraposición a Dios, mundo significa el conjunto de la realidad extradivina, osea, la creación.

Paneo: Movimiento de la cámara sobre su propio eje, sea de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

Película. Es la cinta que se proyecta. Ha sido con el tiempo de diversos materiales. La más conocida en sus primeros cincuenta años fue la de celuloide. Actualmente se hacen de triacetato de celulosa, que no se inflama. Es sus bordes tiene unas perforaciones que sirven para el arrastre en el proyector. Los formatos de la película son muy variados, pero los más comunes han sido los de 16 mm. Y 35 mm. El de 70 mm se hizo muy común en la década de 1960, hasta el presente. En cine familiar y amateur se ha trabajado mucho con 8 mm.

Percepción: Es la aprehensión sensorial total de un complejo de datos sensibles.

Persistencia retiniana. El ojo retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de su desaparición, lo que permite ver 24 imágenes fijas por segundo como una imagen en movimiento continuado. Roget, físico, descubrió el fenómeno en 1824.

Perfección: Incluye consumación, acabamiento. Esta consumación puede realizarse de diversas maneras: o existe plenamente desde un principio o llega poco a poco a madurez.

Personalidad: Es la condición que corresponde a la persona metafísica en el hombre. Esta condición o modo de ser consiste en que todos los sucesos, se integran normalmente en una totalidad dinámica, referida al yo individual y relativamente **constante**.

Plan de rodaje. Se llama a un documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica a los participantes en el rodaje, en un calendario, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la participación de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo

Plano. Es lo filmado de una sola vez. No obstante, plano también se llama el espacio que recoge la filmación en relación con la figura humana: plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano, plano detalle.

Plano cenital: Cuando la cámara se encuentra en la vertical respecto del suelo y la imagen obtenida ofrece un campo de visión orientado de arriba a abajo.

Plano secuencia: Una secuencia completa filmada en una sola toma.

Productor. Es quien aporta (o gestiona la búsqueda) el dinero para la película. A veces se convierte en productor ejecutivo, cuando debe controlar el presupuesto, hacer los contratos, conseguir los permisos de rodaje, procurar la comida y alojamiento del equipo.

Proyecto vital: Necesidad de contribuir a nuestra sociedad en forma constructiva para el mejoramiento de todos.

Reflexión: En un sentido amplio, no delimitado con precisión, significa una mirada de comprobación y comparación, en contraposición a la simple percepción o a un primer juicio espontáneo sobre un objeto.

Secuencia. Es una acción un tanto complicada en la que se mezclan escenas, planos, lugares. No tienen por qué coincidir en ella en tiempo fílmico y el real. Poseen una unidad de acción, un ritmo determinado y contenido en sí misma. Se puede comparar al capítulo de una novela.

Sensibilidad: Es el dominio del conocimiento, es la capacidad para recibir sensaciones, considerada como función de los sentidos mediante la cual se verifica el contacto con el mundo.

Stop-motion: es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad. Hay dos grandes grupos de animaciones stop-motion: La animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos).

Storyboard: (literalmente "tabla de historia") es un bosquejo de una película o corto cinematográfico que por lo general se dibuja y colorea a mano y sirve como referencia para la primera puesta en imágenes. El proceso de storyboarding, en la forma que se conoce hoy, fue desarrollado en el estudio de Walt Disney durante principios de los años 1930, después de varios años de procesos similares que fueron empleados en Disney y otros estudios de animación. El Storyboarding se hizo popular en la producción de películas de acción viva durante principios de los años 1940.

Thriller. Género cinematográfico o literario que persigue despertar la emoción, la intriga, la tensión y el suspenso a partir de la narración de algún hecho criminal o judicial,

también puede referirse a las películas cuyo fin es un tanto abierto, inconcluso y que se prestan a distintas interpretaciones.

Tiempo: Es un tipo de duración. Duración significa la propia identidad en la existencia.

Time-lapse: Técnica fotográfica que consiste en tomar las mismas imágenes desde la misma posición en constantes intervalos de tiempo.

Toma. En la gramática del lenguaje, se puede decir que la toma es el momento que transcurre desde que el obturador se abre hasta que se cierra. Equivale a la palabra *plano*, que es la unidad operativa elemental de la película. Si el fotograma es la palabra, el plano es la frase. Es la filmación o fotografiado.

Trascendencia: Denota la acción de trascender, superar, salvar, un obstáculo, límites.

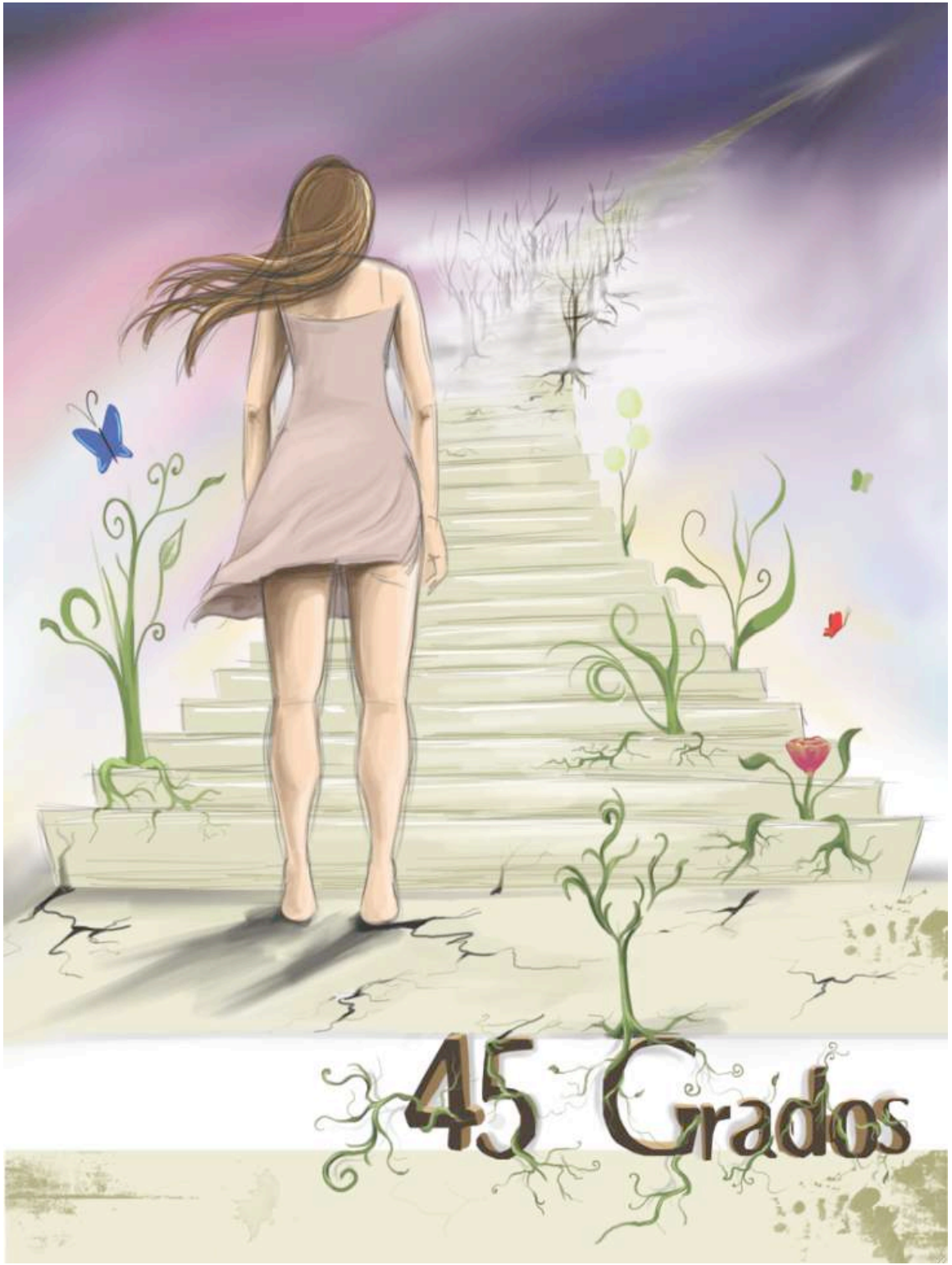
Travelling. Movimiento de cámara obtenido mediante el desplazamiento de la misma sobre raíles o cualquier otro sistema.

Vida: significa ante todo, como actividad vital, una acción interna, hacia adentro.

Vínculos primarios: Vínculos que se establecen con la familia, amistad, cultura, tradición, religión, el telón de fondo de una persona, donde se resguarda la autenticidad.

ANEXOS

1. IMAGEN PROMOCIONAL



2. REFERENCIA LITERARIA

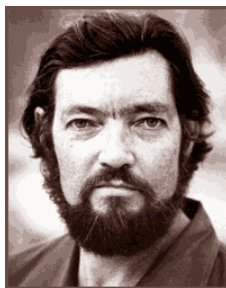
Instrucciones para subir una escalera

Julio Cortázar

Nadie habrá dejado de observar que con frecuencia el suelo se pliega de manera tal que una parte sube en ángulo recto con el plano del suelo, y luego la parte siguiente se coloca paralela a este plano, para dar paso a una nueva perpendicular, conducta que se repite en espiral o en línea quebrada hasta alturas sumamente variables. Agachándose y poniendo la mano izquierda en una de las partes verticales, y la derecha en la horizontal correspondiente, se está en posesión momentánea de un peldaño o escalón. Cada uno de estos peldaños, formados como se ve por dos elementos, se situó un tanto más arriba y adelante que el anterior, principio que da sentido a la escalera, ya que cualquiera otra combinación producirá formas quizá más bellas o pintorescas, pero incapaces de trasladar de una planta baja a un primer piso.

Las escaleras se suben de frente, pues hacia atrás o de costado resultan particularmente incómodas. La actitud natural consiste en mantenerse de pie, los brazos colgando sin esfuerzo, la cabeza erguida aunque no tanto que los ojos dejen de ver los peldaños inmediatamente superiores al que se pisa, y respirando lenta y regularmente. Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada a la derecha abajo, envuelta casi siempre en cuero o gamuza, y que salvo excepciones cabe exactamente en el escalón. Puesta en el primer peldaño dicha parte, que para abreviar llamaremos pie, se recoge la parte equivalente de la izquierda (también llamada pie, pero que no ha de confundirse con el pie antes citado), y llevándola a la altura del pie, se le hace seguir hasta colocarla en el segundo peldaño, con lo cual en éste descansará el pie, y en el primero descansará el pie. (Los primeros peldaños son siempre los más difíciles, hasta adquirir la coordinación necesaria. La coincidencia de nombre entre el pie y el pie hace difícil la explicación. Cúidese especialmente de no levantar al mismo tiempo el pie y el pie).

Llegando en esta forma al segundo peldaño, basta repetir alternadamente los movimientos hasta encontrarse con el final de la escalera. Se sale de ella fácilmente, con un ligero golpe de talón que la fija en su sitio, del que no se moverá hasta el momento del descenso.



3. REFERENCIA AUDIOVISUAL

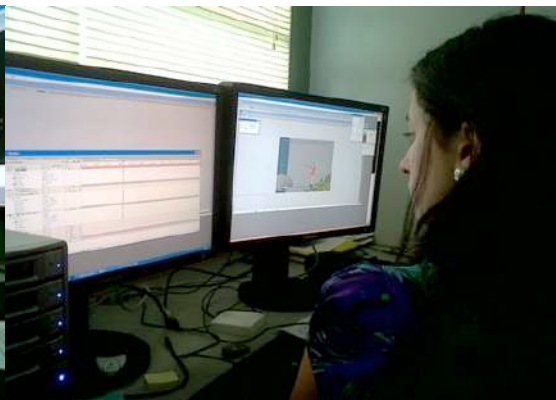
"Her Morning Elegance" (2009)

Dirección: Oren Lavie, Yuval y Merav Nathan



4. FOTOGRAFÍAS DE PRODUCCIÓN, VIDEO DE REFERENCIA, SESIÓN FOTOGRÁFICA EN BRUTO Y PISTA BÁSICA





5. CORTOMETRAJE

“45 Grados”

María Mercedes Galuppo y Constanza Oquendo

00:03:36

6. FACTURAS

NÚMERO	UTILERÍA	COSTO (Bs.)
1 y 2	Inversiones Compumall, C.A. Cartulinas, papel de regalo, libélulas de foamy y tirro	59,33
3	Librería Colisea 2020 CA Tizas	10,00
4	Jardín y Floristería El Cafetal S.R.L. Flor blanca	6,70
5	Comercial Arte Hogar C.A. Foamy azul y verde	19,00
6	Megahogar 13, C.A. Flor blanca de plástico	15,00
7	Piñatería La Diversión 400, C.A. Paquete de globos	30,00
8	Costurero Express 2021, C.A. Cordones dorados	78,75
9	Promotora Marrón C.A. Telas y relleno de cojín	40,49
10	Ador. Y Manual. DAI LA MARRON CA Lentejuelas plateadas	16,07
TOTAL		275,34

NÚMERO	CATERING	COSTO (Bs.)
11, 12 y 13	Excelsior Gama Supermercados, C.A. Jamón, queso, margarina, refrescos, jugos, palmeritas y platos	124,30
14	Pizzería Da Walter Pastichos	159,06
15	Panadería Pastelería LA SALETTE C.A. Pan canilla	10,20
16	Inversiones C.J. 2010, C.A. Merienda con el compositor	82,62
TOTAL		376,18

NÚMERO	PRESENTACIÓN	COSTO (Bs.)
17	Makro Comercializadora, S.A. 2 Resmas de papel	83,80
18	Bazar y Librería ARAIRA JF, C.A. Cartuchos de tinta	349,00
19	Impresión Carátula	
20	Corporación Tecno Electric Konsen C.A. DVD vírgenes	49,95
TOTAL		

NÚMERO	EQUIPO TÉCNICO	COSTO (Bs.)
21	Miguel Urbano Fotografía Fotógrafo	2000,00
TOTAL		2000,00

NOTA: Los totales de las facturas de Utería pueden ser mayores a los montos establecidos en este cuadro porque sólo se han tomado en cuenta los materiales que realmente fueron utilizados.

SENIAI
 INVERSIONES COMPU MALL, C.A.
 RIF: J-30369213-3
 Calle Orinoco Edif. Santa Ana Piso 3
 Local Compu Mall Urb. Las Mercedes
 Zona Postal 1060
 Sucursal Las Mercedes
 Calle Orinoco Con Av. Principal De Las Mercedes, Edif. Compu Mall
 Tlf. 0212 993 01 11

FACTURA # 00057975
 FECHA: 27/01/2011 HORA: 17:29

DATOS DEL CLIENTE
 RAZON SOCIAL:
 GOMEZ DE G. BEATRIZ L.
 RIF/CI: V-00970850

Caja: 10 Referencia No.: 57975

COD.:01072960	Ctd.: 1
LAMI NINOS CREATIVOS (G)	5.36
COD.:00039910	Ctd.: 1
PAPEL DE REGALO TODA (G)	4.75
COD.:00245653	Ctd.: 1
DELTA BLOCK PAPEL LU (G)	6.25
COD.:01063808	Ctd.: 1
OFFICE LINE PAPEL SE (G)	1.79
COD.:01075547	Ctd.: 1
SYSADE MARCADOR PERM (G)	5.55

BI G 12.00% 23.70
 IVA G 12.00% 2.84
TOTAL 26.54
 EDD0000009

1.

SENIAI
 J-303692133
 INVERSIONES COMPU MALL, C.A.
 CALLE ORINOCO EDIF. SANTA ANA PISO 3
 LOCAL COMPU MALL
 URB. LAS MERCEDES
 TLF: (0212) 9930111
 COMPU MALL LAS MERCEDES
 CALLE ORINOCO CON AV. PPAL DE LAS MERCEDES EDIF. COMPU MALL

Cajero/a : wcondova
 RIF/CI : V-00970850-
 CLIENTE/RAZON SOCIAL
 GOMEZ DE G. BEATRIZ L.

Caja: 7 Referencia No.: 18005

FACTURA

FACTURA: 00018005
 FECHA: 25-01-2011 HORA: 19:21

01069230 KIRRES CARTULINA VERDE 10x10	Bs 7.96
01069215 KIRRES CARTULINA NARANJA 10x10	Bs 7.96
00206371 FAVINI CARTULINA SITCH	Bs 5.48
01070453 KIRRES CARTULINA ROJO 10x10	Bs 9.90
01070454 KIRRES CARTULINA ROSADO 10x10	Bs 9.90
01070730 KIRRES CURO 100 NOTAS 71G	Bs 6.25
00210257 CELOVEN TIRRO 18MM X 30M	Bs 8.14

BI G (12.00%) Bs 50.17
 IVA G (12.00%) Bs 6.66

TOTAL Bs 62.13
 TASA DE DEBIT Bs 62.13
 # ITEMS: 7
 No se reembolsa dinero. No se aceptan cambios s/o devoluciones despues de 48 horas de efectuarse la compra.
 DEVOLUCIONES DE MERCANCIA DE LUNES A SABADO

2188010743

2.

SENIAI
 J-306724753
 LIBRERIA COLISEO 2020 CA
 ESQ MARRON A MADRICES
 EDIFICIO COLISEO # 28
 BOULEVARD
 TELF-0212-564-2650

FACTURA No.00135310
 22-01-2011 14:06

ART PAPELERIA Bs9.96

BI G 12.00% Bs6.96
 IVA G 12.00% Bs0.84
 CANT.ART 1

TOTAL Bs7.80
 EFECTIVO Bs20.00
 VUELTO Bs12.20

16 #FACD0050 H00E
 NAI5001578

3.

SENIAI
 JARDIN Y FLORESERIA
 EL CAPITAL S.R.L.
 AV. PRINCIPAL DEL CAJETAL
 TELEF: 982-0845/985-9588
 RIF: J0661967813
 FACTURA 095534
 FLORES IVA G 12.00%
 1 x CANT.ART Bs5.78

BI G 12.00% Bs5.98
 IVA G 12.00% Bs0.72
TOTAL EFE. Bs6.70
 22/01/2011 15:23
 DED5008980

4.

SENIAI
 J-314269006
 COMERCIAL ALTE UCCAR C.A.
 DR. PAUL A SALVAIOR DE LEON # 22
 SECTOR LA NOYADA CARACAS
 TELEFONO: 0212 542.30.57

22/01/2011 14:38
 P V.00
 FACTURA: 00023209
 #FACD 0023 CAJERO 101

FLORES Bs101.79

BI G (12.00%) Bs101.79
 IVA G (12.00%) Bs12.21

TOTAL Bs114.00
 CANT.ART 1
 EFECTIVO Bs114.00
 GRACIAS POR SU COMPRA
 ZAC3002369

5.

SENIAI
 J 299248320
 MEGAHOGAR 13. C.A.
 AV. ESTE ENTRE LAS
 ESQUINAS DE MADRICES A.
 HARRON. Nro 32 Y 32-1
 ZONA-CARACAS

FACTURA: 007857
 22/01/2011 13:41
 CAJERO : C 01

1 FLORES Bs45.00

BI G (12%) Bs40.18
 IVA G (12%) Bs4.82

Total: Bs45.00
 EFECTIVO Bs45.00

DED5008980

6.

SENIAT
 J-296072213
 PINATERIA LA DIVERSION 400, C.A.
 ESQ. GRADILLAS A SAN JACINTO
 EDIF. SELEXEX, LOCAL Q2,
 PLANTA ALTA, URB. CATEDRAL
 (SUC. CENTRO)
 ESQ. GRADILLAS A SAN JACINTO,
 EDIF. SELEXEX, P.B. URB. CATEDRAL
 Q212 - 5411679/5433201

REFERENCIA # = 46899 CAJA Q3

*** SIN DERECHO A CREDITO FISCAL

NO. FACTURA 00048901	14:18
22-01-2011	
GLOBOS SURTIDOS HERA	
XSO	Bs 26,79
SUBTTL	Bs 26,79
BT G (12,00%)	Bs 26,79
IVA I2 (12,00%)	Bs 3,21
TOTAL	Bs 30,00
EFFECTIVO	Bs 30,00
CANT. ART	1

CAJERO NO. 000903
 HFACD 0091 #01D
 NAF 2182005759

7.

SENIAT
 J-176892
 COSTURERA MARISSA ZUÑIGA, C.A.
 CALLE JOSE MARIA VARGAS DE SANTA
 FE NIVEL ALAMIDA LOCAL Q2-60
 URB. SANTA FE NORTE

REF: REF: F004961
 CLI: COMINO
 DIR:
 VER: Vendedor 1
 DE: PPSI

FACTURA
 NO. 00502
 FECHA: 20-01-2011 HORA: 14:17

Valor	Bs 70,31
BT G (12,00%)	Bs 70,31
IVA G (12,00%)	Bs 8,44
TOTAL	Bs 78,75
PAGADO	Bs 78,75
# ITEMS: 1	

CAJERO NRO 1
 GRACIAS POR SU VISITA
 VUELVA PRUNTO

8.

SENIAT
 J-305475601
 PROMOTORA MARRON C.A.,
 AV. GESTE MARRON EDIF TORRE
 SEGUROS CARACAS PISO PS LOCAL PS
 BECTOR CENTRO

RAZON SOCIAL: MARIA BALUPO
 RIF/C.I.: V17922370
 CCS
 REF: #0167062
 USU: CAJAS VEN: 08

FACTURA
 FACTURA: 00031073
 FECHA: 22-01-2011 HORA: 12:05

8 x Bs 6,24	
6615 NO TEJIDO P.O.P HTS	Bs 49,92
9,900 x Bs 6,24	
6615 NO TEJIDO P.O.P HTS	Bs 61,78
1,600 x Bs 5,80	
6209 TULL ILUSTON HTS	Bs 10,44
!Precio: 12,29 Ahorros 6,50!	
1,300 x Bs 8,92	
5839 GRANDES LIGAS PESADO	Bs 11,60
!Precio: 18,92 Ahorros 10,60!	
SUBTTL	Bs 133,74
BT G (12,00%)	Bs 133,74
IVA G (12,00%)	Bs 16,05
TOTAL	Bs 149,79
EFFECTIVO	Bs 150,00
CAMBIO	Bs 0,21
NAF	218128224

9.

SENIAT
 J-303861905
 ATRAS Y MARRON SAI LA MARRON CA
 Esq. La Marron a Dr. Paul Egil. Seguros
 Caracas PISO PS Local 10-11
 Zona El Centro
 (0212) 564-09-49, 564-43-74
 Pasado

Estado: OK
 OPERADO
 C.I.: 9509407
 Vendedor: PPSI
 No. Vendedor: 2

FACTURA
 NO. 0017760
 HORA: 16:50

BT G (12,00%)	Bs 16,71
IVA G (12,00%)	Bs 16,07
BT G (12,00%)	Bs 26,79
IVA G (12,00%)	Bs 3,21
TOTAL	Bs 30,00
EFFECTIVO	Bs 30,00
# ITEMS: 2	

No se aceptan devoluciones
 Gracias por su compra
 NAF 2188001294

10.

SENIAT
 J-301420608
 EXCELSOR TAMIA SUPERMERCADOS, C.A.
 AV. SAN FRANCISCO CON CALLE MARRA
 DE MACARACUY PLAZA TORRE A
 NIVEL 9 DE 1-B URB. MACARACUY
 SUCCURSAL SANTA FE

AV. JOSE MARIA VARGAS DE SANTA FE NIVEL
 AUTOMERCADO, URB. SANTA FE, BARRIO.

RAZON SOCIAL: MARIA PARELLI
 RIF/C.I.: 478250
 COLABORADOR: 9509407000
 CLAV: 020 - BOR. DE OPERACION: 54108
 -- SIN DERECHO A CREDITO FISCAL --

FACTURA
 NO. 0093045
 HORA: 14:29

PRECIO MARRON SODA (1)	Bs 4,70
CANTO 4)	Bs 4,70
TOTAL	Bs 4,70
DEBITO NEGRO	Bs 5,00
CAMBIO	Bs 0,30

Maximo 7 Dias Para Devoluciones Con
 La Presentacion De La Presente Factura

NAF 2186011052

11.

SENIAT
 J-301420608
 EXCELSOR TAMIA SUPERMERCADOS, C.A.
 AV. SAN FRANCISCO CON CALLE MARRA
 DE MACARACUY PLAZA TORRE A
 NIVEL 9 DE 1-B URB. MACARACUY
 SUCCURSAL SANTA FE

AV. JOSE MARIA VARGAS DE SANTA FE NIVEL
 AUTOMERCADO, URB. SANTA FE, BARRIO.

RAZON SOCIAL: MARIA PARELLI
 RIF/C.I.: 478250
 COLABORADOR: 9509407000
 CLAV: 020 - BOR. DE OPERACION: 54108
 -- SIN DERECHO A CREDITO FISCAL --

FACTURA
 NO. 0093045
 HORA: 13:57

KPPI NYMA 500 21)	Bs 9,64
LOS PAIS NYMA 400/AN 100ml)	Bs 10,71
KPPI NYMA 500 21)	Bs 9,64
ORUMS PALMITAS 250G)	Bs 21,43
ORUMS PLATOS P-X P X TE IND)	Bs 7,06
LOS PAIS NYMA 400 100ml)	Bs 10,71
BT G (12,00%)	Bs 69,21
IVA G (12,00%)	Bs 8,31
TOTAL	Bs 77,52
DEBITO NEGRO	Bs 77,52

Maximo 7 Dias Para Devoluciones Con
 La Presentacion De La Presente Factura

NAF 2188012062

12.

SENIAT
 J-301420608
 EXCELSIOR GAMA SUPERMERCADOS, C.A.
 AV SAN FRANCISCO CON CALLE MARA
 CC MACAHUJAY PLAZA TORE A
 NIVEL 9 OF 1-8 URB MACARAJAY
 SUCURSAL VIZCAYA
 AV. LA QUAIRITA CON CALLE LA LOMITA
 C.C. VIZCAYA, NIVEL PD
 BANCO SOCIAL HERIA PARILLI
 RIF/ACT: 4768500
 COLABORADOR: 15041510952
 CAJA: 0019 NIVEL DE OPERACION: 380064
 -- SIN DERECHO A CREDITO FISCAL --

FACTURA

FACTURA:	00324798
FECHA: 29-01-2011	HORA: 17:33
0,204 x BsF68,62	
JABON DE PIELINA USUAL HAVEN OVALADO	BsF20,24
0,470 x BsF36,97	
QUESO QUESA PALLI	BsF17,33
BT G (12,00%)	BsF37,57
IVA G (12,00%)	BsF4,51
TOTAL	BsF42,08
EFFECTIVO	BsF42,08

Maximo 7 Dias Para Devoluciones

 9001003960640

13.

SENIAT
 PANADERIA PASTELERIA
LA SALETTE C.A
 CALLE COMERCIO CC.STA. INES
 P.B. LOCALES 5 Y 6
 URB. STA. INES CARACAS
 TLFNO. 9796787
 FECHA 11/03/2011 VIE 12:33
 RIF: J001370822

FACTURA 135787

EXENTO (E)	Bs10,20
1 x CANT. ART	
EXENTA	Bs10,20
TOTAL	Bs10,20
EFFECTIVO	Bs10,20

CAJERO 1 12:33
 MH CROBAS2259
 GRACIAS POR SU COMPRA
CAJA.2

14.

15.

SENIAT
 I-317071644
 INVERSIONES C.I. 2010, C.A.
 AV JOSE ANTONIO PAEZ URB EL PARAISO
 RES. CHIMETA, PISO 9, APDO 9191
 ZONA POSTAL 1000
 SUCURSAL: C.C. PLAZA LAS AMERICAS
 SEGURIDAD ETAPA, LOCAL 51-01, EL CAJETAL
 RESTAURANTE NDA

Mesa2

FACTURA

FACTURA:	00024439
FECHA: 26-01-2011	HORA: 17:19
POSTRES	Bs 21,87
ASIA	Bs 6,28
POSTER	Bs 10,23
CAFE GRANDE	Bs 7,47
POSTRES	Bs 21,87
SERVICIO 10 % (E)	Bs 4,77
SUBTEL	Bs 24,49
DEBITO (E)	Bs 4,77
BT G (12,00%)	Bs 47,72
IVA G (12,00%)	Bs 8,33
TOTAL	Bs 82,46
EFFECTIVO	Bs 82,46

GRACIAS POR SU COMPRA...
 2148131838

16.

SENIAT
 RIF NO. J-00319235-0
 MAKRO COMERCIALIZADORA, S.A.
 Av. R. Gallesos C/C Vte. Petare Guarenas
 Edif. Tienda La Urbina P. 1, La Urbina
 1070, Edo. Miranda, 0212-242.26.11
 TIENDA MAKRO LA URBINA
 Prol. Av. Rom Gallesos c/Crta. Vieja
 Petare Guarenas, La Urbina Caracas.

FACTURA

No.: 96614 0017
 0249

HORARIO: LUN A SAB 6:30 AM A 9:00 PM
 DOM 7:00 AM A 6:00 PM

Cliente #: 01 62603650
 CI/RIF #: V-04768500
 PARILLI GARCIA MARIA ELBA

Makro No. 596561 MFE Pante ****2

2 X HP PAPEL PARA FO	
TO CARTA RESMA 9448	74,82 G
Monto Venta	74,82 *
BT G 12,00%	74,82
IVA G 12,00%	8,98
Monto a Pagar Bs	83,80 *
EFFECTIVO	100,00

MAKRO SIEMPRE DA MAS...
 Su Cambio 16,20

TOTAL Bs 83,80 *
 No. Fact. del Periodo: 35

15/03/2011 10:58
 MH BBP41PBMCR

17.

SENIAT
 BAZAR Y LIBRERIA
ARAIRA JF.C.A.
 AV. UNO, CENTRO PROFESIONAL LOS
 SAMANES LOC.#2 URB. LOS SAMANES
 TELEF. 943-13-41 DISTRITO CAPITAL
 FECHA 15/03/2011 MAR 12:35
 RIF: J-30346618-4

FACTURA 073417

CONSUMIBLES IVA G 12,00%	Bs311,61
1 x CANT. ART	
BT G 12,00%	Bs311,61
IVA G 12,00%	Bs37,39
TOTAL	Bs349,00
DEBITO	Bs49,00
TOTAL	Bs300,00
EFFECTIVO	Bs300,00

CAJERO 1 12:35
 MH CROC252273

18.

19.

MIQUEL ANGEL URBANO FOTOGRAFIA

Av. La Guairita, Res. La Guairita, Torre A, Apto 7-C, Urb. La Bonita, Caracas 1080

urbanofotografia@cantv.net Telefonos: 0414-329.50.78 FACTURA N° 0099
 0412-329.50.78 N° DE CONTROL
 0416-639.50.78

FECHA DE EMISION: 31/01/2011

CONDICIONES DE PAGO: contado RIF: V-03602419-0

NOMBRE O RAZON SOCIAL: CONSTANZA CRUJELO N° DE RIF: 1804342
 DOMICILIO FISCAL: MARIA MARCELA GALUPPO TELEFONOS: 0414 2021621

ORDEN DE COMPRA N° _____ FECHA _____ ORDEN DE ENTREGA N° _____

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO	TOTAL
	SECURANCIA FOTOGRAFICA.		
	PARA PROYECTO FINAL DE GRADUACION		
	EQUIPOS UTILIZADOS-		
01	CAMARA CANON EOS 70D con lente 28-200		
01	CAMARA CANON POWERSHOT G12 PARA MONITORIA		
02	FLASHES ELINCHROM de 300WT. c/u con		
	- CASAS DE LUZS DIFUSORES Y TRIPODOS		
	JUOGO DE RADIO QUANTUM PARA DISPARE		
	LOS LUZS		
02	TRIPODOS MANUFROTO PROFESIONAL PARA		
	LOS CAMARAS.-		

Contribuyente Formal ORIGINAL SUB-TOTAL 2000

IVA % SOBRE Bs. -

TOTAL 2000

Son Bolivares 200 MIL con IVA 10%

Impresora Diana RM, C.A. Av. Casanova, Sabana Grande, Pasaje Auncon, Edif. Reja, local 12, PB., Caracas - RIF: J-31235790-0 - NET: 0371065776
 Telf. 762 91 09 Resolución No. RCADFIMF/2006/971 del 18/07/2006. Factura con Control desde 001 al 500 - fecha 21/09/06 - Región Capital