



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES  
AUDIOVISUALES

LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES A  
TRAVÉS DEL COLOR Y EL SONIDO

AUTOR

Gabriela Stefany Revelo Pérez

AÑO

2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES A TRAVÉS DEL COLOR Y EL  
SONIDO

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
Establecidos para optar por el título de Licenciada en Cine y Artes escénicas

Profesor Guía

Ana Gabriela Yánez Moncayo  
Master of Science in Sound Design

Autor

Gabriela Stefany Revelo Pérez

Año  
2019

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

“Declaro haber dirigido este trabajo, la representación de personajes a través del color y el sonido, a través de reuniones periódicas con la estudiante Gabriela Stefany Revelo Pérez, en el semestre 2019-20, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

---

Ana Gabriela Yáñez Moncayo

Master of Science in Sound Desing

CI 172160670-3

## DECLARACIÓN DE PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, la representación de personajes a través del color y el sonido, de Gabriela Stefany Revelo Pérez, en el semestre 2019-20, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

---

Orisel Castro López  
Magister en Antropología audiovisual y  
documental atropológico

C.I 1756354484

---

Álvaro Muriel Castro  
Magister Universitario en  
Producción Audiovisual

C.I 1709175762

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

---

Gabriela Stefany Revelo Pérez

CI: 1803824877

## AGRADECIMIENTOS

A la vida, a mi Madre y a mi familia, por el apoyo incondicional que me han dado hasta ahora.

A mis amigos y seres queridos que siempre me dieron una mano para seguir adelante.

A profesionales como Gaby Yáñez, quién se interesa por enseñar con pasión su conocimiento.

## DEDICATORIA

Agradezco a todas las personas que han caminado a mi lado, y me han dado la fuerza necesaria para seguir adelante y cumplir mis sueños.

## RESUMEN

Las formas de representación cinematográfica a través de la adaptación son infinitas, dependen mucho de la imaginación y el sentido de cosmovisión que quiere compartir el director al espectador. En *Efecto Degradé* se eligió adaptar un cuento representándolo a través de dos variables: el sonido y el color. Estas áreas están estrechamente relacionadas a la creación de vínculos sensoriales con el espectador.

La intención de este proyecto es que los personajes puedan ser representados a través de colores que generan emociones y sonidos que estimulan las sensaciones. Esto se logró aplicando la teoría de la psicología del color a los personajes tomando en cuenta algunos referentes que utilizan la misma lógica.

Por otro lado, en cuanto al diseño sonoro, se logró a través de diferentes pruebas de sonido hasta llegar al producto final, con una característica muy importante; los personajes en *stop motion* no tienen voz, es decir se expresan con sonidos diegéticos y extradiegéticos que se distinguen en cada emoción que sienten los personajes en la historia.

En la unión de estos parámetros, como resultado se realizó un cortometraje de 7 minutos con dos realidades: *stop motion* y *live action*, en el cuál el personaje principal atraviesa por una serie de episodios que lo hacen mudar de sentimientos y esto se representa a través de los cambios sonoros y de color.



## ABSTRACT

The forms of cinematic representation through adaptation are infinite, they depend a lot on the imagination and sense of worldview that the director wants to share with the viewer. In *Efecto Degradé* it was chosen to adapt a story by representing it through two variables: sound and color.

These areas are closely related to the creation of sensory links with the viewer. The intention of this project is that the characters can be represented through colors that generate emotions and sounds that stimulate the sensations.

This was achieved by applying the theory of the psychology of the color to the characters taking into account some benchmarks that use the same logic.

On the other hand, with regard to the sound design, was achieved through different tests sound until you get to the final product, with a very important feature; the characters in stop motion have no voice, i.e. are expressed with sounds *diegéticos* and *extradiegéticos* that are distinguished in each emotion felt by the characters in the story.

In the union of these parameters, as a result of making a short film of 7 minutes with two realities: stop motion and live action, in which the main character goes through a series of episodes that make him move of feelings and this is represented through with sounds and colors.

## ÍNDICE

1. NOTA DE INTENCIÓN.....	1
2. SINOPSIS.....	2
3. INTRODUCCIÓN .....	3
4. FUNDAMENTACIÓN .....	5
4.1 REFRENTES TEÓRICOS .....	5
4.1.2 ADAPTACIÓN Y GUIÓN.....	5
4.1.3 PSICOLOGÍA DEL COLOR.....	9
4.1.4 SONIDO EN EL CINE.....	12
5. DESARROLLO DE PERSONAJE MEDIANTE EL COLOR Y EL SONIDO .....	14
5.1 REPRESENTACIÓN DEL COLOR.....	14
5.2 REPRESENTACIÓN DE SONIDO .....	15
6. CONCLUSIONES.....	17
REFERENCIAS.....	18
ANEXOS .....	20

## **1. NOTA DE INTENCIÓN**

La creación de esta historia surge a partir de un cuento propio, basado en la experiencia de falta tiempo y entendimiento en una relación. Luego, después de la adaptación y creación del guion se procedió a la creación de personajes enfocados en generar sensaciones de una manera visual y sonora. A lo largo de la historia se evidencia el proceso por el que pasan los seres humanos cuando tienen sensaciones o emociones fuertes: de alguna manera simbólica cambiamos de color, cambian los sonidos de nuestro entorno y miramos diferente cada vez que sucede algo significativo. Es por esto que los personajes principales de la historia tienen esta cualidad.

## 2. SINOPSIS

Víctor (55), un hombre solitario está leyendo un cuento, al hacerlo se transporta a otra dimensión en donde es un personaje en *stop motion*. Dentro de ese mundo, Víctor revive su última historia de amor y experimenta varias sensaciones y emociones que se ven reflejadas en cambios de color y sonido a partir de cada emoción.

### 3. INTRODUCCIÓN

La literatura y el cine están unidas a través de la adaptación, y se ha visto reflejada desde los inicios del cine. Por ejemplo, películas como: *Psicosis* (Hitchcock, 1960), *La naranja mecánica* (Kubrick, 1971) o *El padrino* (Coppola, 1972), éstos son algunos de los referentes más representativos que se basaron en una obra literaria para la realización de sus películas.

En *Efecto Degradé* se adaptó una obra literaria la cuál fue producida en *stop motion* y *live action*, esto conlleva directamente a la construcción de personajes animados, los cuáles se construyeron de una forma minimalista, expresándose de una mejor manera a través del color y el sonido.

Esta investigación empezó con una exploración personal de lo inconsciente para hacerlo consciente a través de un cuento que refleja la intención y emoción generada por esta búsqueda. El cuento habla sobre una persona que expresa sus sentimientos a un amor perdido, mientras que en la adaptación habla sobre una pareja que pasa por varias etapas de amor y felicidad hasta que uno de los dos se queda solo. Consecuentemente se interpretó el color y el sonido como ramas principales para la esencia del cortometraje. Estas se ven reflejadas en la creación de personajes en *stop motion*. Por otro lado, también se analizarán los diferentes métodos de la adaptación de una obra literaria al cine, principalmente tomando en cuenta las distintas formas de representar un personaje animado.

Se eligió analizar cómo funciona la representación de personajes a partir del color, es decir, de la estética visual, y a partir del sonido como representación emocional. Además, se ha implementado la teoría de la psicología del color para poder explorar las diferentes sensaciones que se producen en el espectador. Por otro lado, el cortometraje carece de diálogos, lo cual es una ventaja porque se puede interpretar el equivalente sonoro de una manera más libre. A la vez, es una desventaja porque posiblemente algunos espectadores no entiendan muy bien el contenido. Sin embargo, esto puede resolverse con la construcción de una propuesta sonora

sólida, que ayuda de manera representativa a la imagen con respecto a la sensación evocada en el espectador.

Otro aspecto muy importante utilizado en este proyecto es el montaje, dado que permite elegir cómo contar la historia. Para esto se analizará el proceso llevado a cabo para constituir el presente proyecto, llamado *Efecto degradé* (Revelo, 2019).

## 4. FUNDAMENTACIÓN

### 4.1 REFRENTES TEÓRICOS

#### 4.1.1 ADAPTACIÓN Y GUION

Para el desarrollo de esta investigación es necesario entender como es la adaptación en el mundo cinematográfico, que diferencias y capacidades tiene al momento de plasmar en una pantalla una obra literaria. Según un artículo del periódico *El comercio* habla acerca de la adaptación de libros en el cine nos menciona que:

A partir de una propuesta, el director decide qué le resulta más interesante subrayar. El conflicto inicia, porque la lectura es una actividad muy íntima y el espectador busca que su imaginación se vea reflejada en pantalla. La adaptación se requiere de “respetar la literatura y el cine sin desconocer la valía de cada una”. Para ello es necesario comprender la lectura audiovisual desde su lenguaje propio. “Hay que entender los planos, la cromática, el montaje, etc., y qué intenta decir cada uno”. Solo de esta forma es posible comprender la motivación del director y valorar a cada obra por sí misma. Veintimilla,(22 de Abril del 2015).

En este párrafo se puede apreciar a breves rasgos todo lo que sucede al momento de adaptar una obra literaria, como por ejemplo los conflictos del director al momento de crear la historia desde la lectura audiovisual, lo cuál refleja su imaginación y su intención.

Una vez que se entiende el proceso de adaptación, se procede a escribir el guion en el cuál debe estar implícito un perfil psicológico y un crecimiento dramático de cada personaje, para que la historia se cuente con mayor fluidez.

Robert Mackee *El guion* (1990) nos menciona algunos tipos de conflicto en el personaje son:

- Conflictos internos: el personaje y sus problemas emocionales, mentales o físicos.
  - Conflictos personales: el personaje y sus problemas con otras personas de su círculo íntimo, como pueden ser familiares, amigos, amantes, etc.
  - Conflictos extra personales: el personaje y sus problemas con el entorno físico (por ejemplo: la naturaleza), con estamentos o instituciones sociales, y con personas en sociedad (personas que están fuera de su círculo íntimo).
- Mackee, (1990, p65)

Mckee menciona, de una manera un poco distinta, los conflictos que debe tener el personaje para que tenga una mejor fluidez en la historia, estos conflictos son necesarios ya que en torno a estos se desarrolla el resto de la historia (1990, p80). En la narrativa de los personajes es muy importante el papel que tiene cada uno, es decir, deben tener cambios narrativos constantes para que la historia lleve un buen ritmo y no se torne aburrida, por ejemplo, el personaje principal empieza ilusionado y termina triste y solo, por otro lado, su pareja empieza ilusionada y termina enamorada.

En relación con el proyecto, es muy importante determinar acciones que reflejen lo que se quiere expresar sin palabras, es decir cuando los personajes se expresen tienen sonidos, no diálogos. Además de esto, es indispensable destacar los conflictos de cada personaje. En Efecto Degradé los puntos de giro son: cuando Víctor (el protagonista) empieza a leer el cuento, posteriormente durante la pelea entre personajes (*stop motion*), y el tercer punto cuando la relación acaba. Estos son los conflictos que permiten que la historia se desarrolle de principio a fin, porque cada uno de estos sucesos es el detonante para el siguiente acto, es decir cada acción determina la continuidad de la otra.

Algo que se destaca en este proyecto es la relación que existe entre en la psicología del personaje y la acción del mismo. Es decir, sus acciones estarán basadas a través de la psicología del personaje, formando así una unidad.



Para que esto sea visible ante el espectador es necesario el diseño de personajes a nivel físico y material. Por lo tanto, una vez cerrado el guion adaptado, se dio paso a la representación de los personajes en imágenes. Para esto fue imprescindible tomar en cuenta sus aspectos psicológicos y sociales, tanto internos como externos, para crear sus versiones en *stop motion*.

Cada personaje debe tener una característica marcada, y tratándose de muñecos con expresiones minimalistas, es el color lo que los caracteriza, haciendo las veces de vestimenta. Además de esto, ellos sólo llevan objetos específicos que los diferencian más entre sí: una cartera, un maletín, o una rosa. Adicionalmente, el trabajo mediante *stop motion* permite evitar estereotipos, como rasgos culturales. La construcción de la historia se basa sobre todo en la creación artística que se demuestra en el cambio de color acompañando de un sonido específico.

En relación a esto, Seger (1990) menciona que lo primero que debemos tener en cuenta es que un personaje no existe por sí solo, es decir, aislado, sino que aparece siempre en un contexto. Todo esto son rasgos que determinarán su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar; es decir, que conformarán su psicología. Los pasos a seguir según Seger son:

- Obtener una primera idea a partir de la observación o de la experiencia.
- Crear los primeros bocetos.
- Encontrar la esencia de un personaje que resulte coherente.
- Encontrar las paradojas inherentes al personaje para crear complejidad.
- Añadir emociones, actitudes y valores.
- Añadir detalles para lograr que el personaje sea concreto y singular.

(p.57)

Segger nos habla en general de qué es lo que consolida un personaje animado, pero en este proyecto, la intención también es despojarse de estereotipos culturales y religiosos. Para encontrar la esencia de cada personaje fue necesario atravesar distintos procesos a través de la experiencia, y con esto se refiere a la creación de imágenes y bocetos de la imaginación hasta hacerlo palpable, además encontrar la

esencia de cada personaje basándose en el perfil psicológico, e incluir una cualidad para que se puedan diferenciar cada uno.



*Figura 1.* Caracterización de personajes. Sirve para entender como son los personajes. Tomado de (Revelo, 2019)

En la creación de personajes existen características que les definen como, por ejemplo, los personajes principales: Víctor tiene un sombrero y Lú tiene una cartera roja.



*Figura 2.* Personajes principales. Sirve para ver su caracterización. Tomado de (Revelo, 2019)

En cuanto a los personajes que restan, como Hugo (40), que es quién tiene audífonos y jefe César (45) tiene un bigote. A través de estos pequeños detalles podemos diferenciar los personajes.

#### 4.1.2 PSICOLOGÍA DEL COLOR

Al momento de construir los personajes se toma en cuenta la psicología del color para determinar en qué color se ubica cada sentimiento. Para esto se tomó como referente la teoría de Ciara Molina (2014), que explica de manera implícita el significado de los colores con referencia a los sentimientos.

Cada color tiene un significado en nuestro subconsciente, a él le asociamos toda una serie de virtudes y valores que tienden a ir de la mano de la cultura en la que vivimos (Molina, 2014). Aquí se puede apreciar una tabla del color y los sentimientos.



*Figura 3.* Tabla del color. Sirve para demostrar la teoría propuesta. Tomado De (Molina, 2014)

Molina nos plantea una teoría un poco más profunda que lo común e universal acerca de la psicología del color, habla de otro tipo de sentimientos y cómo estos están caracterizados por un color individual. Para tener una idea más clara de todo lo que se ha mencionado hasta ahora, existe un referente bastante cercano en cuanto a la creación de personajes a partir del color: *Inside out* (Docter, 2015), es una película animada que habla sobre los sentimientos y qué color tiene cada uno de ellos dentro de una persona. Esto se muestra en todo el trayecto de la película y es una característica compartida con *Efecto Degradé* ya que ambas demuestran la cromática de cada personaje y cómo se relacionan psicológicamente con el mismo. Además del color y la psicología aplicada, el diseño sonoro que se utiliza en esta película está relacionado directamente con la personalidad de cada personaje y el color que tiene cada uno. Por ejemplo, el personaje Tristeza es de color azul y su voz es bastante grave y sus movimientos son lentos y pesados. Mientras que el personaje Enojo es de color rojo y sus sonidos son bastantes fuertes y explosivos. Por otro lado, el montaje que tiene *Inside out* es un montaje paralelo que consta de dos realidades diferentes; del mismo modo *Efecto degradé* se caracteriza por tener un montaje que distingue realidades: *live action* y *stop motion*, es decir, mediante el montaje paralelo se logró unir estas dos realidades, además conectar las imágenes mediante cortes, acompañados del sonido.



*Figuras 4.* Psicología del color *Inside out*. Sirve para comprender como se utilizó el color en esta película. Tomado de (Docter, 2015)

Este es un ejemplo de como se utilizó la psicología del color en la película, no es la misma que se aplica al proyecto sin embargo cumplen con la misma intención y propósito y comparándolo con Efecto Degradé: existen dos personajes principales y uno secundario, cada uno cambia de color cada vez que existe un evento que lo hace cambiar de ánimo. Esto se da con la intención de relacionar sentimientos con colores de una manera más amplia como podemos observar en la *figura 3*.

### 4.1.3 SONIDO EN EL CINE

El sonido y la imagen en el cine no siempre fueron de la mano, en un principio el cine era mudo. Algunos ejemplos relevantes en la historia del cine son *Psycho*(Hitchcock, 1960), *La naranja mecánica*(Kubrick, 1971) y *El padrino*(Coppola, 1972). Los sonidos en relación la imagen forma algo llamado:

“Síncresis” (la sincronía y síntesis entre e imagen y sonido), podemos entonces empezar a comprender la complejidad del uso de la música y el sonido en el cine. (Chion, 1994, p2).

Esto es algo necesario de entender al momento de empezar a sincronizar, en este caso el color y el sonido, ya que los dos deben estar conectados de tal forma que el espectador no sienta la diferencia entre estos. El mismo autor propone una serie de parámetro a cumplir al momento de empezar a sonorizar la imagen.

Música: diegética y extra diegética, en este proyecto se aplican los dos, en *live action* se utiliza solo sonido directo, mientras que en *stop motion* es necesario tener sonidos que ayuden a marcar las acciones y sensaciones de los personajes.

Voz: este cortometraje solo tiene un diálogo, el cuál ayuda a que estos dos mundos se conecten, no solo por la imagen, sino por el sonido, el resto carece de diálogos.

Sonidos Incidentales: Refuerzan intensidad o situación, estos se aprecian en los pasos, o movimientos del personaje en *stop motion*.

Ambientes: se utiliza sonido directo y ambientes de un banco de sonidos.

Planos Sonoros, montaje y edición: esta es la etapa de post producción en donde se decide como montar todos los sonidos propuestos anteriormente.

Adicional al valor sonoro, el impacto emocional que tiene el diseño sonoro en Efecto Degradé se presenta desde dos puntos de vista. El primero, que distingue emociones y sensaciones como alegría, miedo, enojo, angustia o tristeza, mediante la elección de distintas melodías que expresan la misma emoción. El segundo es

la intensidad de volumen con el propósito de que el espectador sienta empatía con los personajes al subrayar sus sensaciones.

Por otro lado, en el mundo de la realidad se utiliza únicamente sonido directo, aumentado peso en los ambientes, mientras que en el mundo de la fantasía (*stop motion*) se utiliza un diseño sonoro con música de fondo, dando un sonido a cada detalle que aporte a crear una mayor conexión con la imagen.

Esto quiere decir que se utilizan *foleys* para representar los movimientos, gestos y cambio de color en los personajes. Además, en cada escena existen ambientes diferentes que representan la sensación del momento. El resto de sonidos que aparecen en escena son sonidos pre existentes, los cuáles mediante la edición se sincronizan dando mayor significado a la imagen.

Por lo tanto, el diseño sonoro, es aun más verosímil debido a que a través de estos sonidos se marcará el cambio de color y el ambiente en donde se encuentra cada uno. Además, los sonidos que están a su alrededor serán manipulados hasta lograr lo que se requiere.

Para tener una mayor idea como es la estética del sonido en este cortometraje, se utiliza como referente a Vincent (Burton,1982), ya que este cortometraje, además de ser una adaptación, el sonido que se presenta a manera de personaje, es decir cada vez que el personaje cambia de ambiente los sonidos cambian drásticamente, esto es lo que se busca generar en el cortometraje con cada cambio de color.

## 5. DESARROLLO DE PERSONAJE MEDIANTE EL COLOR Y EL SONIDO

### 5.1 Representación del color

La propuesta de color de la realidad, se desencadena en un matiz de cafés y rojos que acompañen a la vestimenta del personaje para generar sensaciones de soledad, y de vejez. Por otro lado, el color en el mundo del *stop motion* es muy diferente, cada ambiente tiene diferentes paletas de colores, pero lo que realmente lo caracteriza es el cambio de tonalidad en cada personaje. Esto está basado en la teoría de la psicología del color y cómo esto se relaciona con los sentimientos que se viven en ese momento.



**Amor      Confusión      Impulso      Inestabilidad      Empatía      Testarudez**

*Figura 5.* Representación del color. Estas figuras sirven para entender la relación Entre sentimiento y color. Tomado de (Revelo, 2019)

El cambio de color ocurre cada vez que los sentimientos cambian. La historia de los personajes en *stop motion* inicia en tonos blancos que representan al amor, y poco a poco se llenan de color durante algunas de las acciones cotidianas como: tomar el desayuno o un helado. Posteriormente Lu se vuelve marrón (impulso) a través de una llamada de trabajo lo que lleva a la pareja a tener una pelea adoptando el color celeste (inestabilidad). Después, Lu conoce a otra persona y cuando esto sucede se vuelven de color morado (empatía), dejando a Víctor sólo de color verde



(testarudez). El juego de tonos que se utiliza en cada escena es imprescindible para que estén en relación con las acciones.

## 5.2 Representación de sonido

Para este cortometraje se ha decidido descartar los diálogos e incluir sonidos, porque es un cortometraje completamente sensorial y mediante la eliminación de los sonidos ayuda a la propuesta descrita anteriormente por Chion , todo esto mediante *foleys* que construyan los movimientos y expresiones de los personajes. Para este proyecto se hicieron varias pruebas de sonido, poco a poco se fue consolidando en una construcción musical definiendo los sonidos que llevan los personajes cuando cambian de color. El cortometraje consta con la intención de empezar con un ambiente lleno de risas y terminar en tristeza y soledad. Por último, los personajes constan de gestos sin vocalización que determinan aún más la acción de los mismos. En cuanto a los sonidos ambientes, algunos fueron creados manualmente y otros fueron de un banco de sonidos.

Por otro lado, el cambio de sonidos en escena depende de la emoción que se genere en la imagen, permitiendo sonidos cortantes o fluidos. En conclusión, el sonido que se propone en este cortometraje es directo en la realidad, mientras que en la fantasía se utiliza una mayor cantidad de sonidos y muchos de ellos son bastante nostálgicos e intensos, demostrando así la intención que se quiere con el espectador.

En los fotogramas que forman el mundo 'real' se utilizan melodías suaves con sonidos diegéticos que se relacionan con las acciones de Víctor. Por ejemplo, fumar, pasar una página y coger un libro. Por otro lado, cuando está en el hospital los sonidos se tornan un poco distorsionados, informándole al espectador que el personaje no está totalmente consciente.

Por la ausencia de sonido sincronizado durante el rodaje en *stop motion*, se necesita de una mayor construcción sonora mediante *Foley* que generen el movimiento de

los personajes. Hay que tener en cuenta que el sonido no pretende representar al color, sino más bien el sentimiento que tienen ese momento.

## 6. CONCLUSIONES

En conclusión, se puede mencionar que, en el trascurso de la adaptación es necesario tener en cuenta varios parámetros para pasar al guion, como por ejemplo tomar la esencia del corto y transformarlo en otra historia totalmente distinta, pero con el mismo significado.

Al momento de pasarlo al guion es necesario tener una idea clara sobre como va a ser la estética, cromática, edición, entre otros, ya que al momento de escribir no solo se piensa en la historia si no como va a ser representada.

Cuando ya se tiene esta idea creada, se procede con la creación de personajes animados, para esto es muy importante tener en cuenta como referente a Seger, ya que el menciona varios pasos para llegar a la construcción de personajes, para esto es necesario crear primero bocetos de los personajes y después construirlos de manera manual, dando una caracterización a cada uno de ellos con la intención de que se puedan distinguir en la historia, esta caracterización se puede notar claramente en el producto final.

Una vez que ya se tiene armado todo el set y los personajes, se procede a grabar, aquí también está implícito el rodaje de *live action*, todo esto se grabó siguiendo al pie de la letra en guion. Sin embargo, cuando se procedió a la edición, cambio la historia, haciéndola más compacta y entendible. Adicionalmente, se introdujo el diseño sonoro, en el cuál fue muy difícil de encontrar, que sonidos y que música iban a estar en sincronía con la imagen, y como estos iban a influir en las sensaciones del espectador, pero a través de diferentes pruebas se llegó a la conclusión de que sonidos iban a tener cada personaje, cada sentimiento, etc.

Por último, se puede decir que todo este proceso es bastante largo, desde la creación del cuento hasta la realización del cortometraje, y mediante este proceso se ha obtenido un buen resultado en cuanto a la representación de personaje a través del color y el sonido.

## REFERENCIAS

- Attenborough, R. y Dorme, N. (1992). *Chaplin*. Estados Unidos: Carolco Pictures
- Bertetti, P.(2017). *La historia audiovisual: Las teorías y herramientas semióticas*. Barcelona:Editorial UOC
- Eisenstein, M. (1991). *Hacia una teoría del montaje*. Buenos Aires: Grupo Planeta(GBS)
- El sonido en el cine. Academia de cine (Web log post). (n.d.). Recuperado de <http://latoma.cl/el-sonido-en-el-cine/>
- Lucas, G. (1997). *Star Wars*. Estados Unidos: The Walt Disney Company.
- Lumière, L y Lumière, H. (1895). *L' arrivée d' un train en gare de la Ciotar* . Francia: Lumière.
- Mckee, R. (2011). *El guion. Story*. Europa: Editorial ALBA
- Molina, C. (2014). Colores y Emociones. <http://www.ciaramolina.com/colores-y-emociones/>.
- Rivera, J y Docter, P. (2015). *Inside out*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- Rodriguez, M.(2009). Teorías sobre adaptación cinematográfica.*UAM*. [http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/100\\_jul\\_sep\\_2007/casa\\_del\\_tiempo\\_num100\\_82\\_91.pdf](http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/100_jul_sep_2007/casa_del_tiempo_num100_82_91.pdf)
- Seger,L. (1990). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Heinrichs, R y Burton, T. (1982). *Vincent*. Estados Unidos: Walt Disney Productions
- Hitchcock, A y Hitchcock, A. (1960). *Psycho*. Estados Unidos: Shamley Productions.
- Kubrick, S y Kubrick, S. (1971). *La naranja mecánica*. Reino Unido: Pinewood Studios.
- Ventimilla, A (22 de Abril del 2015). El mundo de la adaptación de los libros hacia el cine. El comercio. Tendencias p.1

- Wooside, J. (2014). La música y el diseño sonoro en el cine. (1 ed). [versión electrónica]. Recuperado de:  
[https://www.amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/65\\_2/PDF/MusicaYDisenoSonoro.pdf](https://www.amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/65_2/PDF/MusicaYDisenoSonoro.pdf)
- Zanuck, D y Crosland, A. (1927). *The jazz singer*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- Zecchi, B(2012). *Teoría y práctica de la adaptación fílmica*. Madrid: Editorial Complutense

## **ANEXOS**

## ANEXO 1

## PROPUESTA DE ÁREA

## Dirección

El cortometraje *Efecto degradé* se construye desde la adaptación de un cuento propio con el propósito de demostrar la falta de tiempo y entendimiento en una relación, desde una cosmovisión artística y personal en donde la historia se desarrolla en dos universos, uno real y uno de fantasía.

El sonido y el color tiene gran connotación y peso en el cortometraje ya que son la esencia de esta historia, esto se debe a que en torno a esos dos parámetros se pudo consolidar la historia en imágenes y sonidos. Por otro lado, la construcción de los espacios en *stop motion* es muy puntual ya que se propone difuminar el fondo dejando mayor visibilidad al personaje, esto se debe a que los personajes necesitan un mayor foco de atención.

En cuanto a la actuación, el personaje principal en la realidad trata de ser bastante pasivo en la historia ya que el recuerdo en *stop motion* es lo que genera mayor emoción debido a sus acciones, colores y sonidos. En esta parte de *live action* lo que se trata de demostrar es algo bastante observativo, con escenas lentas y con planos abiertos que dan esta sensación. Por otro lado, en el mundo de la fantasía los personajes son bastante intuitivos y se dejan llevar fácilmente por las emociones, hasta llegar al clímax en donde los personajes toman caminos diferentes.

En general se puede notar claramente la distinción de estos dos mundos, el real sirve como intensión para la construcción de la fantasía, permitiendo un cortometraje bastante emocional gracias al conjunto de acciones y los sonidos empatizan de una mejor forma con el espectador.

### Propuesta de fotografía

El cortometraje consta de dos áreas, la realidad y *stop motion*. La fotografía que se utiliza en la realidad tiene planos abiertos que generan soledad y se van cerrando para generar angustia en el personaje. Los movimientos de cámara en esta área mayormente tienen un ligero *zoom in* o planos fijos que acompañan a los sentimientos de Víctor, el personaje principal en la realidad.

Los espacios que se utilizan al principio son amplios para sentir la soledad, después los espacios se van cerrando conforme va apareciendo el caos. La luz es bastante cálida en la casa, describiendo el hogar de una persona de edad mayor. En contraste, el ambiente de luz fría aparece cuando Víctor está en el hospital.

Por otro lado, en *stop motion*, la fotografía propone utilizar espacios cerrados para difuminar el fondo y que la historia se concentre mayormente en los personajes y no en su entorno. Los movimientos que se utilizan en *stop motion* son ligeros con el propósito de generar mayor comprensión en la historia. Los espacios en cada plano están estructurados para que den sentido a la escena donde estará el o los personajes, y la luz se mantiene en un tono cálido sin contrastes obteniendo casi una luz natural.



Figura 6. Propuesta fotográfica (*stop motion*). (Revelo, 2019)



### Propuesta de montaje

El montaje en *Efecto degradé* ha sido de gran importancia ya que se han dado varios cambios para lograr un montaje rítmico según la teoría de Eisenstein (1991). Para esto, a través del sonido se hace el cambio de escena, es decir cada plano tiene un ritmo musical que se junta con la escena siguiente.

Por otro lado, también combina el montaje paralelo debido a que las escenas se intercalan entre sí para demostrar los dos tipos de realidades que tiene el cortometraje. Esto se aprecia gracias a este tipo de edición, y se puede también apreciar en los referentes mencionados anteriormente.

En este proyecto el guion fue cambiando a través de la interposición de imágenes, es decir la historia en un inicio duraba 10 min aproximadamente y por medio de este proceso el cortometraje fue cambiando hasta tener una duración de 5 min acortando y quitando escenas que en un inicio estaban propuestas, porque de esta forma se logra apreciar de una mejor manera el cortometraje.

### Diseño de producción

En el área de arte, en la parte de *live action*, se ha decidido encontrar un lugar antiguo en donde los elementos que se utilizan son bastante minimalistas. Todo esto en tonos cafés, y rojizos, con la intención de simbolizar la soledad. Por otro lado, la vestimenta de Víctor (55) tiene pocas texturas, viste con un pantalón de tela, una camisa, un chaleco de lana y un significativo gorro que lo identifica también en el área de *stop motion*. La ropa que lleva puesto indica que es un hombre culto y solitario.



Figura 8. Paleta de color vestimenta. (Revelo, 2019)

En cuanto a los espacios de hospital se usó utilería básica, en donde predomina el suero que es el hilo conector para pasar al mundo de *stop motion*. Víctor viste con una bata y los tonos en los que desarrolla esta escena es una escala de celestes y blancos.



Figura 9. Color hospital 2. (Revelo, 2019)

En cuanto al área de *stop motion* se divide en dos: el diseño de maquetas y el diseño de personajes. Hay que tener en cuenta que el diseño de todo el arte *stop motion* se asemeja al diseño de la casa en donde está Víctor en la vida real.

Las locaciones que se muestran en el cortometraje son: exterior parque, interior cuarto y sala, exterior calle, y exterior oficina.

Para la creación de estos espacios se utilizaron maquetas en donde se construyeron manualmente edificios, sillas, carros, todo esto a base de cartón y otros materiales, ya que la intención es dar un estilo rústico y único.

La utilería que se visualiza también es hecha a mano, la mayor parte fue hecha con arcilla. Todos estos detalles fueron creados para que el *stop motion* sea más llamativo y se pueda entender de una mejor manera la historia.



Figura10. Color parque. (Revelo, 2019)

Por lado la construcción de personajes como se ha visto anteriormente es minimalista, dejando de lado diferentes rasgos. Para esto se utilizaron estructuras de metal revestidas con tela, que facilitan la tinturación de los personajes en cada escena. La vestimenta que utilizan se caracteriza por tener pocos elementos pero que los identifican. Por ejemplo, el gorro de Víctor y el bolso rojo de Lu que es bastante llamativo.

Cada uno de los escenarios propuestos, tiene una cosmovisión de la casa de una persona adulta, Víctor. Todo esto comenzó con maquetas, dibujos, borradores, que poco a poco fueron tomando forma hasta llegar al producto final.

Anexo 2 . Cuento

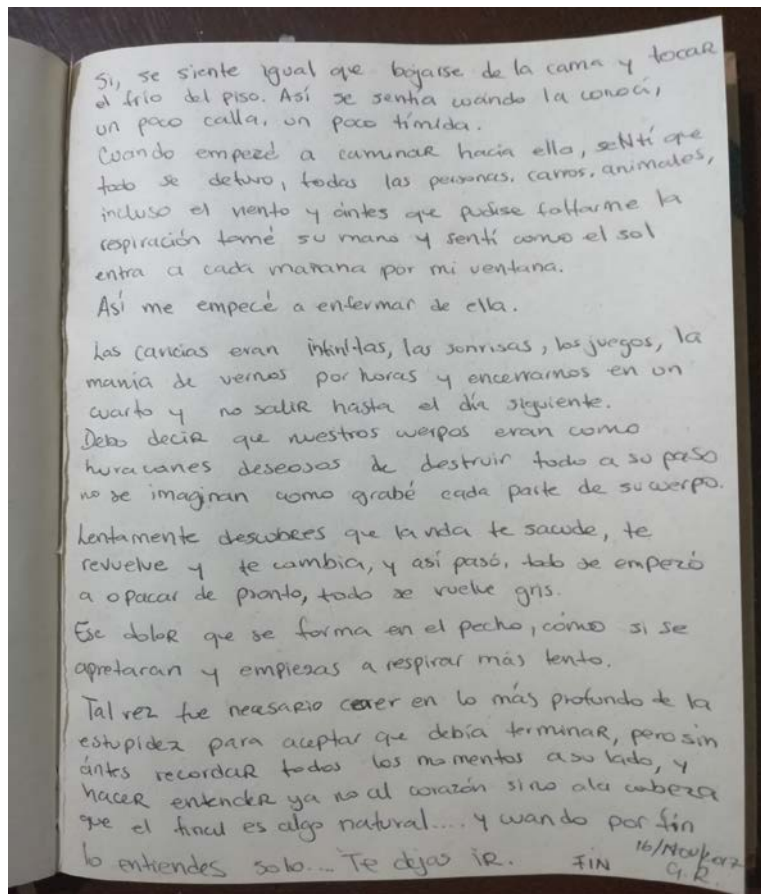


Figura 11. Obra literaria. (Revelo,2017)

### Anexo 3. Dossier

#### PERFIL DEL DIRECTOR- PRODUCTOR

Gabriela Revelo nació el 5 de noviembre de 1994, siguió la escuela y el colegio en la ciudad de Ambato, en la universidad cursó hasta cuatro semestre de psicología clínica en la UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE AMBATO, después se trasladó a la ciudad de Quito para seguir cine y artes escénicas en la UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS.

#### MOTIVACIÓN

Este cortometraje se desarrollo principalmente a partir de la muerte de un ser querido que justamente ocurrió en sincronía con la culminación de una relación amorosa, es una búsqueda de las sensaciones y emociones a través de los colores que ofrecen una analogía entre las etapas de la muerte y el amor.

GÉNERO.- Drama-ficción

VENTANA DE EXHIBICIÓN y TARGET

El proyecto "Efecto Degrade" es una historia de amor, sin contenido sexual, por lo tanto está dirigido a personas de 12 años en adelante. En cuanto a la venta de exhibición todo tendrá que ver con el avance en los festivales. Otra opción es venderlo a diferentes cines del Ecuador, como "Cinemark", "Supercines", o diferentes lugares de exhibición en Quito como por ejemplo "Ocho y Medio", "Cafetina" "Quinta Estación" "Casa de la Cultura"

DURACIÓN DE CORTOMETRAJE: 8min.

LOGLINE:

Víctor sufre un pre infarto, tiene alucinaciones en donde revive su historia de amor pero con una cualidad extraña en donde los colores cumplen un factor muy importante.

SINOPSIS:

Víctor de 55, un hombre solitario, al salir de su casa sufre un pre infarto y termina en el hospital, allí Víctor empieza a tener alucinaciones en las cuáles se mira a él y a su primer amor cuando eran jóvenes con una particularidad en especial, ellos tiene un color para cada emoción, su historia se desarrolla en torno a la falta de entendimiento y tiempo, hasta que un día ella conoce a una persona en donde sus colores causan en ella un color diferente. En este momento Víctor deja de alucinar y muere cuando recuerda que murió su amor.

STORY LINE:

Víctor un anciano solitario de 55 años sufre un pre infarto al salir de su casa, al despertar en el hospital, él es medicado y mientras duerme alucina con su primer amor, en esta alucinación él mira como el amor se va acabando de a poco, y mientras lo alucina su estado de salud va empeorando hasta que llega el momento en donde el amor se acaba y el muere irremediamente.

ESTADO DEL PROYECTO

Efecto Degrade, un proyecto que se basó en cuento escrito por Gabriela Revelo, la música utilizada en el cortometraje es sin copyright y además incluye algunas creaciones de efectos sonoros realizados por parte del equipo de sonido.

## ELEMENTOS GRÁFICOS

Portaretrato



Sonda



Monitor Cardiáco



Paraguas



Tabaco



Cenicero

STOP MOTION



LOCACIONES  
CASA VICTOR  
HOSPITAL

LINK DE OBRAS ANTERIORES

<https://www.youtube.com/watch?v=GPMH2oZpjic&feature=youtu.be>

<https://instagram.com/p/BVGDImZF5fc/>

## CARETA B

### PROPUESTA ESTÉTICA

#### MUNDO REAL

#### SALA VICTOR

Victor, está en una casa, la cuál tiene pocos elementos, estos elementos son de época actual.

Película Referente

#### AMOUR-HANEKE

<https://www.youtube.com/watch?v=ystk0XtRhv0>

#### HOSPITAL

En el hospital Victor está conectado a un monitor cardíaco, Victor está con una bata, la habitación tiene un ambiente frio, no hay muchos elementos.

HER- Spike Jonze

<https://www.youtube.com/watch?v=UKMehPI1sUg>

### STOP MOTION

Los personajes son de una estructura de plastico preestabecida



La ciudad y las diferentes locaciones estarán echa a una escala miniatura, de cartón recubierto de engrudo.



## VISUAL Y SONORO

En el mundo del Abuelo se hará sonido directo teniendo en cuenta el sonido de los movimientos del abuelo.

En el mundo de los personajes el sonido mayormente se realizará en un estudio de grabación para recrear sonoramente la historia.

<https://www.youtube.com/watch?v=5R2A7RG36MQ>

## PLAN Y DISEÑO DE PRODUCCIÓN

### MUNDO REAL

Efécito Degradé es un proyecto que se basa en percibir sensaciones desde una persepción de colores que expresan distintos sentimientos. En este diseño de producción podremos apreciar momentos y objetos que son esenciales que se aprovechar para la historia.

En cuanto a la luz en la parte de la realiad las escenas se tornar tenues y azuladas para causar contraste con los diferentes ambientes.

### CASA VICTOR

### ESTÉTICA



Los colores son cálidos con un toque de azul, la vestimenta es como está el anciano



## HOSPITAL



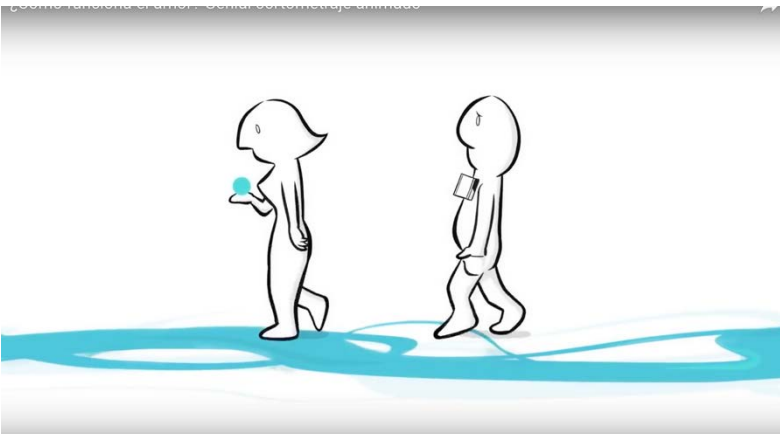
## Vestimenta



## STOP MOTION

Referente Audiovisual principal

<https://www.youtube.com/watch?v=BcMCpF8I81k>



## Referente Pictórico

Anónimo

ESTÉTICA DE COLORES

VARIOS COLORES: Emoción

MARRÓN: Estrés

AZUL: Tristeza

ROJISO: Simpatía

MOSTAZA: Pesimismo

GRIS: Soledad

VERDE: Testardez

LILA: Amor

Personajes Se utilizará plastilina con una estructura preestablecida de plástico.

<https://www.youtube.com/watch?v=E5L0PWptozc>

<https://www.youtube.com/watch?v=cmir5jwOMes>

## PLANTEAMIENTO DE CASTING

El casting en este cortometraje se trata de un hombre adulto y una mujer, los requerimientos no fueron muchos ya que la mayoría del tiempo el abuelo pasa inconsciente mientras que la función de la enfermera son decir algunos diálogos.

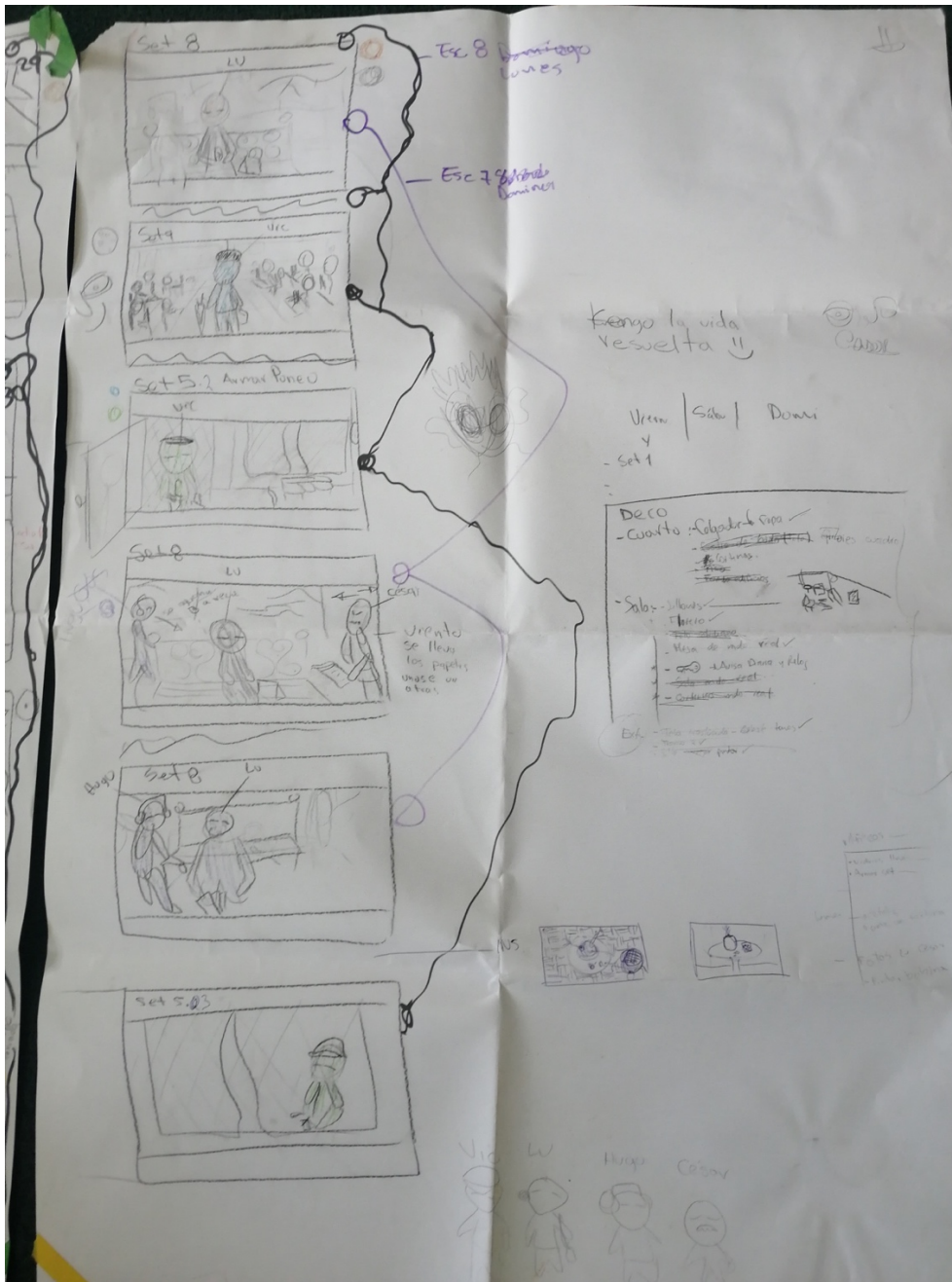
## PLAN DE RODAJE

Hora	Esc	INT-E	PAG	DÍA	DESCRIPCIÓN	Plano	Cast	Locación	Cuidad
					24/6/18				
17:00					Salida Quito				
19:00					Llegada Ambato				
					25/6/18				
9:30- 10:30.	1	INT	1	D	Victor fumando	O.S -G	Victor	Sala	Ambato
10:30-12_00	2	EXT	1	D	Su cuerpo se entumece	G-front-p.v	Victor	Calle	Ambato
12:14:00	ALMUERZO								
14:10	LLEGADA HOSPITAL								
14:15-15:00	3A	INT	1	T	Victor acostado mira techo	senital det.	Victor	Hospital	Ambato
15:10-15:30	3B	INT	1	T	diálogo enfermera	O.S	Enf-Victor	hospital	Ambato
15:40-16:00	3C	INT	1	T	Enfermera aplica sonda	2shoot PM	Enf-Victor	Hospital	Ambato
16:10-16:20	3D	INT	1	T	Venas se congelan	detalle	victor	Hospital	Ambato
16:30-17:10	5	INT	2	T	enferma toca mano Victor desp	nadir dolly in	Enf-Victor	Hospital	Ambato
17:15-17:40	9	INT	3	N	enfermera acaricia cabeza	dolly out P.G	Enf-Victor	Hospital	Ambato
17:40-18:30	19A	INT	5	T	Pulso de V se dispara	PM	Enf-Victor	Hospital	Ambato
18:35-19:00	19B	INT	5	T	Crítico	P contra P	enf-Victor	Hospital	Ambato
19:05-19:40	19C	INT	5	T	Muerte	O.V-senital	Enf-Victor	Hospital	Ambato
					26/6/18				
8:00	SALIDA DE AMBATO								
11:00	LLEGADA A QUITO								
12:00-14:00	ALMUERZO								
14:00-20:00	CONSTRUCCIÓN SET								
					27/6/18				
9:12:00	17	EXT	4	D	Victor corre	PM	Victor	SET	QUITO
13:00-14:00	13	INT	3	N	Azules	PG	V-L	SET	QUITO

Hora	Esc. N	INT/EXT	Pág. Guío	D/N	Descripción	Plano	P	Locación
09:00-12:00	4A	EXT	2	D	llueve	PG tild down	V.L	PARQUE
ALMUERZO								
14:00-19:00	4B	EXT	2	D	Manos de colores	PM/PD	V.L	PARQUE
09:00-12:00	16A	EXT	4	D	recibe llamada	PM	Lu	PARQUE
	17A	EXT	4	D	Llega César	PG	L.C	PARQUE
ALRMUEZO								
14:00-19:00	17B	EXT	4	D	Llega a Hugo	PM	L.H	PARQUE
09:00-12:00	17C	EXT	4	D	Bota hojas	PD	L.H	PARQUE
ALMUERZO								
14:00-19:00	17D	EXT	4	D	Se toman de color Lila	PP Tildup	L.H	PARQUE
09:00-12:00	11	EXT	4	D	Lu ve todo gris	P/P-PG	Lu	PARQUE
09:00-12:00	6A	INT	2	D	Acostados cama	Senital	V.L	CUARTO
ALMUERZO								
14:00-19:00	6B	INT	2	D	lleva desayuno	PA. Paneo	V.L	CUARTO
09:00-12:00	8B	INT	3	N	Discuten, Victor sale	P/P-PM	V.L	CUARTO
ALMUERZO								
14:00-19:00	18	INT	5	D	Victor en cama cierra ojos	PM-PD	V	CUARTO
09:00-12:00	8A	INT	3	N	Lu entra	PM/PP	Lu	SALA
	8B	INT	3	N	deja llaves, mejilla	PP	Lu	SALA
ALMUERZO								
14:00-19:00	10A	INT	3	N	deja llaves besa mejilla	PP	Lu	SALA
	10B	INT	3	D	sentados mira ventana			
ALMUERZO								
09:00-12:00	10C	INT	3	D	la mira con nostalgia	PP	V	SALA
	10D	INT	3	D	pelicula	PD/PP	L.V	SALA
	10E	INT	3	D	victor mira reloj y se va	PP/PM	V	SALA
ALMUERZO								
14:00-19:00	10F	INT	3	D	Lu mostaza	PA	L	SALA
	15A	INT	3	D	Busca a Lu	P/P-PM	V	SALA
ALMUERZO								
09:00-12:00	7A	EXT	2	D	Salen de la mano	PG	V.L	CIUDAD
	7B	EXT	2	D	Invita helado mira reloj	PM	V.L	CIUDAD
ALMUERZO								
14:00-19:00	7C	EXT	2	D	saca celular	PD	V.L	CIUDAD
	7D	EXT	2	D	devuelve helado y se va	PM	V.L	CIUDAD
	7E	EXT	2	D	Lu marron	PG	Lu	CIUDAD
	7F	EXT	2	D	Victor agacha la cabeza	PM	V	CIUDAD
ALMUERZO								
09:00-12:00	12A	EXT	4	D	Victor camina p y maletin	PM	V	CIUDAD
	14A	EXT	4	D	Llega a casa y se vuelve verde	PG Slyder	V	CIUDAD
ALMUERZO								
9:19:00	13	EXT	4	D	OFICINA	PM	V	OFICINA

STORY BOARD





## PLAN DE FINANCIAMIENTO

En esta etapa, la estrategia de financiamiento, podrían ser las siguientes  
Crowdfunding: al ser una forma de fácil acceso además de ser una de las formas más

empleadas en los últimos tiempos de financiar un cortometraje. En este caso el proyecto tendrá un dossier y un teaser listo para que el donante se sienta interesado.

Canje: Esta estrategia tiene como finalidad dar beneficios audiovisuales a cambio de un monto de dinero, y para esto será necesario buscar bazares o librerías que estén interesadas en crear un spot de su empresa a cambio de su apoyo económico.

Colaboradores: Esta es una ayuda directa por parte de personas que están interesadas en el proyecto de antemano. Como por ejemplo dos almacenes de ropa infantil “Centro Infantil Velper” y “Junior’s Store”

Otros: Posible venta de camisetas con logos adaptados acerca del cortometraje próximo a realizarse.

#### Festivales



| CARTÓN, Festival Internacional de Cortos de Animación  
La Tribu

Cartón abre la convocatoria de cortometrajes para su séptima edición que, como de costumbre, tendrá al auditorio de FM La Tribu como sede central. Este festival, que con el correr de las ediciones se ha convertido en un clásico de cada año en la ciudad de Buenos Aires, tendrá lugar en el mes de septiembre y quienes deseen enviar sus animaciones tienen tiempo hasta el lunes 15 de mayo.

<https://www.recursosculturales.com/carton-festival-internacional-de-cortos-de-animacion/#prettyPhoto>

FESTIVAL MIFA dirigido a proyectos de largometrajes, cortos, series y trans media  
<https://www.annecy.org/mifa/mifa-pitches>

Distribución digital



Una vez que el cortometraje esté listo, después de haber pasado por los festivales propuestos ya que, en algunos de ellos no me permite subir nada acerca del proyecto, después de esto el video se podrá difundir a través de redes sociales como Facebook o Instagram, después viene la plataforma de YouTube y Vimeo.

ANEXO 4. GUIÓN

"Efecto degrade"

Escrito Por:

Gabriela Revelo

[gabyrevelp@gmail.com](mailto:gabyrevelp@gmail.com)

## 1. INT.CASASALAVICTOR-DÍA

VICTOR(50) está fumando frente a su ventana, hay pocos muebles, en la mesa de centro está una foto de dos personas besándose, Victor apaga el tabaco, toma unas llaves que estan en la mesa de centro, camina hasta la puerta y abre la puerta,

## 2. EXT.CASAVICTOR-DÍA

se empieza a entumecer su cuerpo, siente dolor, se toca el pecho, mira como algunos transeúntes lo miran y se desmaya.

CORTE A

## 3. INT.HOSPITAL-TARDE

Victor está acostado, abre los ojos mira a su alrededor, se acerca una ENFERMERA(35)

ENFERMERA

Victor, sufrió un pre infarto, haremos todo lo posible por mantenerlo estable, ¿viene alguna persona con usted?

VICTOR(TARTAMUDEANDO)

No, no tengo a nadie

La enfermera sonríe mientras aplica una sonda en el brazo de Victor.

ENFERMERA

Está bien, respire profundamente que esto dolerá un poco.

La enfermera aplica el suero, se mira como las venas de Victor empiezan a congelarse, la cámara recorre desde el brazo hasta el gotero del suero. (plano detalle)

INICIO STOP MOTION

## 4. EXT.PARQUE-DÍA

(TODO TIENE UN COLOR BLANCO)Está lloviendo, VICTOR(26) está sentado con un paraguas y una rosa en la mano. LU(20) empieza a aparecer y mientras lo hace deja de llover, Victor se para, cierra el paraguas y se acercan lentamente uno al otro. Él extiende su mano con la rosa, Lu extiende la suya y se rozan sus dedos, retiran sus manos y miran que tienen un

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

poco de color en sus dedos. Se miran y se toman de la mano  
(se llenan varios colores las manos)

FIN STOP MOTION

5. INT.HOSPITAL-TARDE

La enfermera toca la mano de Víctor, él se levanta  
susurrando

VICTOR  
!LU! !LU! !LU!

ENFERMERA  
¿Todo esta bien? ¿Quién es Lu?

Victor no deja de mirar a la enfermera, se queda un rato con  
los ojos abiertos, luego los cierra lentamente, como si  
estuviese en un sueño profundo, sonríe ligeramente. La  
enferma sale de la habitación.

INCIO STOP MOTION

6. INT.CUARTO.VICTOR- TARDE

VICTOR(32) Y LU(26) están acostados en la cama, están llenos  
de colores él se levanta, sale del cuarto y entra con el  
desayuno en una bandeja en sus manos, ella sonríe, él se  
acuesta y comen juntos.

CORTE A

7. EXT.CIUDAD-DÍA

Salen tomados de la mano, él la invita a un helado, ella  
mira su reloj, saca su celular que está sonando, lo vuelve a  
guardar y toman el helado juntos mientras caminan. Ella  
recibe otra llamada, una amonestación, ella mueve sus manos  
a forma de reclamo. Cuelga, mira a Victor, devuelve el  
helado y se va, sus colores se opacan, mira como se va  
Lu(cambia de color a MARRÓN(Estrés)) y agacha la cabeza.

CORTE A

3.

## 8. INT.SALA.VICTOR-NOCHE

Lu abre la puerta, Victor está sentado mirando la televisión, Lu cansada entra deja las llaves, saluda a Victor con un beso en la mejilla y se va al cuarto. Victor apaga la televisión y la sigue.

## 9. INT.CUARTO.VICTOR-NOCHE

En el cuarto tiene una pelea, solo se miran los movimientos de sus manos, él indica varias veces la hora y la sala. Ella deja de hacer todo tipo de movimiento y su color piel se torna AZUL (Tristeza). Él la mira con asombro y regresa a ver sus manos que también se están tornando azules. Él sale del cuarto, Lu se acuesta.

FIN STOP MOTION

CORTE A

## 10. INT.HOSPITAL-NOCHE

Victor mueve su cabeza como teniendo pesadillas, abre sus ojos, la enfermera acaricia su cabeza.

ENFERMERA

Tranquilo Victor, piensa en algo que te haga sentir mejor, le comento que unas horas le prodemos dar de alta, su pulso está un poco alto, pero esperemos en unas horas se ponga mejor.

VICTOR

Gracias.

Victor se queda mirando por la ventana y la enfermera sale.

INICIO STOP MOTION

## 11. INT.CASAVICTOR-DÍA

VICTOR(40) Y LU(32) están sentados en la sala (SUS COLORES SE TORNAN GRIS), Victor mira por la ventana tomando una taza de café, ella se acerca a él y le da un beso en la mejilla, su mejilla se torna ROJISA (simpatía) pero se desvanece de inmediato, él la mira con nostalgia, ella se acerca con una película en su mano, él sonríe y mira su reloj, se levanta del sillón se despide con un beso y se va. Lu y Victor siguen de un color gris. Lu se queda mirando la puerta y

4.

empieza a enfurecer su cara se empieza a tornar de color MOSTAZA(pesimismo), decide salir.

## 12. EXT.PARQUE-DÍA

Lu esta caminando, mira un lugar donde sentarse, toma asiento mira pasar a varias personas pasar, todo esta de color GRIS(Soledad)

CORTE A

## 13. EXT.CIUDAD-DÍA

Victor está caminando por la calle mirando al piso con un maletín en su mano, y su paraguas, llega a la oficina y entra.

## 14. INT.OFICINA-DÍA

Mira a todos sentados de color GRIS,se queda mirando el paraguas, y cae una lágrima gris por su mejilla.

## 15. EXT.CIUDAD-DÍA

sale corriendo, al llegar a casa se torna de un color VERDE (testarudez). Llega a casa,entra.

## 16. INT.SALA.VICTOR-DÍA

Busca por todos lados y no encuentra a Lu, sale de casa.

CORTE A

## 17. EXT.PARQUE-DÍA

(TODO SIGUE GRIS)Lu está sentada, recibe una llamada, ella se toca la cabeza, se levanta y camina.

## 18. EXT.PARQUECESAR-DÍA

Llega CESAR(45) le dice varias cosas a LU expresándose con sus brazos, le da unos papeles. Ella los está revisando. Se acerca HUGO(40) caminando llega, saluda a Cesar se despiden y Cesar se va. Lu bota las hojas que tenía en la mano, se agacha a recogerlas, Hugo la ayuda, ella lo mira con asombro porque tiene un color LILA(amor),se asombra, él la mira se

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

levanta y le da la mano, ella lo toma de la mano y ella también se torna de color LILA, se miran y sonríen.

CORTE A

FIN STOP MOTION

19. INT.HOSPITAL-TARDE

Victor está sentado en la camilla, la enfermera entra sonriendo, se acerca le hace firmar unos papeles, le entrega unas pastillas y la receta.

VICTOR  
Gracias por todo.

ENFERMERA  
Aquí estamos para servirle, que tenga una buena noche.

20. EXT.HOSPITAL-NOCHE

Victor sale del hospital.

INICIO STOP MOTION

21. INT.SALA.VICTOR-NOCHE

Victor, entra a casa, prende un tabaco y se lo fuma mirando por la ventana. Todo se oscurece, se empiezan a escuchar sonidos de dolor.

VICTOR  
¡ah! ¡Ayúda! ¡Me duele! ¡Ahu!

FIN STOP MOTION

22. EXT.HOSPITAL-NOCHE

Victor empieza a tener otro ataque afuera del hospital, cae lentamente y muere.

FIN

