

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CORTOMETRAJE:

“EL MIEDO, UNA ALERTA LATENTE EN LA SOCIEDAD: UROBORO”

Autor:

Jonathan Paúl Morales Landázuri

2014



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CORTOMETRAJE:

“EL MIEDO, UNA ALERTA LATENTE EN LA SOCIEDAD: UROBORO”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Multimedia y Producción
Audiovisual, mención en animación interactiva

Profesor Guía

David Cazar

Autor

Jonathan Paúl Morales Landázuri

2014

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), 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.”

David Fernando Cazar García

C.I.: 1716915358

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi (nuestra) 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.”

Jonathan Paúl Morales Landázuri

C.I.: 172010015-3

AGRADECIMIENTOS

Quisiera dedicar este trabajo a mi familia, pero principalmente a mis padres y hermana, que me apoyaron en todo el transcurso de la carrera universitaria y sobretodo en el proyecto de tesis.

Juntos fueron una gran inspiración, motivación y fuente de cariño ante todo.

A mi tutor, David Cazar, por ser una guía en el proceso de realización del cortometraje.

Y a Paulina Donoso, que sin tener la responsabilidad de ayudarme, colaboró informándome sobre las pautas que debía seguir.

DEDICATORIA

Para mis Padres por todo el apoyo incondicionales, por estar siempre cuando se los necesitaba porque siempre pensaron en mí, en mi felicidad y a mí hermana por todo el ñeque brindado.

RESUMEN

El tema de tesis trata sobre el miedo, enfocado a enfrentar las limitaciones dadas en las distintas etapas decisivas de la vida que, dependiendo de cada persona, varían en un rango de edad de 18 a 25 años. El problema radica en las reacciones que pueden tener las personas frente a las expectativas cultivadas, las cuales pueden no volverse realidad.

Lo que pretende este trabajo es mostrar esta problemática y llegar a la sensibilidad de las personas de forma visual exponiendo un caso. También, para dar a conocer más sobre las causas y los efectos del este miedo se realizó la presente recopilación de textos, tanto digitales como impresos, que hablan sobre este tema, además de la selección de criterios de personas conocedoras.

El cortometraje cuenta la historia de un inventor frustrado, con mucho miedo de fracasar en su invento culminado, el cual no se atreve a activar por el temor de que el trabajo que ha realizado durante varios años no funcione.

Con la recopilación de escritos, se aspira ayudar a las personas que quieran investigar sobre este tema, ya que se agrupan varios documentos a los cuales se podrá acceder con más facilidad. En cuanto al cortometraje, se intenta ejemplificar los efectos del miedo en un personaje con una historia entretenida, que permita al espectador receptar este tema con mayor facilidad, ya que posee gran cantidad de contenido.

ABSTRACT

This research project is about the fear, focused to face the limitations at different life stages, depending on each person, it could vary in a range of 18 to 25 years old. The problem lies in the reactions people may have cultivated versus expectations, which may not come true.

The project pretends to show this problem and reach people's sensibility in a visual way through the exposing of a particularly case. Also, to inform more about the causes and the effects of this kind of fear, this recompilation of texts was made, both digital and print, about the theme, additionally to the selection of criteria knowledgeable people.

The short film tells the story of a frustrated inventor, who is scared of failure in his new finished invention, which he is not courageous to activate it because of the fear that all the hard work he did for several years probably doesn't work.

With the compilation of writings, it pretends to help people who wants to do a research about the theme, those documents are grouped and they can be accessed more easily. As for the short film, it is attempt to exemplify the effects of the fear in a character with a fun story, which allows the spectator to receive this theme more easily, because it has lots of content.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPÍTULO I EL MIEDO	8
1.1 EL MIEDO.....	8
1.2 FOBIA.....	12
1.3 MIEDO PATOLÓGICO.....	14
1.4 ANGUSTIA.....	16
1.5 FRUSTRACIÓN.....	18
2. CAPÍTULO II EL CORTOMETRAJE	20
2.1 EL CORTOMETRAJE.....	20
2.2 GÉNEROS DEL CORTOMETRAJE.....	20
2.3 GUIÓN.....	20
2.5 PRE PRODUCCIÓN CORTOMETRAJE.....	23
2.6 PRODUCCIÓN CORTOMETRAJE.....	24
2.7 POST PRODUCCIÓN CORTOMETRAJE.....	24
2.8 MUSICALIZACIÓN.....	25
2.9 EFECTOS VISUALES.....	26
3. CAPÍTULO III LA ANIMACIÓN	28
3.1 ¿QUÉ ES LA ANIMACIÓN?.....	28

3.2 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN.....	29
3.3 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN.....	30
3.3.1 Ley de movimiento.....	31
3.3.2 Primera ley.....	31
3.3.3 Segunda ley.....	31
3.3.4 Tercera ley.....	31
3.4 ENCOGER Y ESTIRAR.....	31
3.5 ANTICIPACIÓN.....	31
3.6 PUESTA EN ESCENA.....	32
3.7 ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE.....	32
3.8 ACCIÓN CONTINUA Y SUPERPUESTA.....	33
3.9 FRENADAS Y ARRANCADAS.....	33
3.10 ARCOS.....	33
3.11 ACCIÓN SECUNDARIA.....	33
3.12 TIEMPO.....	34
3.13 EXAGERACIÓN.....	34
3.14 MODELOS Y ESQUELETOS SOLIDOS.....	34
3.15 PERSONALIDAD.....	35
3.16 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DE CORTOMETRAJES.....	35
3.16.1 Animación tradicional.....	35

3.16.2 Animación Física o Stop Motion.....	35
3.16.3 Animación Computarizada.....	36
3.17FESTIVALES DE ANIMACIÓN.....	36
4. CAPÍTULO IV LIBRO DE PRODUCCIÓN.....	39
4.1 PREPRODUCCIÓN.....	39
4.1.1Proceso de creación del guion.....	39
4.1.2 Desarrollo personajes.....	40
4.1.3 Guion literario.....	42
4.1.4 Desarrollo del Arte Conceptual.....	43
4.1.5 Diseño de personajes	45
4.1.6 Diseño de escenarios.....	48
4.2 PRODUCCIÓN.....	49
4.2.1 Modelado 3D.....	49
4.2.2 Desarrollo de UV`S y Texturización.....	51
4.2.3 Iluminación.....	52
4.2.4 Rigging y Skining.....	53
4.2.5 Animación.....	54
4.3 POSTPRODUCCIÓN.....	56
4.3.1 Edición.....	56
4.4 ESTUDIOS DE MERCADO.....	57
4.4.1 Presupuesto.....	58

5. CAPÍTULO V	62
5.1 CONCLUSIONES.....	62
5.2 RECOMENDACIONES.....	63
REFERENCIAS	64
ANEXOS	86

Introducción

Toda la vida está llena de temores que impiden la realización de los sueños por miedo a que los demás se burlen y lleva a pensar que se encuentra en un estado de soledad, es entonces cuando hace falta una inspiración que ayude a sobreponerse a estos miedos que solo conducen a la infelicidad; se necesita saber que el camino que se escoja está bien en tanto apasione. Muchas veces la inspiración llega de maneras distintas como un cortometraje que produce sensaciones y llega al fondo de la sensibilidad por medio de ejemplos gráficos, donde algunos se sentirán identificados y encontrarán el impulso que buscaban.

La historia del cortometraje, que se presenta en esta tesis, empieza en una habitación oscura donde aparece un científico. Él toma asiento y mueve con su mano derecha una palanca que se encuentra en la parte baja de la silla, la cual activa un sistema de engranes que suben al personaje a la parte superior. El personaje sube con la silla y se encuentra con su laboratorio. Ahí se visualiza una mesa larga llena de herramientas, tuercas e inventos.

Frente a él permanece una máquina finalizada que lleva una inscripción que dice "Uroboro V04", y el personaje se muestra tenso. En un movimiento rápido el inventor conecta una pinza eléctrica a un costado del invento y sale de prisa un botón verde de la parte superior de la misma. El personaje se queda observando el botón muy de cerca, luego se aleja y regresa a ver rápidamente al techo, de donde baja de una pequeña grúa que lleva un instructivo. En él aparece el título donde dice "Instrucciones: Uroboro V04". Se mueve la hoja y se observa una animación sobre el funcionamiento del invento. Primeramente se visualiza que hay que conectar la pinza de electricidad ya que permite que se active el botón verde. La hoja se mueve y se muestra que aplastando aquel botón se abren las alas y salen las patas del invento, logrando que se eleve en el aire. Luego, se pasa nuevamente la hoja y se puede observar a la máquina volando por los aires. Finalmente se hace un último movimiento por el plano y se observa al inventor subido en su máquina muy contento volando.

Cuando se deja de indicar el instructivo, el inventor aparece distraído en sus pensamientos, con el mismo gesto que en el instructivo. Reacciona y pone una expresión de miedo. Se queda observando a la mesa donde se encuentra un botón rojo con signo de destrucción; se estira y toma un control que permite activar una cámara, con la cual el inventor se fotografía junto a la máquina. Entonces, una pinza robótica toma la fotografía y se dispone a colocarla en la pared. En su trayectoria se pueden observar tres cuadros con fechas de años pasados, en donde se nota una sucesión de fracasos del inventor con sus máquinas voladoras anteriores y como cada vez se vuelve más amargado, hasta que la pinza llega a colocar la fotografía en el último marco con el respectivo número de invento y fecha.

El temor corrompe al inventor y lo deja consternado pero a pesar de todo se dispone a activar el botón verde. Estira su mano lentamente y mientras se va acercando al botón se percibe que su rostro se llena de miedo y ansiedad, y al momento en que está a punto de aplastar el botón verde mueve rápidamente su mano y aplasta con fuerza el botón rojo; jala la palanca de la silla y se retira lentamente, mientras una máquina comienza a descender para destruir el invento volador.

Mientras el personaje comienza a descender deprimido una máquina destructora también baja, en eso hay una pequeña falla en esta máquina, lo que permite que se detenga y que un tornillo caiga encima del botón verde activando la máquina que vuela. El personaje se voltea hacia la entrada y se encuentra con que su máquina está volando y esto hace que cambie de cara por la que mostró al ver el instructivo, donde se encontraba volado muy feliz.

Enfocándonos en el tema del presente trabajo, cuando nos referimos al miedo podemos decir que es el enfrentamiento consiente de un peligro físico y psicológica ante un peligro (Widoski, 2007). Esto quiere decir que es una alerta en nuestro organismo que pasa por una serie de procesos, los cuales producen acciones con el fin de evitar algún tipo de peligro. En este caso interesan dos de sus dimensiones, las dimensiones psicológicas que están marcadas por los eventos que sucedan en la vida del individuo y las dimensiones sociales que

están marcadas por el entorno cultural y social(Widoski, 2007). Lo cual muestra que el entorno se inculca miedos que limita las acciones como medio de control, lo que nos afecta con el transcurso del tiempo. Esto se ve reflejado sobre todo en la etapa de la culminación de los estudios a nivel colegial, en la cual la persona por medio de la sociedad asume la posición de adultez, lo que implica asumir responsabilidades, temores que se relacionan a la estabilidad futura, llamado de atención delimitado por factores como el dinero, etc.

Al ingresar a la universidad empiezan las expectativas de los posibles eventos que deparará el futuro y una breve tranquilidad por la sensación de estabilidad que brinda este proceso, pero al momento de culminarla vuelve la alerta del miedo al no saber que deparará el futuro y si las expectativas que se cultivaron se cumplirán(Abrams, 2000, pp.).

En estos momentos es cuando se debe reflexionar sobre los verdaderos deseos y el camino que se debe forjar en base a esto, lo que se puede conseguir de distintas maneras, una de las más importantes es la motivación que se tenga, la cual se expresa de distintas formas como en este caso con un cortometraje que permita crear conciencia acerca de este tema. (Donel, 2011,pp. 232, 236)

En conclusión, este es un proyecto que aspira demostrar las capacidades técnicas y creativas del autor para el ámbito laboral, además busca llegar a la sensibilidad de las personas para que caigan en cuenta del mensaje que emite este cortometraje.

Antecedentes

Para definir al miedo se puede decir que es una emoción que se caracteriza por ser la base primitiva de todas las emociones del ser humano, con el objetivo de mantener la supervivencia de la especie. Esta emoción se ha tratado con mucha atención por psicólogos como el mismo Sigmund Freud que planteo a la emoción del miedo como un problema de la neurosis.(veri, 2012)

En este texto se habla sobre la definición del término miedo, mostrado desde la perspectiva de la evolución, pero esto ha cambiado con el transcurso del tiempo. El temor tanto como la angustia ya no son causados por riesgo o peligro que se aproxima para extinción de la humanidad sino que parte del miedo superficial de su personalidad como lo que piensa la otra gente de las acciones de la persona, los triunfos en la sociedad, la aprobación, la economía, etcétera (Lillo, 1993, p. 64).

Con esta explicación se observa que cada día la restructuración de la sociedad donde el miedo ya no está regido al acto instintivo de la supervivencia de la raza humana, sino que va cambiando hacia miedos banales. Esto afecta a las personas socialmente ya que la sumatoria de los miedos creados por el entorno puede desencadenar en fobias que trastornen a las personas haciéndoles temer sobre algo.

Fobos es el miedo mórbido, el pavor, Timor en el latín. El fóbico es el “tímido” en el sentido más literal y más radical, el que teme algo o todo, y que aborda al mundo y al otro a través de esta relación de intimidación: en el mundo hay algo que lo intimida y en ese mundo que comparte consul objeto de temor tiene que andar bien, salvo que viva en compañía de este miedo –verdadero modus vivendi (Laurent, 2002, pp. 22-26).

Con este concepto mostrado la fobia puede convertirse en un gran problema para las personas. Como base para ilustrar mejor el punto del miedo “En estos casos ya no contribuye a mantener nuestra integridad física y psicológica y ya no garantiza la continuidad de nuestra especie; ahora es una amenaza para nuestro equilibrio psicológico, además de fuente de interferencia e intenso

sufrimiento durante el desarrollo de nuestra actividad cotidiana (exponer un trabajo en clase, decir un discurso, etc.); ahora puede llegar a tener repercusiones muy serias para nuestra integridad física (así, el consumo abusivo de productos tóxicos o el suicidio) y por supuesto, no contribuye a garantizar la continuidad de nuestra especie (José Olivares Rodríguez, 2004, p. 38).

Este texto indica directamente que es un problema de carácter social, el no resolver nuestros temores, porque puede desencadenar en consecuencias terribles e irremediables.

Justificación

Mediante la historia del cortometraje se puede ejemplificar una parte de la realidad, la cual muestra a manera de reflejo los padecimientos de la vida real con respecto al miedo. Este proyecto permite al grupo objetivo una experiencia visual que relaciona al espectador con el video, produciendo sensaciones que conmueven gracias a la utilización de factores como el audio, efectos sonoros, diálogos descriptivos que contengan carácter y que profundicen el tema.

La mayoría de personas necesita un llamado de atención para tomar en cuenta las cosas importantes de la vida, que se olvidan con la monotonía en nuestra cotidianidad. El video sería un llamado a la conciencia que cada persona asimilaría de diferente forma, pero que en principio sería un consejo de manera visual.

Este proyecto revela acontecimientos que ejemplifican la adolescencia para relacionarse con los espectadores con un ejemplo visual de cómo el miedo afecta al personaje. Siempre es importante este empuje visual y emocional que provoca el video ya que sirve como método de inspiración y de conciencia que busca salir de esta problemática que acontece en las personas, fomentando a tomar decisiones que sean positivas en sus vidas.

Cuando se culmina los estudios universitarios vuelve la incertidumbre que provoca miedos, generalmente haciendo tomar decisiones a las personas en base a estos temores, que pueden desembocar en la toma de trabajos que no son de su agrado, la desesperación por conseguir un empleo que compense todas los estudios que se tiene que pasar en el periodo académico de la universidad, pero toda esta acumulación de temores va empeorando y puede derivar en frustraciones que terminen con la expectativa de vida, convirtiendo a la persona en un ser infeliz.

Nadie tiene planeado una vida llena de infelicidad, sino que busca un camino próspero y pleno, de realización personal y he aquí otra importancia del video, que es generar la pregunta de si se está haciendo en realidad lo que se desea o no.

Objetivos

Objetivo General

Contar una historia animada en 3D, sobre la temática del miedo; expresada mediante un personaje animado, que se encuentra en el proceso de creación, qué invite a la reflexión al espectador.

Objetivos Específicos:

- Investigar sobre los factores psicológicos que introducen miedo en las personas.
- Transmitir el mensaje, por medio del diseño de un personaje estilizado, que promueve a las personas a la reflexión sobre la relación que tienen ellos ante el miedo.
- Contar un cuento animado en 3D en base a un guion literario propio.
- Utilizar principios y técnicas de la animación tradicional aplicados a la animación 3D para animar los personajes de la historia.
- Aplicar los conceptos y técnicas aprendidas en la carrera de multimedia y producción audiovisual.
- Investigar técnicas de animación que sean útiles en la realización de este proyecto.
- Investigar información acerca de la psicología del miedo, frustración y fobias.

CAPÍTULO I

EL MIEDO

1.1 EL MIEDO

Cuando se hace referencia al miedo se puede decir que no se conoce su origen, es por esta razón que produce tal sensación, pues no se sabe a qué atenerse ni cómo impedir que afecte. Es como encontrarse en un lugar oscuro, donde no se sabe que es lo que ocurrirá y si bien la oscuridad no es un peligro en sí, se muestra amenazador pues es el espacio donde puede haber peligro (Sigmund, 2007, pp. 26-45).

Entonces, se puede considerar al miedo como lo desconocido que dificulta la racionalidad de una comunidad; elementos que despiertan en las personas la conciencia de límite, de aquello a lo que no se posee acceso (Mongardini, 2007, pág. 13). Es por eso que se recurre a varias ciencias para obtener una definición que se aproxime más a la realidad.

Se puede decir que el miedo es la emoción más básica y primitiva, por ende más incontrolable, ya que actúa sobre un peligro real o imaginario produciendo varias reacciones sobre el organismo, preparando así al cuerpo y a la mente para enfrentar cualquier peligro (Mongardini, 2007, pág. 9). El miedo se manifiesta de manera física y mental, ambas van de la mano y no se puede tener una sin la otra. Física pues se expresa por este medio y mental por la previa percepción. Estas manifestaciones intentan una adaptación de los humanos a medios adversos (Sergio, El temor y la felicidad, 1989, p. 63). Por lo tanto, desde el punto de vista biológico, cumple la función de advertir sobre el peligro, es decir que es una emoción de supervivencia.

Los seres humanos se relacionan con los animales en el miedo, pues ante la amenaza latente que atenta contra la vida se presentan una serie de reacciones que varían entre el enfrentamiento y el escape. Por otro lado, existe un miedo en “segundo grado” por así decirlo, que muestra una visión sensible

hacia el mundo, posiblemente por experiencias pasadas, lo cual provoca una actitud determinada aunque el peligro ya no se encuentre cerca (Sigmund, 2007, pp. 9-12). Para explicar un poco mejor el miedo y “su segundo grado”, se puede decir que el miedo completo proviene del mismo instinto primitivo, mientras que el “segundo grado” es más consciente y aparece después de la experiencia. A este “miedo secundario” se lo conoce comúnmente como angustia. Existen además “emociones complejas”, las cuales son una serie de sentimientos y sus derivaciones son: sociales, morales, religiosos, estético e intelectuales. (Paul, 1956, pág. 16)

Entonces el miedo, por circunstancias diversas como el entorno y la manera como se va formando una persona, se presenta como una desconfianza básica en la vida, por lo que deja de ser algo positivo y se convierte en algo negativo que se torna en un impedimento. Cuando el miedo pierde sentido, es decir que deja de alertar en presencia de un peligro real, es cuando alerta pese a no existir un peligro aparente, por lo cual se llega a la conclusión de que se ha insertado a nivel psicológico, en el universo simbólico de la persona de manera incontrolable, llegando a perjudicar la vida de la misma (Echeverría, 2013).

Lo que sucede es que se tiene la creencia de que si el peligro ataca no se podrá combatirlo, pues el sujeto se siente indefenso y crea respuestas como si se encontrara de frente con el peligro, muchas veces sin hacerlo, lo que brinda al “segundo grado del miedo” un motor propio que dirige las acciones. Esto lleva a que en determinado punto, la persona deje volar su imaginación hacia un estado en que el miedo que posee a los peligros externos lo dominen y pierda la capacidad de afrontarlos (Sigmund, 2007, pp. 9-12).

El miedo tiene maneras peculiares de presentarse, que pueden ser imperceptibles; incluso algunos de los miedos comunes los podemos encontrar en las sorpresas, las falsas ilusiones, las calamidades, etc. Existen tres tipos de amenazas temidas, uno es el daño físico, otro la seguridad de la supervivencia

y el último va relacionado con el lugar que ocupa el individuo en el papel social (Sigmund, 2007, pp. 9-12).

Al ser el miedo una emoción puede ser percibida a manera de sensación en el cuerpo, manifestándose como angustia o desesperación, sin poder identificar con claridad la razón por la cual se perciben aparte de encontrar a la emoción como algo que les impide actuar. Entonces, se lo distingue como un elemento que detiene las acciones de las personas, llegando a frustrarlas. Una de las etapas del miedo lleva a un estado de reflexión sobre eventos catastróficos relacionados con la muerte, debido a que, al ser el miedo una emoción básica de supervivencia, el miedo máximo es el de la muerte (Echeverría, 2013).

En la antigüedad se tenía la creencia de que, una vez vencidos o superados los miedos estos nunca más regresarían, pero en la actualidad los miedos terminaron convirtiéndose en compañeros de viaje y esta batalla dura toda una vida, independientemente de si son tratables o no. Esto se sabe pues en la vida siempre se está rodeado de peligros y es inevitable no estarlo, además estos poseen un efecto paralizante que complica el enfrentamiento.

Para determinar de manera objetiva, se debe analizar de un modo en el que se sabe que es una búsqueda perpetua, donde hay la posibilidad de ahuyentar los temores por momentos pero con la conciencia de que tarde o temprano regresarán. Esto se da por un adelanto a la experiencia, donde antes de realizar una acción se vive el sentimiento que produciría, sin haberla realizado. Hay muchas posibilidades para esto, incluso que ni siquiera se obtengan resultados negativos, motivo por el cual no es beneficioso el sentirse de esa manera adelantándose al suceso. (Sigmund, 2007, pp. 9-12)

No todos los peligros son producto de nuestra imaginación, pues hay algunos que se deben afrontar y que se encuentran muy próximos por lo que se llegan a considerar de alto riesgo, entonces surge la posibilidad de que si no se logra ganar la batalla esto traiga temor, lo que podemos llamar un “efecto

secundario” pues no es de manera intencionada pero ocurre. Esto puede ser superado gracias a la perseverancia que ayuda a intentarlo múltiples veces, con la posibilidad de ganar la batalla y se tiene una ventaja, que ahora se puede predecir las desventajas que pueden aparecer en el proceso gracias a la experiencia que entrega el recorrido (Sigmund, 2007, pp. 9-12).

Entonces se puede decir que al ser personas dudosas con tendencia a la equivocación por naturaleza, se puede contraer miedo por la indecisión (Sergio, El temor y la felicidad, 1989, p. 63). El sentimiento de inquietud es natural y se basa en el deseo frustrado de algo que busca su realización, pero además es una desorientación que solo al encontrar su camino logrará la satisfacción. El problema es que si no logra aquietar, este estado se incrementará donde se manifiesta el deseo frustrado y la desorientación; es decir en lugar de salir hacia la lucidez consciente, retrocede hacia la emotividad inconsciente.

Una manera de combatir el miedo indirectamente, es cuando este se vuelve algo cotidiano pues deja de verse como amenaza o se deja de sentir de esa manera. Así se logra un razonamiento, en el que hay la conciencia de que a menudo llegan noticias trágicas sobre algún acontecimiento que puede producir malestar, pero se debe conocer que los problemas son parte de la vida y hay que reconocerlos como un primer paso para superarlos. Muchas veces los temores vienen con las soluciones (Sigmund, 2007, pp. 9-12).

1.2 LA FOBIA

La palabra fobia viene del griego phobos que significa “terror” y “miedo”, y comúnmente está asociado a otros trastornos de ansiedad. La fobia es el miedo ilógico que, aunque no está presente en una realidad palpable, afecta a la persona mentalmente. Entonces, se puede manifestar en objetos inertes, personas, animales y actividades que provoquen estragos en la gente (Jaure, 2004). La persona es consciente de que posee un temor excesivo o irracional

que le causa malestar en su organismo (Olivares Rodríguez José, 2004, págs. 40-41).

Generalmente todas las personas que pasan por una fobia saben claramente que el miedo que los controla no es coherente y se presenta en cantidades incontrolables, pero no pueden hacer nada racional para detenerlo ya que el miedo es procesado por el hemisferio derecho. Este hemisferio procesa las emociones, al contrario del hemisferio izquierdo, en donde prima la razón. Entonces, no se puede manejar el miedo lógicamente y se pierde el control desde la conciencia para una mejora emocional. Está constantemente presente, a pesar de que no tengan una explicación clara, cuando no se lo tiene que enfrentar. Puede llegar a estar tan incrustado en la persona consiguiendo permanecer mucho tiempo, incluso años, controlándola (Jaure, 2004, págs. 30-35).

Además, la fobia se refiere a una serie de pensamientos irracionales y constantes que no permiten tranquilidad al sujeto; más la suma de un entorno social que expone criterios limitadores ejerciendo el miedo suficiente para que el sujeto deje lo que quiere hacer realmente y, si no actúa de una manera adecuada frente a las personas que lo rodean, puede caer en un miedo intenso e irracional (fobia), en donde el exponerse como es en realidad trae consigo problemas relacionados con la humillación, la ira contenida (depresión), etc., marcando y limitando a la persona; lo cual no contribuye para la mejor mental del individuo y puede estar asociado a la baja autoestima y un temor constante a ser criticado (Olivares Rodríguez José, 2004, págs. 40-41).

Esta exposición a momentos socialmente incómodos hace que la persona reaccione de forma instantánea con una respuesta ansiosa, que puede desembocar en una crisis por un hecho impactante ya ocurrido. (Olivares Rodríguez José, 2004, págs. 40-41).

Al tratar este tema se debe tomar en cuenta los sucesos que llevan a este estado. Cuando un sujeto está expuesto a un evento traumatizante, puede experimentar, a la larga, un temor en exceso que va más allá de lo racional, lo

que produce una reacción de malestar por este temor en específico que puede derivar en temores alternos asociados (Olivares Rodríguez José, 2004, págs. 40-41).

Entonces, el sujeto se ve obligado a cambiar sus comportamientos habituales; como eludir situaciones, adelantarse sin ubicarse en el momento o el pánico a otras personas, esto provoca un cambio en las actividades normales del mismo.

La fobia llega a ser el miedo sin razón a las circunstancias por las que pasan las personas, por lo que el miedo es procesado por el hemisferio derecho que procesa las emociones al contrario del hemisferio izquierdo por donde prima la razón, entonces no se puede manejar el miedo lógicamente y se pierde el control desde la conciencia sin lograr una mejora emocional. La fobia es el enfoque constante y repetitivo de un pensamiento negativo que se genera por vivir un trauma basado en una experiencia de vida que no se ha sobrellevado para superarla, donde predominó el miedo creando por trabas mentales negativas de miedo, terror y pánico (Echeverría, 2013).

1.3 Miedo Patológico

El miedo pasa a un plano incontrolable por encaminarse al exceso o a la distorsión de conductas que, en relación con sus iguales, rompe con los límites de comportamiento establecidos en un contexto socio-cultural. Este tipo de conductas se convierte en patología debido a que este comportamiento puede afectar a las personas involucradas o a los que la rodean, provocando un sufrimiento físico o mental en los involucrados (Olivares Rodríguez José, 2004, págs. 40-41).

Por un lado, el miedo se convierte en una patología cuando alerta al organismo pese a no existir un peligro eminente. Es en esas circunstancias cuando se percibe, ya que además es una sensación, que el miedo se ha instalado en el universo simbólico de la persona manifestándose con angustia, ansiedad, desesperación, a manera de asecho, sin que la persona pueda identificar lo que es.

Usualmente se lo identifica como algo oscuro que aprisiona o detiene a las personas, es decir que impide actuar y con esto se hace referencia al hecho de cumplir metas, sueños u objetivos. También, el miedo tiene la capacidad de hacer que las personas piensen en eventos catastróficos los cuales se relacionan con la muerte; esto se debe a que el miedo es una emoción básica de supervivencia, por lo que el miedo último es el de la muerte.

Cuando el miedo logra afectar aspectos de la vida de las personas, se debe reflexionar en que puede convertirse en una patología a pesar de no serlo en primera instancia. Un ejemplo de esto son las crisis de pánico, pues la experiencia emocional llega a ser tan fuerte que se va de las manos de la persona, al punto que no logra manejar esa emoción y esta no les permite tener tranquilidad, ser productivos, etc., por lo que empieza a sentirse hundido y prisionero de esta emoción (Echeverría, 2013).

Y por otro lado, sucede que el miedo es provocado por recuerdos del pasado, es decir por una mala experiencia que pudo haber provocado una mala sensación en el momento, y que vuelve a percibirse cada vez que se enfrenta a situaciones similares que, por la memoria del pasado, se lo vive más intensa y apasionadamente. Pero esto trae infelicidad y conflictos pues cada situación es distinta y no se la debe comparar con las pasadas ni mucho menos traer las sensaciones de ese evento al presente, pues se revive la mala experiencia provocando un malestar en la persona. A esto se lo conoce como patología, como la memoria celular que se refiere a la vinculación de la mente y el cuerpo, pues el acontecimiento pudo haberse olvidado pero la reacción corporal permanece (Sigmund, 2007, pp. 9-12).

Esto ocurre pues el tiempo en la psique de las personas transcurre de manera más lenta, lo que trae como resultado que elementos pasados que impactaron de alguna manera siguen presentes aunque el tiempo transcurrido en relación con el hecho sea extenso. Por ende se crea en el interior de las personas un miedo irracional, que al ser de naturaleza irracional tiene una resonancia de gran magnitud en el cuerpo humano y es común que en situaciones de pánico se rememore el temor de mayor magnitud y al pensamiento más incapacitante.

Esta memoria celular crece y se desarrolla desde la infancia, por lo tanto si se resuelven los problemas de esta etapa, se convertirán en un simple hecho que no tendrá repercusión en las reacciones (como agitación) en el cuerpo, esto se logra con la conciencia de este miedo teniendo en cuenta de que solo es una emoción, de esta manera poder manejarlo y llegar a la curación interna (David, 1999, pp. 34-35).

Con la aparición del miedo, el cuerpo produce adrenalina y lo que se conoce como *codificación de la memoria*, que se trata de la sensación de amedrentado, que si no se trata puede llevarlas consigo toda la vida. Este sentimiento (que por lo general aparece en primera instancia en la niñez), puede reaparecer con la presencia de ciertos estímulos. (David, 1999, pp. 34-35)

Aunque la mente logra olvidar lo ocurrido, las "células mensajeras" que van cargadas con esta adrenalina, producida por el miedo a cierta situación, lo recuerdan siempre. Y es con estos estímulos que se encienden y reaparece el sentimiento de miedo de manera involuntaria. Es esta respuesta involuntaria la responsable del miedo neurótico, que habla sobre lo repetido e irreal pues se teme algo en el presente que solo fue peligroso en el pasado. Libertad es la habilidad de hacer una pausa entre la estimulación y la respuesta. (David, 1999, pp. 34-35).

1.4 Angustia

Según la hipótesis de Freud de la lucha del instinto de vida y el instinto de muerte, Melanie Klein dice que la angustia nace por el peligro que amenaza a la persona y que surge del instinto de muerte, en donde menciona que esta es la causa principal de la angustia. Lo que sucede es que el instinto de muerte comienza con el nacimiento del niño y se expone en diferentes escenarios a lo largo de la vida de la persona. Deduce que cuando la persona nace, en ese momento el instinto de muerte crea la angustia más intensa y primitiva de la persona, además se crea en el inconsciente el temor de la aniquilación de la vida (Rodríguez & Terán de Benítez, 1999, pág. 44).

La angustia es una manifestación del miedo que genera síntomas físicos en las personas, experimentan sensaciones provocadas directamente por el miedo, proyectando cambios físicos, como sudor en las manos, temblores, los ojos se le abren porque se sienten acechados constantemente. A nivel bioquímico esto produce excesos de adrenalina que mantiene en un estado de alerta constante generando una reacción de desgaste en la persona convirtiendo en un martirio la vida de la misma. Entonces la angustia es parte de todas estas manifestaciones del miedo a nivel biológico (Echeverría, 2013).

Es una muestra de la insatisfacción de la persona que tiene como objetivo ser calmada por medio de máxima satisfacción, la felicidad. La angustia envuelve a la persona en un estado de confusión donde no se puede ver las cosas tal y como son (Paul, 1956, págs. 81-84).

La angustia puede llegar a tener un control total físico, dando síntomas tan altos de ansiedad en las persona causando ataques de pánico, las personas afectadas pasan por una etapa de miedo absoluto pensando dramáticamente que en cualquier momento les puede pasar algo catastrófico. Los afectados pasan por síntomas físicos de cansancio, sofocación, temblor en todo el cuerpo, llegando a pensar que se pueden morir (Myers, 2004, págs. 17-19).

1.5 Frustración

Tiene que ver con las expectativas he ilusiones que una persona tiene y se crea para lograr algo en la vida y cuando estas no se logran la persona se frustra a mayor cantidad de intentos o mayor cantidad de expectativas creadas mayor es la frustración que se provoca cuando no se logra el objetivo. Creciendo constantemente la idea de no puedo, fallaste, fracasaste agrandando la frustración llenando con ideas en la cabeza de inseguridad a la persona, llevándolo a dudar hasta de el mismo creando un problema mayor en él. Con este antecedente al situarse en un escenario similar los nervios que se alteran en ese momento, volviendo este temor de fracasar, vuelve a no poder, a fallar volviendo a frustrar llevando a un enojo por el mismo y la circunstancia.

La respuesta a la frustración es el enojo consigo mismo porque no se logra lo que se quiere (Echeverría, 2013).

En la parte más instintiva del cerebro donde se instala la emoción del miedo los recuerdos de los primeros años de vida donde se almacenan las experiencias buenas y malas que en situaciones similares si se vuelve a fallar, la parte instintiva del cerebro va al recuerdo almacenado el que hace que explote se abre el recuerdo con una reacción predominante del miedo esa experiencia va a crear miedo continuo si no se rompe ese círculo vicioso de inseguridad me lleno de pensamientos negativos conduciéndome a tener más miedo llegando a estados de depresión que conducen a una ira contra uno mismo desvalorándose como persona (Echeverría, 2013).

La frustración se puede manifestar de manera física o psicológica, pero la forma más común, se produce por un encuentro entre la realidad y lo que uno quiere que pase en la realidad de una persona, es decir que esta disputa lleva a la represión (Edgar, 1978, págs. 17-19).

Una persona se frustra cuando hay una represión de su conducta, lo cual lleva a un conflicto personal y a un cambio de comportamiento. Cuando el sujeto no encuentra solución a sus problemas, se presiona al punto en que la frustración puede mantenerse durante largos periodos (Edgar, 1978, págs. 17-19).

El resultado que conlleva el mantener por un tiempo prolongado la frustración en una persona son las reacciones de agresividad, rigidez y ansiedad, pues no permite una respuesta oportuna del cuerpo ante una circunstancia difícil (Edgar, 1978, págs. 17-19).

La palabra frustración puede ser utilizada también para mostrar el estado de perturbación emocional de la persona. Por lo tanto, se puede decir que es el tipo de comportamiento presentado por un individuo impedido de realizar su actividad cotidiana (Heredia, 1996, págs. 19-30).

Lo que ocurre en el estado de frustración es que, a causa de los intentos fallidos, los objetivos que se presenten se tornan tortuosos. Entonces, el

individuo empieza a distraer su atención del objetivo principal por el hecho de que está concentrándose en el estrés emocional que le produce esta ansiedad de la frustración (Heredia, 1996, págs. 19-30).

Cuando una persona se mantiene en un tiempo prolongado sin resolver este problema, las características que adquiere son de; ansiedad, cansancio, irritabilidad e incluso depresión. Se observan además, trastornos físicos y de conducta, que cambian o se interrumpen actividades mientras se mantenga este estado (Heredia, 1996, págs. 19-30).

El proceso de la frustración se genera con dos estímulos como base. El primer estímulo corresponde a la parte individual de la persona, donde se crean expectativas, y cuando se choca con el segundo estímulo, que es el exterior sufre un bloqueo de la conducta motivada, lo que puede crear un conflicto en la persona. Generalmente las formas de bloqueo que generan frustración en el individuo, son las que se ven afectadas por una respuesta negativa del entorno, contrarias a las que se planteó (Heredia, 1996, págs. 19-30).

Puede ser que existan problemas con los que se enfrenta una persona con los cuales, a pesar de que haya agotado las opciones y no exista otra alternativa de superarlos, estos no puedan ser resueltos, lo que deja un vacío y produce en el individuo un daño emocional que a su vez crean reacciones irracionales a nivel individual y social. Dichas reacciones pueden ser de agresividad, rigidez, fantasía, regresión y alcohol (Heredia, 1996, págs. 19-30).

La agresividad es la carga de tensión emocional que lleva a una frustración profunda, en la cual con frecuencia manifiestan su violencia en un intento por disminuir los niveles de frustración y de sentirse mejor. Este tipo de alivio recae en actos de violencia física a objetos o personas, gritos, insultos, acusaciones y demás (Heredia, 1996, págs. 19-30).

Además, hay reacciones agresivas que no mantienen una lógica coherente ya que la forma de solucionar los problemas no es directamente con lo que causa conflicto, sino que se busca desahogar esa emoción con conductas agresivas dirigidas a personas más vulnerables u objetos materiales. Un ejemplo de esto

sucede en las instituciones educativas en donde se pueden presentar casos de violencia frente a una persona, por lo cual esta optará, en caso de no poder defenderse de los agresores, por agredir a alguien más débil (Heredia, 1996, págs. 19-30).

La rigidez, por otro lado, se refiere a personas intensamente frustradas, cuya reacción es de persistir de la misma manera que en un inicio intentando resolver un problema, a diferencia de otras personas que buscan nuevas alternativas. Esta repuesta impide encontrar la solución de un conflicto, pues fue ineficaz en un principio indicando que no funcionará de esa manera. Esto provoca que sean vistas como idiotas frente a observadores imparciales (Heredia, 1996, págs. 19-30).

La ansiedad mantiene una relación muy cercana con la frustración y con los hechos agresivos, y es difícil separarlas ya que la ansiedad es una reacción a la frustración. Se produce un malestar físico que lleva a la infelicidad. Es difícil encontrar las causas que producen la ansiedad pero se puede saber con facilidad que consecuencias sufre la persona a causa de la ansiedad como por ejemplo: tensión muscular, irritabilidad, sudor frío, temblores, falta de concentración, estados de confusión, amnesias, falta de sueño, dolor de estómago, debilidad, desmayos, taquicardia, sudoración excesiva, etc. Es una manera instintiva del cuerpo, para distraerse de la frustración como una conducta de repulsión. Lo que ocurre es que se emplea toda la atención y esfuerzo para liberar la ansiedad, logrando sobreponer un malestar sobre otro (Heredia, 1996, págs. 19-30).

La ansiedad se divide en tres clases: la ansiedad objetiva, instintiva y ética. La ansiedad objetiva se ocasiona cuando se percibe un peligro incontrolable del mundo exterior, lo que puede paralizar, bloquear o destruir al individuo. La ansiedad instintiva se refiere a la pérdida de los instintos, es decir que no se puede manejar los instintos en una situación conflictiva, llegando a ser una realidad neurótica, dando espacio a crear fobias en las personas, ya que no se tiene control sobre el instinto. Con esta ansiedad neurótica la persona no sabe cuál es la base real del problema, creando una desconexión de las causas

reales de la ansiedad debido a que el conflicto se encuentra sumergido en el subconsciente. La ansiedad ética es una situación de evitación y atracción, en la que se engendran sentimientos de culpa donde no se ha constituido una consciencia moral y pueden convertirse en reales si la persona rompe con la norma de código ético. Es decir que si se mantiene una ideología determinada y se realiza algún acto que va en contra de la misma, se puede experimentar este tipo de ansiedad (Heredia, 1996, págs. 19-30).

Con la fantasía se vuelve posible evitar una frustración por momentos, pero no es una solución permanente porque los problemas permanecen, mas crea una cierta satisfacción y una sensación de falsa satisfacción. Este mecanismo de defensa es inofensivo, pero con el abuso se generan comportamientos patológicos por el hecho de aislarse de la realidad hasta el punto de creer cierta la fantasía (Heredia, 1996, págs. 19-30).

La regresión consiste en volver a comportamientos de la vida temprana, lo cual está ligado a la fantasía. Lo que quiere decir que, al no tener la suficiente madurez para solucionarlo, busca refugio en la inmadurez como una alternativa para librarse de los problemas. Este tipo de frustraciones parte desde la infancia como una alternativa eficaz previamente probada. Por lo cual, el adulto toma actitudes infantiles para compensar la frustración y así lograr lo que quiere con una alternativa retrógrada (Heredia, 1996, págs. 19-30).

El alcohol, al ser una de las drogas legales más utilizadas, representa un medio de escape de la frustración y de la ansiedad. Por lo tanto, permite a las personas expresar emociones reprimidas como una opción para aliviar la carga de las mismas, pero dichas emociones se exponen de manera descontrolada sin lograr una solución real y afectando a la persona fisiológicamente, ya que se puede convertir en hábito dañino (Heredia, 1996, págs. 19-30).

CAPÍTULO 2

EL CORTOMETRAJE

2.1 Cortometraje

El cortometraje es un producto audiovisual de corto tamaño de un máximo de duración de veinte minutos, aunque esto puede variar. Tiene el mismo procedimiento de un largometraje, pero con mayor libertad en el sentido de que prescindir de ciertos elementos técnicos, manteniendo una libertad creativa amplia(Márquez, 2009, pág. 2).

2.2 Guion

El guiones un texto que muestra los sucesos, los procedimientos y la manera en que se desarrollará, minuto a minuto, la idea que pasará por el proceso de producción; para que los espectadores puedan verlo y oírlo en un producto final que puede ser una película, un cortometraje, etc. (Pudovkin, 1960, pág. 12).

Por lo tanto, el guion es un instructivo detallado, el esqueleto de la historia que permite al escritor narrar un hecho de tal manera que sea entendido de forma visual y que determine los agentes que van a intervenir en el proceso (Pudovkin, 1960, pág. 12).

En la realización de un guion se debe tomar en cuenta el formato técnico, que incluye elementos como: la tipografía, la ubicación del cada texto que varía según su función, etc. Pero lo que debe considerarse es que se lo someterá a constantes cambios durante el trayecto que debe atravesar, es decir que es un trabajo incompleto que sufre variaciones hasta la edición final (Pudovkin, 1960, pág. 12).

2.3 Géneros del cortometraje

2.3.1 Documental

Es una forma de representación audiovisual basada en un trabajo sobre la realidad que pasa por un proceso de montaje, expresando el punto de vista y el concepto que presenta toda la obra. Se inicia con un material objetivo en el cual, al pasar por el enfoque que le da el autor o autores más el equipo de trabajo como son productores, guionistas, directores, se cubre de subjetividad de los autores y más la suma de elementos icnográficos y sonoros extraídos de la realidad, presentando una apariencia de la realidad. (Ramiro, 1999, págs. 50-67)

En 1920 se crea gracias al cineasta Jean Vigo. Se sistematizó este concepto de punto de vista por su obra *A propósito de Niza*, en donde se cae en cuenta que el autor tiene la facultad selectiva de tomar ciertas partes del material audiovisual capturado y manipulándolo para crear el sentido del documental. (Ramiro, 1999, págs. 50-67)

Al basarse en hechos reales, el documental tiene una relación directa con la historia a pesar de que se trate de lo que el autor quiera mostrar con su trabajo audiovisual puede hacer un hecho presente mucho picante o frío de lo que pasaba en la historia en ese momento. (Ramiro, 1999, págs. 50-67)

2.3.2 Western

Es un género de producción audiovisual basado en el oeste, la muestra de cine de Estados Unidos insignia de ese país. El viejo oeste es una leyenda sobre el origen del país de Estados Unidos que victoriosamente ocupó el Oeste. Se cuenta la vida cotidiana de los pueblos del desierto, que constaban de personajes principales como vaqueros que portaban sus armas y andaban a caballo, indios Chippewa que manifestaban sus ritos y costumbres, comisarios con sus placas de reconocimiento, impartiendo su poder para que sean respetadas las leyes y el ejército que siempre está en constante guerra. Otra característica importante son las locaciones amplias de rodaje, en donde rigen

mucho los planos generales por la cantidad de extras, ganado, persecuciones, etc. El Western por lo general expone la ley del más fuerte y astuto, muestras de racismo, violencia donde siempre están presentes las bebidas y los juegos de azar. (Ramiro, 1999, págs. 50-67)

2.3.3 Policiaco

Es uno de los géneros que llevan mayor vinculación con la cultura de Estados Unidos, en donde sus principales temas se basan en las novelas o en el periodismo, igual los dos temas cuentan historias similares. Como las épocas donde existía la ley seca, crímenes la vida de los héroes y los que vivían fuera de la ley en prisiones, siempre cargado de criminales y policías o detectives, mafias, machismo de ciudad, drogas, alcohol, políticos corruptos y sobre todo la pugna de quién es el más fuerte con órganos corruptos de control con la justicia. (Ramiro, 1999, págs. 50-67)

2.3.4 Musical

Este género está marcado claramente por la introducción de lo sonoro, que nace en 1927 gracias a la línea de producción de las compañías que se conformaron en Estados Unidos. Las características que destacan son las coreografías por parte de los actores, el proceso que se le da al ritmo en combinación de una banda, el vistoso vestuario. Todos estos elementos lo validan como un género específico. Una de las bases del musical fueron los espectáculos dados en Broadway. Otra de las características es la combinación de los cantos con los diálogos guiados con una historia por delante, teniendo de icono al baile en las coreografías. Generalmente tiene como trama principal la comedia, también el drama o melodrama romántico. Y en ciertas films la música está por encima de la historia y en otras la historia está por encima de la música. (Ramiro, 1999, págs. 50-67)

2.3.5 Comedia

Los temas que priman en este género son los fantasioso, lo mágico, en el que gracias a George Melies se pueden evidenciar los primeros pasos de este

género. Los estadounidenses lo llaman género de “diversión”. Gracias a la influencia de países nórdicos, los cuales adoptaron el género, se crea por medio de la literatura gótica el expresionismo alemán. Tiene una conexión directa con la ciencia ficción, las características a resaltar son mucho contraste estético por el tipo de iluminación que genera mucha sombra, maquillaje, ambiente, vestuario con mucho carácter iconográfico dependiendo al tema. Un ambiente de suspenso es constantemente sugerido por los efectos visuales y de sonido muy impactantes para el espectador, y con los escenarios que invitan al espectador a trasladarse a mundos atemporales. (Ramiro, 1999, págs. 50-67)

2.3.6 Ciencia-Ficción

El género nace con la creación del cine con el simple hecho de crear lo fantástico, como pionero está a George Melies, en donde el soporte literario sirve de base para la base tecnológica e aspiración. Este género es la muestra de un pasado, presente y futuro real o imaginativo, en donde la composición visualizada llena de acción gracias a efectos especiales, que nutren a las narraciones y completado de la vestimenta categórica para cada tema y el maquillaje sorprendente. Generalmente consta de súper seres que pueden hacer un sin fin de cosas, que ayuda a dar más fuerza al cine como arte. (Ramiro, 1999, págs. 50-67)

2.4Preproducción

Cuando se habla de preproducción se hace referencia a la preparación de propuestas de productos audiovisuales, ideas, antecedentes, guiones, propuestas de rodaje, segregación de guiones, etc., cuyo objetivo es emprender o vender el proyecto (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

En esta etapa se desarrollan: la sinopsis, que es un párrafo pequeño que introduce, con contenido básico, en la narrativa del proyecto; los tratamientos, que son ejemplificaciones del tema, con el fin de mostrar el concepto del proyecto; los guiones, que son una guía para el desarrollo de la parte de producción, mostrando de manera escrita lo que se observará y se escuchará

al finalizar el proyecto. Luego se emplea un desglose del guion con todo el material y equipo de trabajo que se debe conseguir con el fin de planificar un presupuesto para la producción. Con el presupuesto se hace una descripción detallada que indique en que etapas de la producción se empleará el dinero para presupuestarlo. Este presupuesto permite conocer en que se va a utilizar el dinero al momento de la producción. Finalmente el storyboard, que proporciona visualización de cómo se desarrolla el guion con la utilización de planos de forma gráfica, con los que se rodará posteriormente (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

2.5 Producción

Al inicio de la producción se empieza con los ensayos actorales comandados por el director de cine, el cual es el encargado de poner orden y de establecer acciones para consolidar la grabación del proyecto, planteando ensayos con actores para conocer los roles que se desarrollarán en los sets de grabación. También se hace un análisis con actores y cámaras creando un ensayo fotográfico. Todo este trabajo se desarrolla de manera estricta y profesional alistando todos los elementos para disminuir las complicaciones al momento de grabar (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

En los procesos de rodaje, el encargado de asumir la administración de todos los ámbitos es el director. Este se encarga de una comunicación continua con los actores y todo el equipo técnico que se encuentra en el set de rodaje. Existe también un especialista encargado de controlar la continuidad de las escenas, a quien se denomina como *script*, que debe asegurarse de que todo el guion se cumpla a cabalidad, además de controlar una perfecta secuencia entre plano y plano y un ritmo lógico de acciones realizadas por los actores, con el fin de que los planos grabados se puedan montar coherentemente en post-producción (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

En producción una parte importante es el desarrollo del audio, donde se emplea el mismo profesionalismo que el director de cine en su trabajo. El encargado es el productor, quien indica lo que se debe hacer a los ingenieros

en sonido para tener un buen producto sonoro al finalizar (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

2.6 Post-producción

Para comenzar la post-producción se necesitan las imágenes y los sonidos que se grabaron previamente, pero se pueden hacer puntos previos a la edición para determinar el rumbo que se va a tomar al momento de tener todo el material, es decir que existen elementos que no se pueden efectuar pese a estar determinados por el guion, por lo cual se debe plantear cambios (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

Con el material gráfico y sonoro se pasa por un proceso de examinación, para encontrar una coherencia en los cortes que se van a realizar intentando combinar los planos de la mejor forma. Los elementos sonoros almacenados aparte (bibliotecas de sonido), se pueden incorporar al material ya editado o se las puede incluir durante el proceso de edición. Esta inclusión se logra mediante programas de edición específicos, que compactan todos los elementos para obtener el producto final con todas las partes planificadas en la preproducción (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

Los programas digitales de la actualidad permiten a los editores y pos productores mayor facilidad para dar una mejor calidad al producto, y que tome la forma especificada por el guion. En post-producción, tanto en audio como en video, se escoge la mejor pista de sonido y la mejor toma para ser combinadas en un solo producto audiovisual (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

En las tres partes de la producción lo único que las diferencia son los tiempos de realización, ya que son complementarias entre sí. La clave de cualquiera de las etapas de producción es el conocimiento oportuno de las otras, porque la preproducción, la producción y la post-producción siguen un proceso complementario que no funciona sin una de estas partes (Kindem & Musburger, 2005, págs. 1-3).

2.7 Musicalización

En la producción el sonido es una parte fundamental para el desarrollo de un proyecto audiovisual, en el cual se debe probar como grabar y mezclar el audio con el mismo profesionalismo que se le presta a la grabación de imágenes. Esta etapa se compone de los diálogos, el sonido ambiental según el entorno deseado de la imagen y efectos especiales sonoros de post-producción (Irving & Rea, 2010, págs. 201-202).

A la persona que se encarga de esta parte de la producción se la conoce como *técnico de sonido*, porque se encarga de controlar y sincronizar los audios de cada escena. También se encuentra el *operador de sonido*, que posee el mismo grado de importancia del *técnico en sonido* ya que controla el micrófono para conseguir el audio deseado (Irving & Rea, 2010, págs. 201-202).

A pesar de que en post-producción se pueden crear sonidos, diálogos, etc., es mucho más coherente, económico y armónico grabar el audio con el ambiente de rodaje. Al final, el *técnico en sonido* optimiza tiempo y dinero grabando directamente en el rodaje poniendo mayor atención y trabajo en colocar correctamente el micrófono en ese instante, con esto se puede receptar un sonido de calidad para ser utilizado (Irving & Rea, 2010, págs. 201-202).

Además de saber profesionalmente como actuar en el proceso del rodaje, el *técnico en sonido* conoce profundamente cual es el tratamiento que se le va a dar en post-producción al sonido. Este conocimiento le da la idea indicada para tomar en cuenta que se debe realizar y conseguir un material de audio claro y limpio, debe tener conocimientos sobre cámara e iluminación para lograr ubicar su equipo en las condiciones que la locación ofrece (Irving & Rea, 2010, págs. 201-202).

2.8 Efectos especiales

Los efectos especiales desarrolla el elemento ilusorio o artificial que crea el ambiente para que se acople con la escena, por medio de un proceso técnico. Entonces, el material obtenido en la etapa de producción puede ser modificado

según lo deseado utilizando alteraciones, composiciones, creaciones, entre otros (Konigsberg, 2004, págs. 186-188).

Los efectos especiales se dividen en efectos de animación, efectos de cámara, efectos de laboratorio, efectos de maquillaje, efectos de sonido y efectos de video. Por lo tanto, dichos efectos permiten, gracias a las técnicas de animación, conseguir lo que se desea mostrar en la escena pese a no estar presente (Konigsberg, 2004, págs. 186-188).

También existen los efectos de sonido que generan la ilusión auditiva de escenarios y sonidos detallados, marcando un referente complementario para crear un entorno deseado de la producción audiovisual (Konigsberg, 2004). Los efectos de cámara son los que se pueden realizar simultáneo al momento de rodaje, como son los de cámara rápida, distorsión de la imagen, exposición múltiple en conjunto con los efectos de maquillaje para complementar los efectos en el rodaje. Y finalmente los efectos digitales que, gracias a los programas nuevos, permiten un mayor control para lograr la ilusión deseada engañando al ojo de las personas (Konigsberg, 2004, págs. 186-188).

CAPÍTULO III

LA ANIMACIÓN

3.1 Animación

En latín la animación es un derivado del “anima” que pasa a ser el alma o el espíritu, y el significado literario es “dar vida”, dar vida a una objeto que carece de ella (Bermúdez, 2007, págs. 28-40).

Es el tipo de arte que permite a las imágenes simular movimientos, creando la sensación de vida por medio de la sucesión de imágenes continuas, ya sea por medio de la fotografía, la computadora, los dibujos, etc., en donde al exponer la sucesión con velocidad se crea el efecto de movimiento ya que la retina del ojo humano tiene una persistencia visual. Es considerado el arte que permite hacer de lo imposible algo posible, concluyendo como el arte de lo imposible (Matamoros, 2006).

3.2 Breve historia de la animación

Antes de todos los inventos y la tecnología que permiten la realización de animaciones con mayor fluidez y realismo, en el siglo XIX se comenzaron a crear inventos que permitan la visualización de imágenes en movimiento, uno de estos era el zootropo creado por William George Horner. El zootropo es un cilindro giratorio en el cual se colocaban las imágenes por dentro y tenía ranuras por donde se podía observar las imágenes. Otro invento de animación era el de Emile Reynaud, el teatro óptico que era un invento que proyectaba las imágenes sobre una tela blanca. Las imágenes estaban diseñadas sobre un rollo de papel (Matamoros, 2006).

El primer dibujo animado que se realizó nace en el año 1906 con el nombre de *Funny Faces* creado por Stuart Blackton. Años después, en 1908 Emile Cohl realizó los primeros cortometrajes en dibujos animados en el país de Francia. Es considerada como uno de los creadores de la animación exponiendo sus dibujos de color blanco sobre un fondo negro para animarlos (Matamoros, 2006).

Little Nemo es una serie de animaciones estadounidense creadas por Windsor McCay, en las cuales se utilizó sus comics como base de la historia para luego animarla. También es el creador del dinosaurio Gertie, donde crearon 10000 dibujos para su realización en el año 1909. En Rusia se crea *La venganza del camarógrafo* por el Wladislaw Starewics en el año de 1912, trabajo que uso escarabajos y figuras tridimensionales. El primero de todos los largometrajes nace en Argentina con el nombre del *Apóstol de Quirino Cristiani*, creado en el año de 1917 pero no se encuentra la obra pues se ha perdido. En Alemania se crearon algunas películas con técnicas de animación que utilizaban siluetas recortadas de papel y su autor fue Lotte Reiniger(Matamoros, 2006).

En el año de 1937 se crea *Blanca nieves y los siete enanitos* por el reconocido Walt Disney, lo que da paso a la creación de la animación como industria cinematográfica. Pero la animación gracias a algunos autores como Len Lye, Walther Ruttmann y Viking Eggeling tienen un enfoque centrado en el arte obviando la industria, con un estilo de experimentación artística de gran valor en la historia de la animación(Matamoros, 2006).

La animación con el nombre de *cartoon* nace en Estados Unidos a la vez que culmina la segunda guerra mundial, en donde productoras como Warner Bros y la Metro Golden Mayer, con trabajos como los Looney Tunes y Merry Melodies adquieren gran fama hasta la actualidad. En los países comunistas, en la guerra fría, el estado era el principal auspiciante del desarrollo de la animación. Uno de los representantes fue Jam Svankmajer, quien se enfocó en un tipo de animación surrealista con elementos hechos con plastilina(Matamoros, 2006).

En los años sesenta, Hanna Barbera, con su estilo de animación marca un control sobre la televisión de Estados Unidos. Por otro lado, el dominio de Disney estaba enfocado al cine de animación. A pesar de estos dos monopolios, grupos de animadores más clandestinos tienen gran acogida por parte del público por obras como: El Gato Fritz y Heavy Traffic(Matamoros, 2006).

En Europa resaltan también obras de *animación* como: *Allegro Ma Non Troppo* de Bruno Bozzetto, *El submarino amarillo* de George Dunning y el trabajo de René Laloux quien era un francés realizador de la animación *El planeta salvaje* (Matamoros, 2006).

El movimiento de animación en Japón parte del padre del anime Osamu Tezuka, en la animación del cine japonés. Fue creador del dibujo animado *Astro Boy* que dominaba la televisión, además fue creador de 750 historias en diferentes medios, como son: largometrajes, cortometrajes y comics. Otro referente es Hayao Miyazaki que comenzó con largometrajes para chicas con el nombre de *Nausicaa del valle del viento*. Otro representante es Katsuhiro Otomo que creó a *Akira*, que populariza el anime como una industria agradable para todo público (Matamoros, 2006).

A principios de los años noventa el cine de animación tiene un desarrollo sorprendente por parte de Disney, pero recae en historias repetitivas que desgastan los temas, mientras otros autores tienen gran acogida por parte del público como es la película *El gigante de hierro* de Brad Bird. Por el lado de Europa los largometrajes que causan gran acogida son: *KiriKú* y *la bruja* de Michel Ocelot, otro éxito fue también *Bienvenidos a Belleville* de Sylvain Chomet y finalmente está el cortometraje *Maltese* de Jacques Remy Girerd (Matamoros, 2006).

En 1990 el cine pasa por un proceso tecnológico, en donde la tecnología digital se vuelve la base de la cinematografía. La primera muestra de efectos digitales como largometraje es *Tron* que nace en 1982. Pero las muestras industrializadas y por ende comerciales con efectos digitales se dan a mediados de los noventa con películas como *Star Wars* (Matamoros, 2006).

3.3 Principios generales de la animación

3.3.1 Leyes de movimiento: La animación se basa en el estudio de las leyes que rigen naturalmente, estas leyes naturales de la mecánica mostradas por primera vez por Isaac Newton, nos permiten saber el porqué del movimiento del objeto: (Karina, 1999, págs. 1-3)

3.3.2Primera ley: Movimiento de traslación y de rotación: es la que permite, por una fuerza, cambiar su estado pero existen casos que cuando varias fuerzas actúan sobre el mismo objeto, pueden equilibrar el mismo. Todo objeto se encuentra en un equilibrio constante hasta que otra fuerza externa actúe sobre él. (Karina, 1999, págs. 1-3)

3.3.3Segunda ley: Esta se basa en la correlación entre dos o más objetos y el movimiento que se genera por este acto, se llama también la ley de la inercia. La modificación de una acción o movimiento es distribuida en todo el objeto con la misma fuerza que se aplicó en este. (Karina, 1999, págs. 1-3)

3.3.4Tercera ley: todo el movimiento tiene su reacción, este es conocido como el principio de acción y reacción. (Karina, 1999, págs. 1-3)

3.4Encoger y estirar

Es uno de los principios de la animación que se usa comúnmente para dar movimiento y en ocasiones un efecto cómico al objeto, pero no solo se usa para eso sino que también enriquece a la animación otorgándole naturalidad y logrando que se vea interesante a partir de movimientos exagerados que llegan a la deformación de las piezas. Esto muestra que tan rígido o flexible puede ser el objeto (Webster, 2005, pág. 19).

Comúnmente el estirar es una forma de mostrar la anticipación, ya que se realiza un movimiento previo que permite saber la acción consecuente, tanto que se puede percibir la velocidad o aceleración que se va a efectuar. Una de las reglas importantes es que este nunca debe perder su volumen, es decir que no debe ni adquirir masa ni perderla porque, al respetar esta regla, la animación no presentará problemas con el volumen que tenga el elemento en relación con el entorno (Webster, 2005, pág. 24).

3.5Anticipación

Las animaciones se encuentran casi en su totalidad predeterminadas por la anticipación, la cual se refiere a la preparación de un movimiento para generar una acción, indicando un paso previo a la misma que está a punto de

realizarse. Esto permite que el espectador sea informado con anterioridad de lo que sucederá a continuación por medio de la animación, generando una comprensión mayor por parte del espectador. De lo que se trata es de llevar al movimiento a una acción consecutiva de la acción primaria. Cuando una acción requiera más tiempo para llevarse a cabo, la anticipación debe ser mucha más extensa, exagerada y pronunciada (Webster, 2005, pág. 35).

3.6 Puesta en escena

Se trata de la facilidad que tiene el espectador de entender lo que se le muestra en una escena. Exponer a través de la animación el tipo de personalidad que tiene el personaje o el elemento y que se entienda cual es, acciones con que muestren que va a pasar en la acción antes y después de la acción y muestra anímica que relaciona al público. En la puesta en escena siempre se debe asegurar lo que se desea mostrar al público principalmente cuando se poseen varios objetos animados, ya que estos pueden distraer al espectador del objetivo de la animación (Webster, 2005, pág. 41).

3.7 Acción directa y pose a pose

La acción directa y de pose a pose son dos tipos de procedimientos, los dos son diferentes debido a que tienen cualidades únicas respectivamente, ventajas y desventajas de las que el animador se vale para la realización de las animaciones (Webster, 2005, págs. 98-101).

La animación de pose a pose se base en la utilización de llaves de animación en donde se toman extremos de una acción peculiar, entonces después de la creación de las llaves o extremos de la animación se comienza a dibujar las acciones intermedias que se las conoce como intermediarios, para marcar el movimiento con fluidez. Las ventajas en general es que funcionan eficientemente para la creación de la animación más industrializada, por esto es el método más utilizado para la animación comercializada. Permite una mejor sincronización de las diferentes fotogramas teniendo mayor manejo del tiempo de duración además permite un mayor control del volumen del objeto

para que en el transcurso de la animación no llegue a perder su escala (Webster, 2005, págs. 98-101).

Por otro lado, la animación de acción directa tiene una mayor libertad porque simplemente se realiza el primer fotograma y se van haciendo los siguientes dando forma de poco en poco hasta culminar con la animación. Uno de los inconvenientes es que es muy complicado planificar como culminará, ya que no se pueden hacer cambios con mucha facilidad. Este tipo de animación tiene mayor enfoque al arte y un plano de animación más informal (Webster, 2005, págs. 98-101).

3.8 Acción continua y superpuesta

La acción superpuesta se basa en que los objetos a animar están compuestos en diferentes partes, algunas de las cuales no se mueven de la misma manera y en el mismo tiempo, lo que se transforma en una superposición. Con este principio la animación logra tener un mayor grado de fluidez y vida dando movimiento fluido de animación a cada una de sus partes. Generalmente existe siempre una parte que es la base del movimiento principal, mientras que sus otras partes basan su movimiento en este eje central. La acción continua es la acción que está marcada por el eje, en donde si este pierde movimiento las piezas van a llegar progresivamente (Webster, 2005, págs. 98-101).

3.9 Aceleración y desaceleración

Las acciones están controladas por una aceleración y deceleración para no tener un movimiento constante que disminuya vida a la animación. El movimiento que gana velocidad y la pierde crea mayor realismo para obtener la ilusión deseada (Webster, 2005, págs. 98-101).

3.10 Arcos

Es importante que se siga a la animación con una trayectoria, para que tenga mejor fluidez y evite caer en un movimiento robótico. Los arcos son trayectorias del objeto en forma de curvas con cierto grado de complejidad, desarrollando los movimientos como ocurren en la realidad, ya que el motivo principal es la

anatomía que tiene el objeto y el diferente tipo de articulaciones que tenga. El movimiento prima es la rotación en las articulaciones generando arcos de movimiento (Webster, 2005, págs. 98-101).

3.11 Acción secundaria

Son las acciones que se animan en resultado de un movimiento principal que sirve de complemento a la acción principal, en donde por las fuerzas (gravedad, aceleración) de la acción parte su movimiento. La acción secundaria da un gran valor a la animación, lo que permite tener un mayor realismo por la consecuencia de otra acción primaria, siguiendo una lógica del movimiento que se da en la realidad (Webster, 2005, págs. 98-101).

3.12 Tiempo

El tiempo pasa a ser el alma de la animación, ya que coherentemente, según lo que se quiere lograr, es la velocidad la que el objeto debe tomar para que tenga sentido de movimiento real. Es uno de los principios de animación más difícil de definir. En esta parte es donde se precisa el peso del objeto y las relaciones de escala con su entorno, marcado por la velocidad en que se efectúa el movimiento, creando el sentido lógico a través del tiempo en que se efectúa el movimiento. Pero se debe tener en claro que si se tiene un objeto con diferentes partes no todas se deben mover al mismo tiempo, sino que cada una de sus partes debe tener un tiempo de movimiento coherente con el efecto que se quiera lograr (Webster, 2005, págs. 98-101).

3.13 Exageración

Gracias a este recurso se puede acentuar y dar mayor importancia a una acción. Esta ley debe ser utilizada sobre todo en el enfoque al que se quiere llegar con la animación, ya que no se exageran los objetos solo por cumplir con la ley sino que se debe tener una coherencia para que se desarrolle una animación con mayor fluidez y realismo. El punto de la perfección es no abusar de ella para llegar a un punto en donde la animación llegue a su máximo

extremo, es decir para dar realismo pero que no sobrepase porque se desvaloriza perdiendo credibilidad (Webster, 2005, pág. 31).

3.14 Modelos y esqueletos sólidos

Esta técnica permite clarificar la intención que tiene la animación, con buenos dibujos que especifican el volumen, el equilibrio y peso que va a tener el objeto animado. Esto permite que la animación tenga establecido un parámetro graficado correctamente definido por el dibujo de modelo para crear una buena referencia y que, en el desarrollo de la animación, no se vaya perdiendo la definición de la forma y termine recayendo en una deformación del elemento animado (Webster, 2005, pág. 45).

3.15 Personalidad

Los elementos animados están marcados por factores de orden psicológico en donde se ve reflejada la personalidad y actuación que tiene el elemento, para ser mostrado a través de la animación. Es muy importante la personalidad que se le da a la animación porque genera un vínculo con el espectador, en donde se siente una identificación de que sentimientos se exponen. Siendo la personalidad la suma de todos los principios, se muestra el resultado exitoso de la animación que se quiere expresar al espectador. La personalidad está marcada por el pensamiento que tiene el personaje con respecto a sus movimientos (Webster, 2005, pág. 45).

3.16 Técnicas de animación

Existen varias técnicas de la animación, como son la animación computarizada, la animación física o stop motion y la animación 2D que se utilizan para lograr la ilusión de movimiento para luego ser proyectada.

3.16.1 Animación tradicional

Esta es la base de las demás técnicas de animación porque los principios de la animación que se aplican en esta técnica permiten un mayor conocimiento y fluidez cuando luego se trate de simular la animación con otros tipos de

técnicas. Es el proceso de animar a lápiz y papel, por lo que se verifica manualmente cual es el progreso de la animación. Luego se crea una secuencia con las imágenes desarrolladas y se las une para luego ser sonorizadas y expuestas.

3.16.2 Animación Física o Stop Motion

Esta técnica se la realiza a través de objetos tridimensionales creados manualmente, los cuales son registrados posición por posición para crear la ilusión de movimiento y que luego se proyecten frente a un público (Sánchez, 1999, págs. 209-211).

Se utilizan diferentes tipos de materiales para la creación de los elementos, como son la esponja, arcilla, silicona, etc. Esto permite el manejo práctico de los elementos para que, posteriormente, sean fácilmente controlados en la animación. Es una técnica que permite animar todos los objetos que se deseen dependiendo el tema que se quiera mostrar (Sánchez, 1999, págs. 209-211).

3.16.3 Animación Computarizada

Esta es una de las técnicas más utilizadas en la actualidad porque permite un mayor control de la animación y se puede lograr simplemente por el uso de un computador y sus diferentes programas especializados. Entre estos programas están flash, alter effects, toon boom, etc. Es una técnica muy utilizada para la televisión por su bajo costo de producción y sus resultados de alta calidad (Sánchez, 1999, págs. 209-211).

3.17 Festivales de animación

Existen muchos festivales de animación que permiten la difusión y venta de los cortometrajes animados. A continuación se presenta una lista de festivales que son considerados de mayor importancia alrededor del mundo para la venta y difusión del producto audiovisual:

Annecy es un festival de Francia que se celebra en el Centre International du Cinéma d'Animation. Es considerado el más trascendental festival de animación de todo el mundo. Se desarrolla desde 1960(animaholic, 2007).

Ottawa International Animation Festival es el festival que se realiza en Canadá y es el más grande de Norte América, además es considerado como el segundo mejor festival del mundo. Se desarrolla desde 1976(animaholic, 2007).

Animafest Zagreb es el festival que se celebra en Croacia. Es el segundo festival de Europa, centrado en la animación, de mayor antigüedad y de gran importancia a nivel mundial. Se desarrolla desde 1972(animaholic, 2007).

Hiroshima International Animation Festival es el festival de Japón. El mejor festival de animación a nivel asiático. Se crea desde 1985(animaholic, 2007).

Anima Mundi es el festival de Brasil que se divide en dos ciudades, el evento Sao paulo y Rio de Janeiro. Se creó desde 1993(animaholic, 2007).

ANIMAC es un festival que se lleva a cabo en la ciudad de Lleida en España. Es el principal festival desarrollado en ese país. Se creó desde 1996(animaholic, 2007).

Animadrid es otro de los festivales que se llevan a cabo en España. Se crea en el año 2000(animaholic, 2007).

El Animacores otro festival realizado en España en la ciudad de Córdoba. Fue creado desde el año 2005(animaholic, 2007).

Animated Encounters Festival es el festival que se desarrolla en el Reino Unido, el de mayor prestigio en cortometrajes de animación en el estado. Se lo viene ejecutando desde el año 2001(animaholic, 2007).

Animex festival que se organiza en Middlesbrough en el Reino Unido está enfocado en la realización de videojuegos desarrollado por la Universidad de Teeside. Se crea desde el año 2000(animaholic, 2007).

Bradford otro festival desarrollado en el Reino Unido. Se crea desde el año 1994(animaholic, 2007).

Brisbane el festival que se desarrolla en Australia, es el más importante, desarrollado en este país, en la realización de cortometrajes animados. Se crea a partir del año 1996 pero no se lo ha celebrado desde el año 2004(animaholic, 2007).

Cartoon son the Bay se desarrolla en Italia y está organizado por la RAI en donde se enfoca la animación para la televisión. Se lo crea desde el año 1996(animaholic, 2007).

Fantoche es el festival internacional que se desarrolla en Baden, en el país de Suiza. Creado desde el año 1995(animaholic, 2007).

Holland es el festival que se desarrolla en Utrecht Holanda y se organiza desde el año 1987(animaholic, 2007).

AURORA es el festival de Norwich que igual se desarrolla en Reino Unido(animaholic, 2007).

Spike and Mike's Festival, realizado en Estados Unidos, se celebra en los diferentes estados que lo componen sin tener un lugar definido. Se caracteriza por escoger animación para adultos y con carácter más clandestino. Se va desarrollando desde 1990(animaholic, 2007).

CAPÍTULO IV

LIBRO DE PRODUCCIÓN

4.1 PREPRODUCCIÓN

4.1.1 Proceso de creación del guion

Al tener especificado y definido, con la suficiente información para determinar el concepto del cortometraje y al concentrarse el miedo como tópico de la historia, se pasa por el proceso de realización del guion literario que servirá como base del proceso de producción.

Para la creación del guion se tomó como referencia al escritor mexicano Juan Rulfo, conocido por sus obras literarias *Pedro Páramo* y *El llano en llamas*. Estos textos lo colocan como uno de los escritores más influyentes de la literatura latinoamericana. Es tomado en consideración en el cortometraje más que por su trabajo literario, por su estilo de vida. A los seis años de edad fue huérfano y terminó en un orfanato que tenía un ambiente hostil. Por lo tanto, se puede ver que la etapa de juventud de Juan Rulfo le dejó una marca de desesperanza, que luego se refleja en su trabajo literario (Vargas, 1984, págs. 89-99).

Rulfo dijo que el orfanato, que dictaba una terrible disciplina, creó en él toda la base de su depresión. Por lo que encontraba en la soledad una compañía. Una de las características principales de Juan Rulfo, que se tomó en cuenta para la creación del personaje principal de la historia, es la actitud que tiene ante su trabajo literario, ya que Rulfo consideraba que no era bueno escribiendo, entonces rompía fragmentos de sus obras. Este es el caso de su novela *El hijo del desconsuelo*, la cual terminó incompleta debido a que destruyó fragmentos de la misma tras dos años de trabajo. Pero terminó por conservar una parte, la cual entrega a Efrén Hernández para su publicación en *la revista mexicana de literatura* que, a pesar de faltarle alrededor de 100 hojas, resultó un texto espectacular (Vargas, 1984, págs. 89-99).

Después de la creación de los textos de mayor referente como son *Llano en llamas* y luego *Pedro Páramo*, todo el mundo se quedó a la expectativa de la novela *la cordillera*, novela que nunca se reveló y que terminó destruida antes de ser publicada. Uno de los temas más recurrentes en su obra es la esperanza inútil, lo que revela uno de los aspectos de su personalidad, ya que no le gustaba exponer sus trabajos por miedo a que no sea lo suficientemente bueno (Vargas, 1984, págs. 89-99).

Por esta razón nace la idea de crear un personaje conflictivo, quien destruye su trabajo a pesar de haberlo realizado con dedicación y durante un tiempo prolongado, por influencia del miedo. El cortometraje se crea para mostrar un problema y lo que produce en una persona para terminar destruyendo su trabajo. El personaje se desarrolla tratando de expresar el concepto previo a través del ámbito sociológico, la parte física y psicológica para acentuar la idea desarrollada.

4.1.2 Desarrollo personajes

Planteando un personaje que tenga las características para generar este tipo de actitudes y comportamientos, se planteó la idea de un inventor con inseguridad con respecto a su invento. En el proceso de creación, la esencia del personaje se divide en tres partes importantes para el desarrollo: parte física, parte psicológica y parte sociológica. Lo que permite un desarrollo mejor porque posee un aspecto peculiar que corrobora la idea de frustración y un determinado tipo de reacciones que permiten interpretar lo que siente en el cortometraje, con el fin de transmitir el concepto de miedo planteado previamente.

Se planteó de la siguiente manera como sería el personaje.

Personaje principal

Nombre: Hans

Edad: 24 años

Sexo: Masculino

El personaje es portador de muchos problemas como la falta de autoestima, obsesivo compulsivo, ansiedad, frustración que se un perfeccionista, disperso y miedo. Estos problemas hacen que Hans se transforme en su propio enemigo siendo capaz de agredirse destruyendo su trabajo de arduo esfuerzo. De constantes pensamientos negativos hacia el mismo por culpa de la ira contenida de no lograr el trabajo deseado. Para dar un enfoque sobre frustración se tomó a uno de los personajes que pasan, con mayor frecuencia, por esta etapa, como es el caso del inventor. Este, en el proceso de éxito se ve intrincado constantemente en la auto crítica, razón por la cual falla en sus trabajo a manera de auto sabotaje. Además, por intentar lograr un trabajo exitoso se empeña, constantemente, en seguir intentándolo pero se aísla del mundo poco a poco y se transformas en un ermitaño.

Uroboro V04

Aspecto físico

Edad: 5 años de creación

Máquina voladora

Invento desarrollado a lo largo de varios años. La versión final número 4, es una máquina voladora metálica de pequeño tamaño. La máquina vuela porque es una proyección del inventor de salir de su naturaleza temerosa, en donde el vuelo representa libertad de sí mismo y de todos sus sentimientos contenidos que le hacen daño. Y como forma de castigo contra el mismo y por la frustración que siente, es el hecho de que terminar con el Uroboro, en versiones anteriores y en la máquina actual, destruyéndolos cada vez.

4.1.3 Guion literario

Para llegar al desarrollo del guion literario de cortometraje, en primer lugar se crean varios borradores escritos, donde poco a poco se va procesando y depurando la idea.

Para tener un buen guion literario se debe tener muy claro el concepto que se quiere presentar con el trabajo animado. En este caso, gracias al estudio previo del miedo se sabe claramente que se quiere mostrar y que mensaje se desea transmitir al público. Con el desarrollo del perfil psicológico del personaje se comienza a trabajar en las reacciones que tendría con respecto a su entorno, para que el espectador crea el tema que se presenta de forma ficticia.

En el guion literario se tomaron en cuenta varios aspectos técnicos como: la duración del cortometraje, cuantas locaciones se utilizarían, con cuantos personajes se contaría, ya que con esto se puede optimizar el trabajo a futuro para evitar complicaciones en la producción y permite que se termine el trabajo deseado obteniendo un buen producto audiovisual.

Para que el guion no caiga en la monotonía se debe tomar en consideración el ritmo de la historia, porque gracias a los altos y bajos el relato puede ser entretenido para el espectador. Por eso, el personaje principal pasa por varios acontecimientos buenos y malos que le permiten ponerse a prueba, teniendo una transformación que le permita sacar adelante a la historia.

Para estructurar la historia y que mantenga un buen ritmo atractivo para el espectador, se utilizaron los reconocidos pasos de Vogler. Estos son el mundo ordinario, la llamada a la aventura, encuentro con el mentor, el cruce del primer umbral, pruebas, aliados y enemigos, la cueva más profunda, el calvario, recompensa, el camino de regreso, la resurrección y el retorno con el Elixir. Con estos pasos se intentó mantener una estructura clásica, con un buen concepto, entendible para el espectador. (Para poder leer el guion literario revise Anexos) (Vogler & Conde, 2002, pág. 46).

4.1.4 Desarrollo del Arte Conceptual

Una vez obtenido un guion conciso y definido, como base para el proyecto, se pasa a la creación de los concept arts. Estos están enfocados en el desarrollo estético de los elementos que formará parte del cortometraje animado, como son los escenarios y los personajes.

Para la creación de estos elementos se hizo un estudio previo de la línea gráfica que se iba a seguir, en donde se tomaron referencias de diferentes artistas, animaciones y bocetos con el fin de crear un concepto propio de la historia, para que no solo se muestre el tema del cortometraje a través del guion, sino que también sea una muestra estética que transmita el mismo mensaje.

Además, se utilizaron muestras estéticas de referencial del ilustrador ecuatoriano Roger Icaza que se enfoca en crear ilustraciones para cuentos infantiles. Basado en algunas de sus ilustraciones se crea un concepto de estética sobre el miedo. Para dar énfasis a la personalidad miedosa y llena de problemas internos del personaje, muchas de las expresiones que tendrá en la animación van a pasar a ser muecas, mostrando al espectador un personaje lleno de conflictos internos expresados por el tipo de gestos que usa.



Primero para diseñar el personaje se pasa por el proceso de generar diferentes tipos de bocetos donde se definen proporciones, volumen, detalles, etc. A partir de aquí se toma el boceto que mejor desarrollo estético preste para la animación y se lo define de mejor forma con una ilustración más detallada, donde se hace la línea de arte, se lo coloca en poses y luego se tiene que pasar a etapas de modelado y textura desarrolladas en programas 3D; pero el objetivo de tomar referencias de ilustraciones es que tenga un enfoque estético apegado a la ilustración más que al realismo.

Las siguientes imágenes son una muestra referencial de ilustraciones que sirvieron para el desarrollo de concept art.

4.1.5Diseño de personajes

Con la información recolectada sobre el miedo y sus consecuencias se planteó que, para la creación del personaje se debe notar físicamente que tiene problemas emocionales y que lo están afectando. Esto se muestra en su manera de caminar, su forma física, sus gestos y expresiones que denotan gráficamente un personaje basado en el miedo y la frustración, pero que no pierda de lado un diseño entretenido a la vista del espectador y compuesta armónicamente, para que tenga una estética original sin perder el concepto. Así tomando en cuenta estos detalles se diseña a Hans por medio de bocetos, probando poco a poco que detalles le pueden dar más carácter y personalidad según lo requerido.

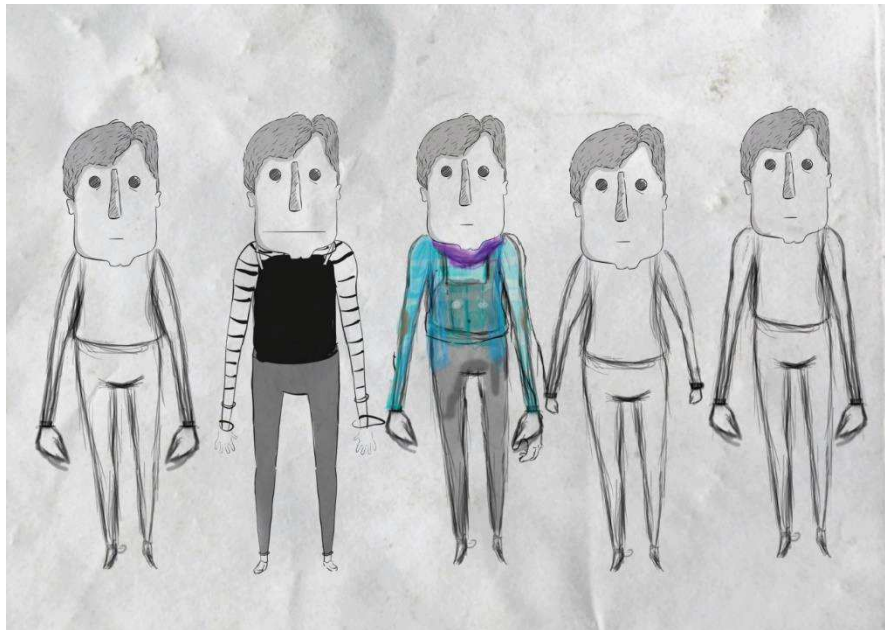


Figura 2. Diseño de personaje Hans.

Para evitar recaer en la idea de que un inventor es un sujeto que utiliza lentes y mandil, se desarrolla un concepto de personaje sencillo, sin mucho detalle para que se sienta la esencia de un inventor joven, con ojeras pronunciadas, cachetes colorados y, como en las ilustraciones de niños, con una nariz cúbica, roja, marcando el mismo estilo infantil, de ojos negros como botones dejando de lado el realismo de los ojos para mostrar un detalle característico que haga que el espectador se apegue al estilo gráfico marcado por el cortometraje.

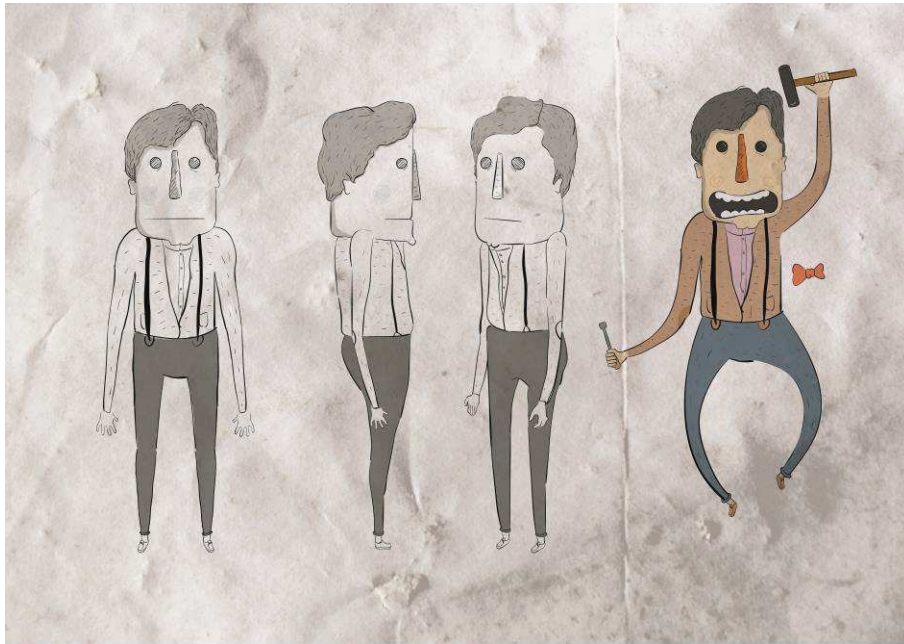


Figura 3. Vista frontal, lateral y tres cuartos del diseño de personaje

Para el diseño de la máquina voladora Uroboro se buscó referencias de diferentes inventos que pudieran relacionarse al enfoque de la historia, para mantener la misma línea gráfica. Se pensó siempre en el desarrollo de la máquina manteniendo la simpleza de las ilustraciones infantiles. Una referencia importante fue la película *El castillo ambulante de Howl*, porque poseía una estética parecida a lo que se quería llegar, mas se tenía que simplificar lo máximo posible para lograr con la misma gráfica.



Figura 4. Imágenes referencia invento

Tomadas de

<http://luciolicinio.blogspot.com/2012/10/el-castillo-ambulante.html>

http://elotrocineatp.blogspot.com/2013_08_01_archive.html

Las alas de la máquina voladora obtuvieron su base estética de uno de los inventos del artista Leonardo Da Vinci, para que se note que a pesar de que es una máquina metálica tiene detalles rústicos que aportan a la estética del invento.

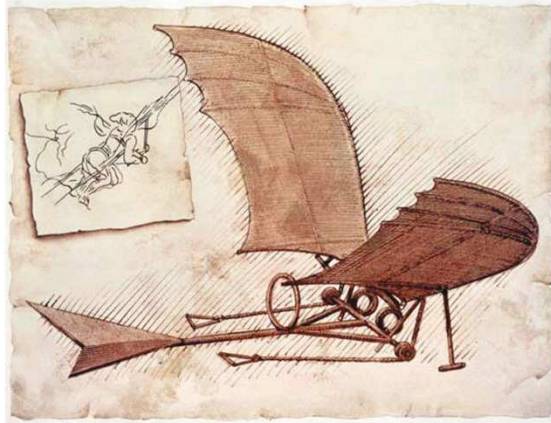


Figura 5. Referencia diseño de la máquina voladora

Tomada de

<http://blogs.ua.es/cienciaytecnologiadelxvi/2012/12/13/el-helicoptero-de-da-vinci/>

4.1.6Diseño de escenarios

En el cortometraje existen solamente dos escenarios que son: el sótano y el cuarto de inventos. El sótano está pensado como el sitio de confort del personaje, donde se refugia cuando tiene un problema. Por eso se marca la oscuridad del cuarto como representación del aislamiento cuando algo no nos sale como queríamos y nos va generando frustración encerrándonos en nosotros mismos.



Figura 6. Diseño del primer escenario

Por el otro lado está el cuarto de inventos, que tenía que estar diseñado para que se entienda un poco la personalidad del personaje en detalles, como la distribución de los elementos que luego serían contados en la historia, como son; la máquina voladora, la máquina de destrucción, la cámara de fotos, los tornillos, etc.

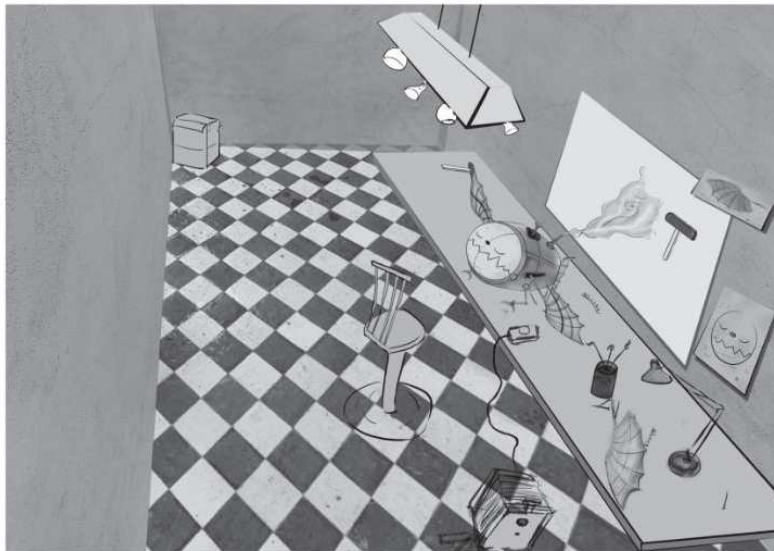


Figura 7. Diseño segundo escenario

En el escenario también, con la texturas y cromática, se quiere mantener el estilo gráfico de cuento ilustrado enriqueciendo el producto audiovisual.



4.2 PRODUCCIÓN

4.2.1 Modelado 3D

Para la creación del personaje que luego se anima se tuvo que crear un modelado. Se utilizaron dos referencias gráficas 2D de la vista frontal y lateral del personaje, que son colocadas en el programa que se utilizó (Maya), lo que permite una referencia de que se tiene que lograr con el modelado sin que pierda volumen y tenga el mayor parecido posible al de la referencia gráfica.

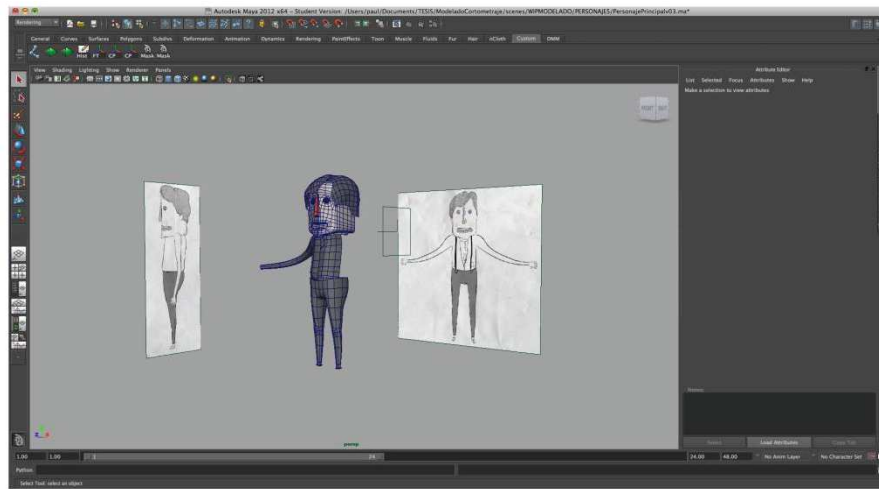


Figura 9. Modelado 3D a partir de vistas 2D

Para desarrollar el modelado se tuvo que crear, a través de un plano de cuatro lados, una serie de planos con los cuales se iba tomando la forma del personaje. Lo que se tiene que tomar en cuenta es que el modelado debe mantener la mayor fluidez posible para que mantenga la forma deseada sin tener partes forzadas que cambien la forma.

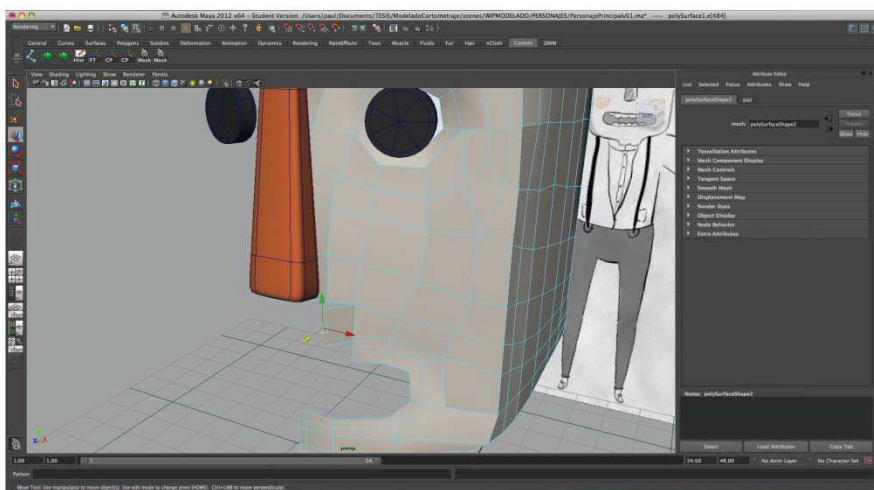
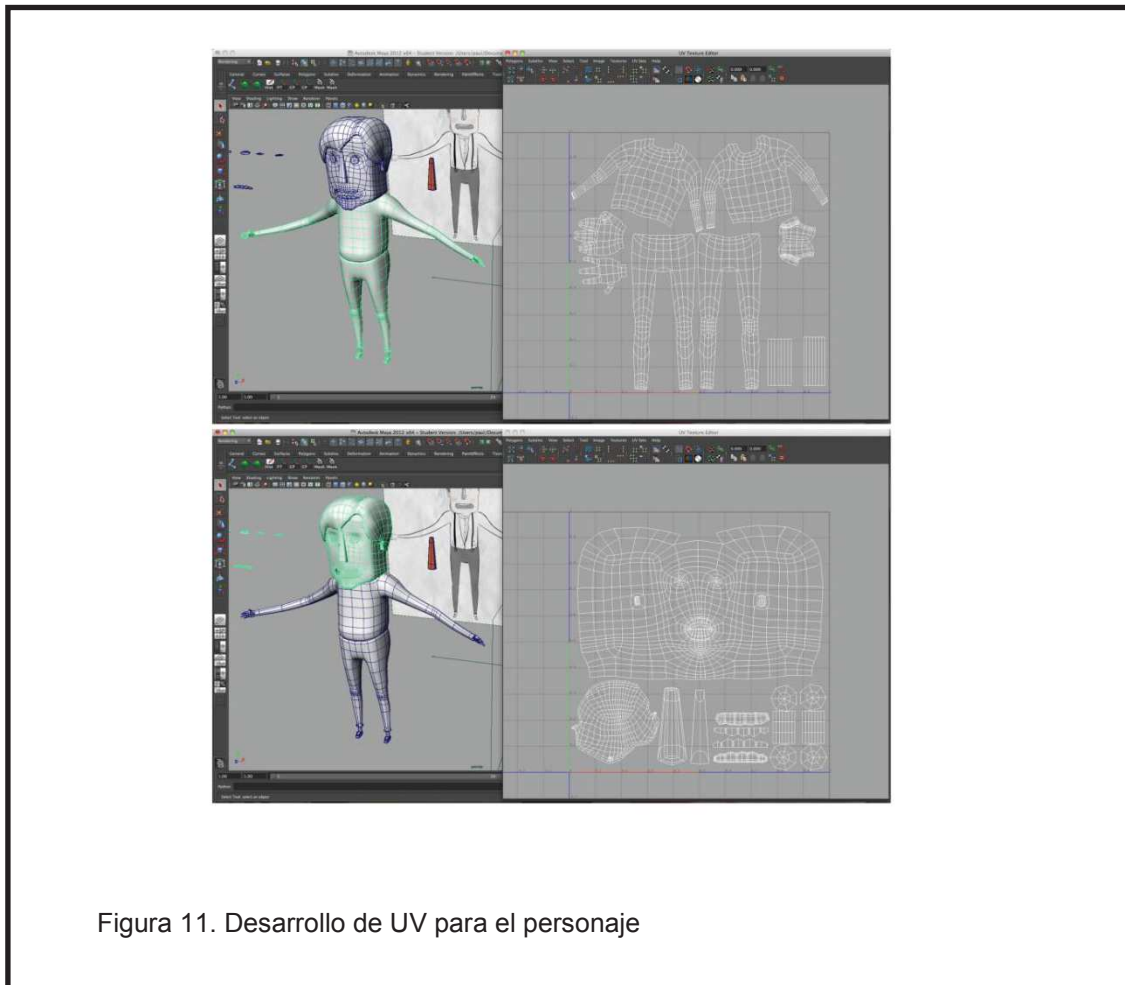


Figura 10. Detalle modelado

4.2.2 Desarrollo de UV'S y Texturización

En esta parte del proyecto lo que realizamos es una preparación para que el trabajo geométrico del modelado en 3D pueda ser texturado. Esto se logró por el proceso de mapeo de UV'S, sacando por partes los UV'S de cada parte de la geometría y estirándolas homogéneamente para que no existan problemas al aplicar las textura, proceso que se realizó en Maya.



Para texturar los diferentes modelados se utilizó el programa Mudbox donde, ya realizado el proceso de mapeo gracias a las herramientas del programa, se fue pintando cada elemento dando la textura deseada. Con la textura creada en Mudbox en formato TIFF. Luego, en programa photoshop, se la transformó a .png para que sea más liviana y no demore mucho la cantidad de renderización.



Figura 12. Texturado de los personajes

4.2.3 Iluminación

Después de haber conseguido las texturas deseadas se procedió a iluminar el cortometraje. Se utilizaron solamente las luces are Light en combinación de las luces mental ray que son la mib Light y un Black body, lo cual permitía un manejo de la luz por medio de la temperatura.

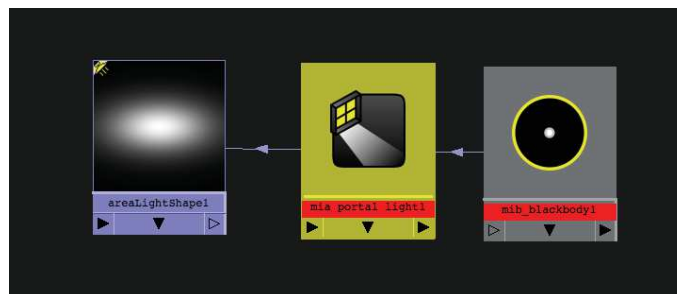


Figura 13. Nodos para la iluminación de la escena

En cada toma del cortometraje se arregló las luces para que no hubiera saltos muy grandes entre toma y toma. Se usaron dos tipos de temperaturas para dar mayor realismo a la iluminación, 4000 y 6000 grados kelvin.

4.2.4 Rigging y Skining

En esta etapa de producción se pasa a crear los huesos de los elementos que se quieren animar y sus controladores para luego poder animar con facilidad. Con la técnica skinning se pega la geometría a los huesos y luego se revisa si se pegó correctamente y se va corrigiendo. Se crea un rig, que permite al personaje cumplir con todos los movimientos planeados previamente sin que se observen problemas graves de deformación, lo cual no tienen sentido mientras se realiza la animación.

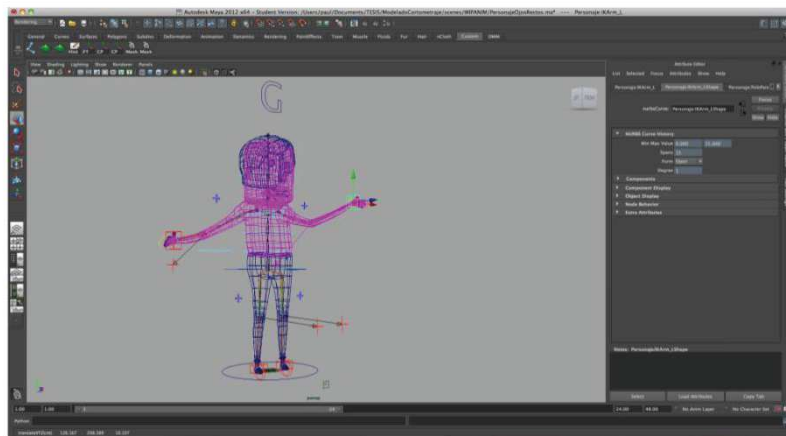


Figura 14. Hueso y curvas del riggeeo

4.2.5 Animación

Esta es la etapa más larga de la producción debido a que se utiliza como referencia el animatic realizado anteriormente para iniciar la animación. Para el desarrollo de la animación se hizo referencias en video para tener en cuenta que movimientos corporales se efectuaban cuando se realizaba la acción, con el fin de dar más realismo al movimiento.

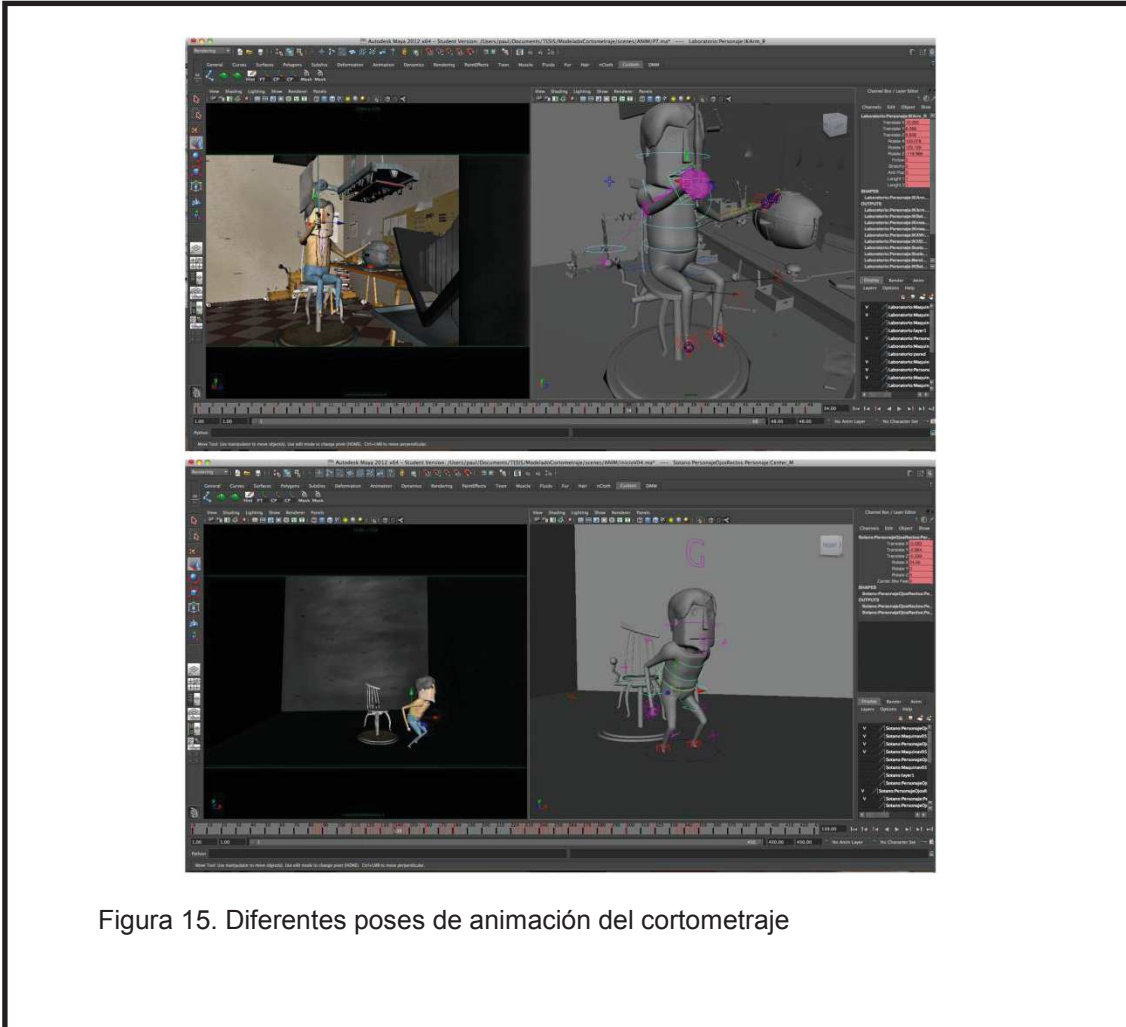


Figura 15. Diferentes poses de animación del cortometraje

La animación realizada por el tiempo de render y para crear un estilo de movimiento es bastante acelerada. Se tomó como referencia los movimientos que tienen los personajes como Pocoyo, en donde hay cambios constantes de velocidad y aceleración, al contrario del movimiento realista, en el tiempo real. Con este tipo de animación se da más dinamismo al cortometraje y sobre todo se piensa en la optimización de tiempo de renderizado sin dejar de lado una narración clara.



4.3. POSTPRODUCCIÓN

Para esta etapa se debe hacer el proceso de renderizado que pasa a ser la captura final de los objetos modelados en 3D dentro del programa maya, en el cual la cámara digital calcula todas las propiedades y variables de iluminación y materiales para desarrollar la imagen final de cada uno de las escenas realizadas. Con las imágenes renderizadas de cada escena se unieron todas las escenas. Para conformar el cortometraje, se lo realizó en el programa aftereffects donde se importaron los diferentes renders como secuencias de imágenes y se los fue ordenando según el animatic realizado.

4.3.1 Edición

En la última etapa de edición se ordenan los planos ordenadamente, después se hizo una pequeña corrección de color para compactar cromáticamente todas las escenas. En esta parte se introdujo música de la página web <http://freemusicarchive.org/>, utilizando dos canciones. La primera es la que pertenece a la escena de la planta baja, de la banda tres tristes tigres blancos y la segunda canción se llama Wilfred Peach del autor greater tan or equal to. Estos dos temas son de libres de uso, entonces se permite en la utilización de cortometrajes.



Figura 17. Referencia de edición final aftereffects

Para continuar con la musicalización se buscaron audio bajados de la página <http://www.freesound.org/>, lugar donde se encontraron audios de gestos, golpes, pestañeos, etc. Estos permiten darle mayor atención a detalles del cortometraje.

4.4 ESTUDIOS DE MERCADO

En la investigación de mercado realizado para este proyecto, muestra que no se ven datos concretos que indicarían el costo del proyecto que se va a realizar, ya que hay muchos factores que determinarían la valoración a través de un storyboard, por este motivo el estudio de mercado se basa en experiencias de proyectos pasados de elementos multimedia.

Finalmente, Enrique Saltos coordinador de la carrera de producción multimedia y audiovisual, entregó información interesante para evaluar el cortometraje, al igual que las demás personas que fueron consultadas previamente sobre información de un presupuesto para este proyecto, se recayó en que es muy difícil evaluar el costo del 3d en el entorno ecuatoriano ya que no hay una tarifa de mercado que se una base estable para este tipo de proyectos. Solo se puede cotizar un proyecto de esta índole con un storyboard bien detallado de lo que va a suceder en la animación; además influyo con

información de una publicidad de pinturas cóndor que fue realizada en 3d en la cual se cobra una cifra de 150.000 dólares americanos por 51 segundos de proyecto, esto permite generar un proyecto realista pero sin tantas restricciones económicas el cuál puede ser muy influyente en la valoración futura de animaciones. Este sería el presupuesto del cortometraje a realizar. (Bustamante)

4.4.1 Presupuesto

Tabla 1. Presupuesto detallado

No.					
1	EQUIPO TÉCNICO (Honorarios)	Cuantos	Tiempo o Proyecto	Costo Real	Costo Tesis
1.1	Productor ejecutivo	1	Por proyecto	2500	0
1.2	Director	1	Por proyecto	3000	0
1.3	Asistente de dirección	1	Por proyecto	1000	0
1.4	Director creativo	1	Por proyecto	800	0
1.5	Director de iluminación	1	Por proyecto	1000	0
1.6	Guionista	1	Por proyecto	700	0
1.7	Investigador	1	Por proyecto	2500	0
1.8	Asistente de Investigador	1	Por proyecto	1000	0
1.9	Especialista en psicología (Tema investigación desde profesional)	1	Por proyecto	2000	0
	TOTAL EN DOLARES			14500	0
2	PRODUCCIÓN				
2.1	Jefe de producción	1	Por proyecto	1500	0
2.2	Productor en línea	1	Por proyecto	1000	0
2.3	Coordinador de producción	1	Por proyecto	900	0
2.4	Asistente de producción	1	Por proyecto	600	0
	TOTAL EN DOLARES			4000	0
3	FOTOGRAFÍA				
3.1	Director de fotografía	1	Por proyecto	1300	0
	TOTAL EN DOLARES			1300	0
4	ARTE				
4.1	Director de arte	1	Por proyecto	1500	0
4.2	Asistente de arte	1	Por proyecto	800	0
4.3	Diseñador Gráfico	1	Por proyecto	800	0
4.4	Diseñador de personajes	1	Por proyecto	2000	0
4.5	Modelador de personajes	2	Por proyecto	3000	0
4.6	Modelador de escenarios	1	Por proyecto	1500	0
4.7	Texturador	1	Por proyecto	1100	0
4.8	Iluminador	1	Por proyecto	1000	0
	TOTAL EN DOLARES			11700	0

Tabla 1. Presupuesto detallado

No.		Cuantos	Tiempo o Proyecto	Costo Real	Costo Tes s
5	ANIMACIÓN				
5.1	Director de animación	1	Por proyecto	2300	0
5.2	Asistente de animación	2	Por proyecto	1600	0
5.3	Animadores	4	Por proyecto	6000	0
5.4	Rigger	1	Por proyecto	1800	0
5.1	Render Especialista	1	Por proyecto	1500	0
	TOTAL EN DOLARES			13200	0
6	POST PRODUCCIÓN				
6.1	Post Productor	1	Por proyecto	2000	0
6.2	FX (efectos especiales)	1	Por proyecto	900	0
	TOTAL EN DOLARES			2900	0
7	SONIDO				
7.1	Musicalización	1	Por proyecto	1200	100
7.2	Sonorización	1	Por proyecto	1200	
	TOTAL EN DOLARES			900	100
1	EQUIPOS				
1.1	Work Station (computadoras render alquiler)	3	Alquiler por día	1500	300
1.2	Disco externo (solo para almacenar información del proyecto 600 gb)	1	Por proyecto	110	110
	TOTAL EN DOLARES			1010	410
	SUBTOTAL			49510	510
	IMPREVISTOS (10% DEL SUBTOTAL)			4951	51
	TOTAL EN DÓLARES			54461	561

Tabla 2. Detalle de equipo técnico

No.			
1	EQUIPO TÉCNICO	Descripción	Cantidad de personas
2	Productor ejecutivo	Se encarga de poner el dineor de la producción y firmar todos los recibos	1
3	Director	Se encarga de la distribución del dinero, contratar y se encarga de que todo se cumple.	1
4	Asistente de dirección	Es el ayudante del director, esta presente en la mayoría del proyecto.	1
5	Director creativo	Administra y supervisa el proceso creativo de la producción	1
6	Director de iluminación	Crea un esquema nuevo para iluminar el proyecto supervisando y pemritiendo que se realice.	1
7	Guionista	Encargado de escribir el guión técnico que se utiliza en la producción	1
8	Investigador	Encargado de la investigación del proyecto, una de lasd personas más importantes ya que la información brindada es la base de todos los puntos del proyecto.	1
9	Asistente de Investigador	El hombre de confianza del investigador, ayuda a encontrar la información necesaria para que el investigador la revise.	1
10	Especialista en sicología (Tema investigación desde profesional	El especialiste que aporte a la investigación desde su profeción.	1
11	Jefe de producción	Es el que se encarga de mantener bajo control al personal y a la producción.	1
12	Productor en línea	Es el administrador que se encarga de supervisar los presupuestos, supervisar la utilería y el equipo técnico este en orden.	1
13	Coordinador de producción	Es el encargado de la fluides del proyecto cuando ocurra algún incoveniente solucionarlo para que no dañe el cronograma de trabajo	1
14	Asistente de producción	El hombre de confianza del coordinador de producción, hace el plan de rodaje, une a los participantes del proyecto.	1
15	Director de fotografía	Encargado de crear el encuadre en composición de la imagen que se va a poner en la escena.	1
16	Director de arte	Encargado de trabajar con los modeladores creando un concepto estético acorde con la producció.	1
	Asistente de arte	Encargado de cordinar con el director de arte todo el proceso de ralización de manera ordenada.	1

Tabla 2. Detalle de equipo técnico

No.	EQUIPO TÉCNICO	Descripción	Cantidad de personas
18	Diseñador Gráfico	Encargado del diseño gráfico de la producción.	1
19	Diseñador de personajes	Encargado de elaborar el concepto estético de los personajes	1
20	Modelador de personajes	Encargado de elaborar los personajes realizados por el diseñador de personajes, en modelos 3d.	1
21	Modelador de escenarios	Encargado de modelar todos los escenarios de la producción en 3d.	1
22	Texturador	Encargado de poner textura y color a todos los personajes y escenarios de la producción.	1
23	Iluminador	Encargado de crear el concepto de iluminación dependiente a cada toma de la producción.	1
24	Director de animación	Encargado de los procesos de animación realizados en la producción. Como animación de personajes, entorno y aspectos relacionados con animación.	1
25	Asistente de animación	Encargado de coordinar con los animadores todos los procesos que se quieran realizar, siguiendo las ordenes de del director de animación.	1
26	Animadores	Encargado de simular vida a través de los movimientos de animación.	1
27	Rigger		1
28	Render Especialista	Encargado de coordinar con los demás especialistas que es lo más conveniente para realizar el render del proyecto de manera óptima.	1
29	Post Productor	Selecciona el material de la producción y se encarga de supervisar la sonorización tanto como el doblaje.	1
30	FX (Efectos especiales)	Encargado de agregar en la pos producción efectos especiales que den mayor contenido estético al proyecto.	1
31	Musicalización	Encargado de la música de ambiente del proyecto.	1
32	Sonorización	Encargado del audio del proyecto ya sean efectos de sonido hasta doblaje.	1

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

El miedo es un problema que afecta a personas de toda edad. En este trabajo, el análisis de este hecho se enfocó en jóvenes de 18 a 25 años, ya que son ellos los que atraviesan por varias etapas de cambio en las que puede presentarse este trastorno. Por lo tanto, se plantea que este hecho debe tratarse de manera preventiva, lo que se lograría presentándoles casos relacionados para que conozcan más sobre este tema que los afecta, pues si no se hace algo al respecto el problema puede ir complicándose cada vez más, creando conflictos internos en la persona cada vez más graves.

Si el problema crece de esta manera puede derivar en trastornos depresivos, de ansiedad, e incluso llegar a una patología. Por eso sería bueno hacer un sondeo para ver el estado en que se encuentran los jóvenes psicológicamente, lo que se puede lograr con la prevención, que brinda una herramienta para saber cómo manejarlo y que no se convierta en un factor que complique la vida diaria.

El cortometraje sirvió como un buen medio ya que, a través de este, se pudo ejemplificar el problema mencionado exponiendo una situación similar en animación. Con el producto terminado se realizó el focus group, en el cual fueron reunidos alumnos de la Universidad de las Américas que cumplieran con el rango de edad requerido para el tratamiento de esta problemática. A estos jóvenes se les preguntó su opinión con respecto al tema en cuestión, el cortometraje y la animación. Con el total de respuestas se pudo concluir que a todos les resultó agradable el producto y, por medio de comentarios, aseguraron que sentían cierta identificación con el personaje, porque este muchas veces siente ganas de destruir el trabajo que ha logrado con tanto esfuerzo por temor a que no resulte, suceso sentido por algunos espectadores.

Los encuestados no tenían un conocimiento muy detallado sobre el miedo y sobre los problemas que se puede acarrear si no se lo controla. De manera que el cortometraje permitió un ambiente de reflexión por medio de animación.

Entonces, se puede decir que los medios audiovisuales permiten una mayor difusión de los efectos que el miedo puede producir en los jóvenes, ya que tiene mayor acogida permitiéndoles conocer más sobre el tema. Por lo tanto, las diferentes iniciativas audiovisuales que parten del medio educativo pueden ser una alternativa para generar una conciencia desde tempranas edades, para que a futuro los jóvenes sepan manejarlo y evitar problemas mayores.

Según las respuestas conseguidas en el focus group se supo que la peor reacción que se puede tener para no mostrar el trabajo realizado es la de destruir el trabajo realizado con mucho cariño por culpa del miedo.

En el focus group también se obtuvo de respuesta que el mayor malestar que se puede sentir cuando el miedo paraliza o detiene es la frustración, ya que genera un malestar constante que cae en un círculo vicioso de decepción que va creciendo en la medida en que no se toman acciones para controlar la emoción.

5.2 RECOMENDACIONES

Hay que tomar en cuenta, cuando se realiza un producto audiovisual en animación, la planificación que se le dé para que en el transcurso de la animación no existan complicaciones.

También es recomendable tener varios puntos de vista que permitan hacer un producto mejor, es decir que se puede saber si el producto es entendible o no, la calidad de la animación, entre otras cosas.

En lo que respecta al tema escogido del miedo, se puede recomendar un apoyo institucional para la realización de proyectos similares, en los que se exponga una problemática social, mediante distintos estilos (uno de estos la animación), que lleven a las personas un mensaje claro y se logre concientizar.

REFERENCIAS

- Abrams, P. (Producer), Dixon, L. (Writer), & Leder, M. (Director). (2000). *Cadena de favores* [Motion Picture]. Warner Bros.
- animaholic. (2007 йил 11-Junio). <http://blog.animaholic.org/2007/06/los-festivales-de-animacin-han-sido.html>.
- B., I. M. (2012 йил Mayo-Agosto). <http://es.scribd.com>.
- Baquero, L. (2013 йил 04-Enero). (Á. Vela, Interviewer)
- Bermúdez, M. R. (2007). *Animación, una perspectiva desde México*. México DF: Centro universitario de estudios cinematográficos.
- Bustamante, R. (Director). (n.d.). *Pinturas Condor I* [Motion Picture]. Ecuador.
- Candel, J. M. (n.d.). <http://books.google.com.ec/>. (Javier Marin Ceballos)
- Casas, A. (2005). *Dirección Artística*. Mexico: Universidad Autónoma de México.
- CineAssist. (2013 йил 09-Enero). *Cineassits.com*. From <http://cineassist.com/>
- Cobley, P. (2006). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Era Naciente.
- contributor, e. (n.d.). *ehowenespanol*. From http://www.ehowenespanol.com/convertirse-productor-linea-como_85931/
- Cortese, A. (2012 йил 08-Diciembre). *Técnicas de Estudio*. Retrieved 2012 йил 08-Diciembre from <http://www.tecnicas-de-estudio.org/investigacion/investigacion21.htm>
- David, R. (1999). Cuando el amor se encuentra con el miedo. In R. David, *Cuando el amor se encuentra con el miedo* (pp. 34-35). Bilbao: Descleé de Brouwer, S.A.
- Díez, J. M. (2010). <http://books.google.com.ec>.
- Director, R. B. (Director). (n.d.). *Pinturas Condor I* [Motion Picture]. Ecuador.
- Donel, P. O. (2011). *La sociedad de los miedos*. Buenos Aires: SudamericanaS.A.
- Echeverría, G. (2013 йил 20-Diciembre). Miedo, Fobia y Angustia. (P. Morales, Interviewer)
- Edgar, L. (1978). *La frustración: en algunos grupos profesionales*. Tesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito.
- Farlex, I. (2013). <http://es.thefreedictionary.com/arte>.
- Heredia, E. R. (1996 йил 12-08). La frustración. *Estudio de la frustración en algunos grupos profesionales a través del Test de Rosenzweig*, 19-30. (P. U. Ecuador, Ed.) Quito, Pichincha, Ecuador.

Hidalgo, A. (Ed.). (2004). <http://books.google.com.ec>.

http://books.google.com.ec/books?id=xQ51VY3zEu4C&pg=PA78&dq=estudio+anal%C3%ADtico&hl=es&sa=X&ei=hC7uUJmIlo6k8QTsplFI&sqi=2&redir_esc=y#v=onepage&q=estudio%20anal%C3%ADtico&f=false. (1990). Retrieved 2013 йил Jueves-Enero from

http://books.google.com.ec/books?id=xQ51VY3zEu4C&pg=PA78&dq=estudio+anal%C3%ADtico&hl=es&sa=X&ei=hC7uUJmIlo6k8QTsplFI&sqi=2&redir_esc=y#v=onepage&q=estudio%20anal%C3%ADtico&f=false:

http://books.google.com.ec/books?id=xQ51VY3zEu4C&pg=PA78&dq=estudio+anal%C3%ADtico&hl=es&sa=X&ei=hC7uUJmIlo6k8QTsplFI&sqi=2&redir_esc=y#v=onepage&q=estudio%20anal%C3%ADtico&f=false

<http://www.wordreference.com>. (n.d.).

Irving, D. K., & Rea, P. W. (2010). *Cortos en cine y video. Producción y dirección*. Barcelona: Editorial Omega, S.A.

Jaure, C. M. (2004). *Salud para todos*. Buenos Aires: Edit. GIDESA.

José Olivares Rodríguez, A. I. (2004). *el miedo a los otro*. madrid: grupo anaya, S.A.

Karina, S. J. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito, Ecuador: Ciespal.

Kindem, G., & Musburger, R. B. (2005). *Manual de producción audiovisual digital*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A.

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid: Ediciones Akal.

Laurent, P. (2002). *Lecciones psicoanalíticas sobre las fobias*. Buenos Aires.

Lillo, S. P. (1993). el temor. In S. P. Lillo, *el temor y la felicidad* (p. 64). Santiago de Chile: UNIVERSITARI S.A.

Márquez, J. V. (2009). *MECD*. From MECD:

http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2009_17/2009_redELE_17_05Vivas.pdf?documentId=0901e72b80dd728a

Matamoros, M. G. (2006). From <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/guias-de-estudio/animacion>

Meyer., D. B. (n.d.). <http://noemagico.blogia.com>.

Mongardini, C. (2007). *Miedo y Sociedad*. Madrid: Alianza Editorial.

Mordecki, D. (2004 йил 03-octubre). *mordecki*. From http://www.mordecki.com/html/que_es_disenar.php

Myers, D. G. (2004). *Sicología*. Nueva York: Editorial Panamericana.

- Olivares Rodríguez José, R. A. (2004). *Fobia social en la adolescencia*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Patmore, C. (2007). *Debutar en el Cortometraje*. Barcelona: Acanto.
- Paul, D. (1956). *El miedo y la angustia*. México: Fondo de cultura económica.
- Phyllis, H. (1963). *A concise history of theater*. New York: Charles Scribner's Son.
- Pudovkin, V. (1960). *Lecciones de cinematografía*. Madrid: Ediciones Rialp S.A.
- Ramiro, J. R. (1999). *El lenguaje cinematográfico gráfica géneros y estilos y materiales*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Real Academia de la Lengua Española. (2012 йил 09-Diciembre). *RAE*. Retrieved 2012 йил 09-Diciembre from <http://www.rae.es/rae.html>
- Regalado, M. E. (2006). *Lectura de Imágenes*. México: Plaza y Valdés S.A. de C.V.
- Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula*. Buenos Aires: Nobuko.
- Rodríguez, V. M., & Terán de Benítez, M. V. (1999). La angustia de muerte en los niños desde el nacimiento hasta la elaboración del complejo de Edipo basado en la teoría de Melanie Klein. *La angustia de muerte en los niños desde el nacimiento hasta la elaboración del complejo de Edipo basado en la teoría de Melanie Klein*, 44. Quito, Pichincha, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Ruiz, R. (2012 йил 08-Diciembre). *Eumed*. Retrieved 2012 йил 08-Diciembre from Eumed: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/257/7.1.htm>
- Sánchez, K. C. (1999). *Dibujos Animados y Animación*. Quito, Ecuador: Ediciones CIESPAL.
- Sergio, P. y. (1989). El temor y la felicidad. In P. y. Sergio, *El temor y la felicidad* (p. 63). Editorial Universitaria.
- Sergio, P. y. (n.d.). El temor y la felicidad. In P. y. Sergio, *El temor y la felicidad* (p. 63). Editorial Universitaria.
- Sygmun, B. (2007). Miedo Líquido. In B. Sygmun, *Miedo Líquido* (pp. 9-12). Ediciones Paidós, Ibérica, S.A.
- Vargas, H. (1984). *Historia de la literatura latinoamericana*. Bogota, Colombia: La oveja Negra y R.R.A.
- Vera, C. (2003). *Como hacer cine 4*. Madrid: Fundamentos.
- Vera, C. (2005). *Cómo hacer cine 5*. Madrid: Fundamentos.
- veri, P. (2012 йил 11-Mayo). <http://www.clicpsicologos.com/blog/que-es-el-miedo/>.

Vogler, C., & Conde, J. (2002). *El viaje del escritor*. Buenos Aires: Ediciones Ma Non Troppo.

Webster, C. (2005). *Animation The Mechanics of Motion*. Oxford: Elsevier.

Widoski, T. (2007 йил 30-Julio). <http://es.scribd.com/doc/215382/PSICOLOGIA-miedo>.

Wigodski, T. (n.d.). <http://es.scribd.com/doc/215382/PSICOLOGIA-miedo>.

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/semi%C3%B3tico>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/color>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/crom%C3%A1tico>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/composicion>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/concepto>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/tema>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/proyecto>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/promover>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/investigar>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/plantear>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/transmitir>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/crear>

Wordreference. (n.d.). From <http://www.wordreference.com/definicion/aplicar>

WordReference (Ed.). (n.d.). <http://www.wordreference.com>. From <http://www.wordreference.com/definicion/mensaje>

ANEXOS

ANEXO 1

Guion Literario

INT. CUARTO OSCURO - DÍA

(HANS) 20 .En el medio de una habitación oscura, parado a lado una silla de escritorio, mira seriamente a la silla, solo pestañea viéndola, le da dos vueltas con su mano diestra y se sienta bruscamente saltando encima. Tiene una actitud juguetona y parcialmente sonriente cuando está sentado en la silla. Al costado derecho hay una palanca que Hans toma con sus dos manos y la jala, la silla empieza a temblar y se comienza a elevar mientras Hans disfruta de la subida. A mitad del camino se detiene el asiento y con un pequeño tambaleo deja caer tres tornillos al piso. Continúa con la elevación al techo perdiéndose en la toma.

La cámara se acerca rápidamente en dirección a un tornillo.

Corte:

Secuencia de créditos:

“TÍTULO”

INT. LABORATORIO ESTUDIO – DÍA

Se encuentra una mesa llena de inventos, tuercas, herramientas, y una máquina en el medio de la mesa: el objeto es del tamaño de un balón de fútbol para dar medidas. HANS llega a la mesa de trabajo impulsado por la silla.

Cambia su rostro de emoción por una cara seria. Se queda observando al objeto fijamente.

La cámara hace un acercamiento a la máquina y nos muestra el nombre que dice *UROBORO*.

Hans tiene una pinza en la mano derecha que se encuentra estirada, mueve rápidamente la mano golpeando en la mesa y activando el botón de funcionamiento color verde de la máquina.

Se acerca a observar fijamente el botón y luego regresa la mirada al costado derecho donde está un boceto a manera de instructivo, en donde se ve lo que sucede al aplastar el botón.

En el boceto, a manera de instructivo, se muestra el título del invento que dice "UROBORO V04", luego hay un movimiento de cámara al costado izquierdo donde aparece que, cuando se coloca la pinza sale el botón de activado.

Se mueve la cámara y muestra que el botón permite que el invento despliega unas patas que lo levantan del piso y que salgan alas, lo que muestra que es una máquina voladora seguido de un aleteo progresivo que la impulsa hasta elevarla y mostrar que vuela. Seguido, el personaje vuela sobre la máquina, sonriente por los aires. Se hace una transparencia y se observa la cara del personaje sonriente cerrado los ojos por la emoción que le provoca ver aquello en la ilustración.

HANS sale del trance que lo emociona y se pone nuevamente temeroso, se queda observando el botón de destrucción fijamente. Se gira y toma la palanca para sacarse una foto con el nuevo invento.

La cámara fotográfica toma una fotografía impresa en papel, luego aparece una pinza robótica y la toma. La pinza pasa por la pared posterior del laboratorio, en donde va a colocar la fotografía en su respectivo marco. En el camino se puede observar varios marcos con diferentes fechas mostrando versiones anteriores

del *UROBORO*: UROBORO V01 en 1989, UROBORO V02 en 1993, UROBORO V03 en 1998 y finalmente llega al UROBORO V04 en 2003.






Hans queda temeroso después de acordarse de los cuadros de frustración. Acerca su mano lentamente para activar el botón verde. A punto de tocarlo, se arrepiente temeroso y dirige su mano al lado del botón rojo de destrucción. Lo presiona con el puño, jala la palanca del asiento rápidamente, y comienza a bajar deprimido para el cuarto oscuro. Se activa la máquina de destrucción simultáneamente mientras baja. La máquina de destrucción baja con sus dientes y tornillos temblorosamente. El tornillo del medio comienza a desprenderse hasta caer encima del botón verde activando la máquina voladora, la máquina destructiva continua bajando para aplastar a la máquina voladora; mientras que el personaje sigue bajando lentamente deprimido al cuarto oscuro. De pronto, se abre un ala del robot, al mismo tiempo que Hans baja, pero voltea la vista repentinamente en dirección al techo y nota que, a contraluz, la máquina funciona y sale volando, esto hace cambiar el rostro de tristeza del personaje y lo anima a volver para ver que la máquina que creó funciona a pesar de que quiso destruirla.

ANEXO 2

Storyboard

1

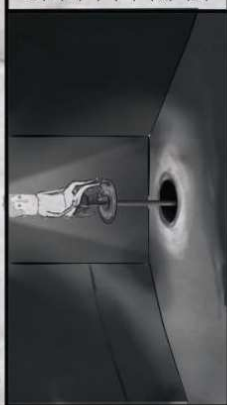
STORYBOARD

<p>1</p>  <p>INT . CUARTO INVENTOS . DÍA Hans está parado a lado de la silla con los brazos cruzados observándola atentamente.</p> <p>Sonido: Música de fondo.</p> <p>Dur: 6 seg</p>	<p>4</p>  <p>INT . CUARTO INVENTOS . DÍA Hans salta rápido en la silla.</p> <p>Sonido: Música de fondo.</p> <p>Dur: 0.5 seg</p>
<p>2</p>  <p>INT . CUARTO INVENTOS . DÍA Hans toma la silla con la mano derecha y la gira para acomodarla frente de él.</p> <p>Sonido: Música de fondo.</p> <p>Dur: 1 seg</p>	<p>5</p>  <p>INT . CUARTO INVENTOS . DÍA Se queda sentado en la silla como si nada pasara.</p> <p>Sonido: Música de fondo.</p> <p>Dur: 1 seg</p>
<p>3</p>  <p>INT . CUARTO INVENTOS . DÍA Hans da un giro rápido y se prepara a saltar en la silla.</p> <p>Sonido: Música de fondo.</p> <p>Dur: 1 seg</p>	<p>6</p>  <p>INT . CUARTO INVENTOS . DÍA Jala la palanca muy rápido para arriba.</p> <p>Sonido: Sonido de música de fondo.</p> <p>Dur: 0.5 seg</p>

STORYBOARD

2

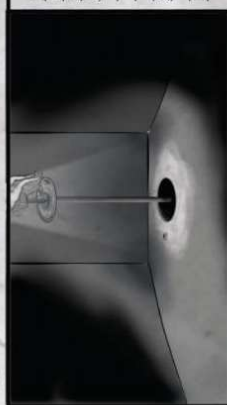
1



INT. CUARTO INVENTOS. DÍA
Se eleva en la silla al techo mientras
estira los brazos como avionista.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 2 seg

2



INT. CUARTO INVENTOS. DÍA
En medio de la subida se traba un
poco la silla, volando 3 tornillos y luego
continúa subiendo.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 1 seg

3



INT. CUARTO INVENTOS. DÍA
La cámara hace un acercamiento a
uno de los tornillos caídos.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 0.5 seg

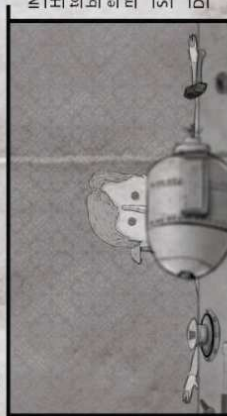
4



INT. CUARTO INVENTOS. DÍA
Aparece el título y se va oscureciendo
a negro.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 7 seg

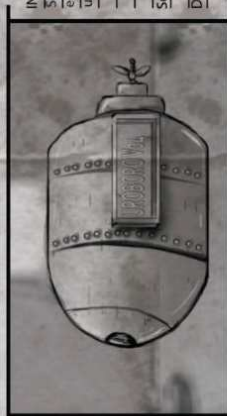
5



INT. CUARTO INVENTOS. DÍA
Hans se eleva gracias a su silla al
topo donde se encuentra el laboratorio
baja sus brazos de lo que va llegando
en avansito y se queda observando la
maquina.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 3 seg

6



INT. CUARTO INVENTOS. DÍA
Se hace un acercamiento a la maquina
en donde se puede leer su letrero de
uróboro y th.

Sonido: Sonido de música de fondo.
Dur: 6 seg

STORYBOARD

3

1



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Conecta una pinza en el invento y sale un botón verde del invento.

Sonido: Música de fondo.
 Dur: 2 seg

2



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Se queda observando cuando sale el botón

Sonido: Música de fondo.
 Dur: 0,5 seg

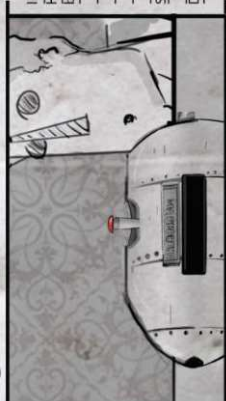
3



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Se observa el botón en la máquina.

Sonido: Música de fondo.
 Dur: 0,5 seg

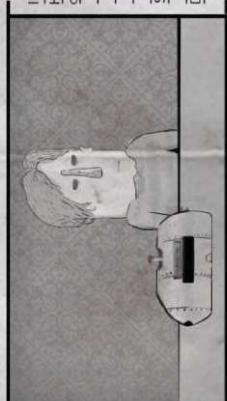
4



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Hans asoma su cabeza mirando el botón.

Sonido: Música de fondo.
 Dur: 0,5 seg

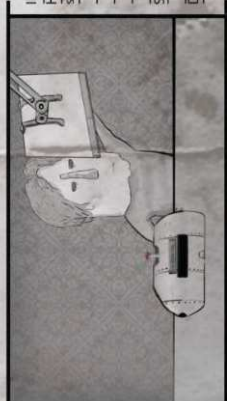
5



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Hans se levanta y se gira en dirección opuesta al botón.

Sonido: Música de fondo.
 Dur: 0,5 seg

6



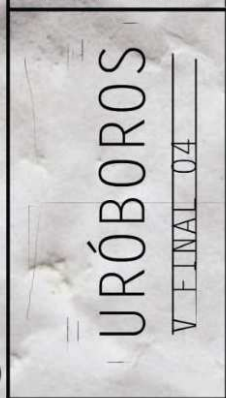
INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Hans baja un instructivo de la parte superior muy rápido.

Sonido: Sonido de música de fondo.
 Dur: 1 seg

STORYBOARD

4

1

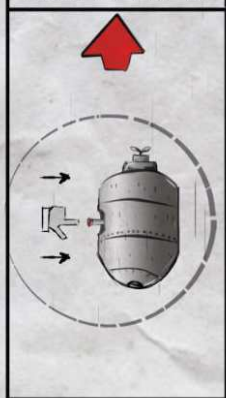


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se observa en el instructivo el título que tiene.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 3 seg

2

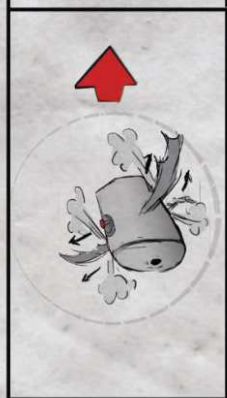


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se hace un movimiento de cámara para mostrar a la máquina cuando se le pone la pinza y salta el botón.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 3 seg

3



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se hace un movimiento de cámara para mostrar a la máquina cuando se le pone la pinza y salta el botón.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 3 seg

4



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Hay un movimiento de cámara para la derecha y se ve a la máquina volando por los aires.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 5 seg

5

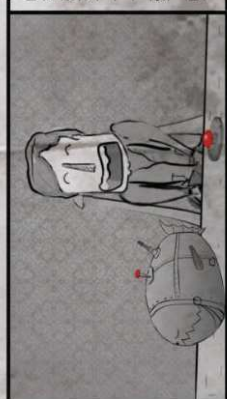


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Hay un movimiento de cámara para la abajo en donde esta la máquina voladora con el personaje ilusionariamente a manera de sueño.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 8 seg

6



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se vuelve al laboratorio y el personaje tiene la misma cara de felicidad de cuando vuela en la máquina.

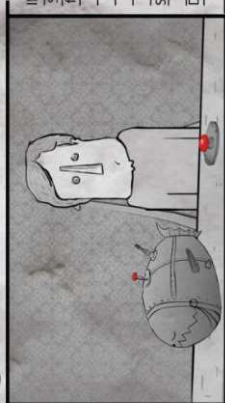
Sonido: Sonido de música de fondo.

Dur: 6 seg

STORYBOARD

5

1

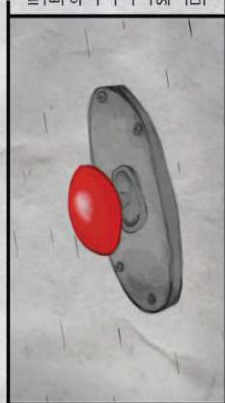


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se queda observando el botón fijamente.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 4 seg

2

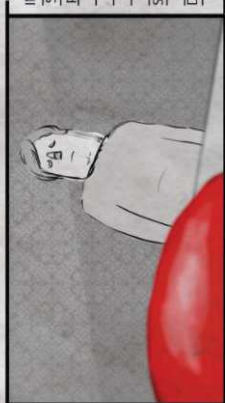


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
El botón es de una máquina de destrucción.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 4 seg

3



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se ve subjetivamente como el personaje lo observa.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 4 seg

4

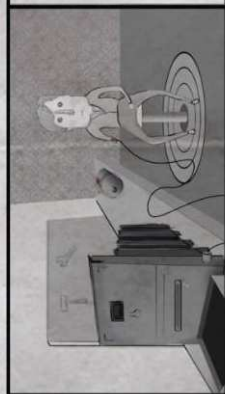


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se mueve para tomar la palanca de foto.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 1 seg

5

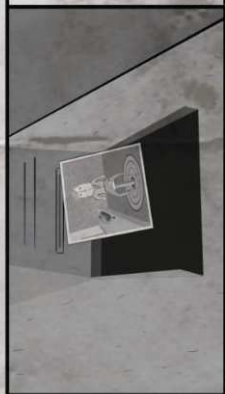


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se toma una foto con la máquina y con cara de acontecimiento.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 3 seg

6



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Se imprime la foto de la cámara y se desliza a la bandeja.

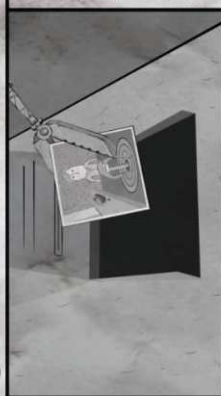
Sonido: Sonido de música de fondo.

Dur: 3 seg

STORYBOARD

6

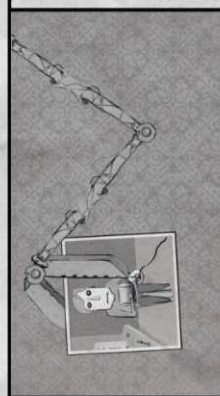
1



INT. CUARTO INVENTOS. DIA
Aparece una pizza robotica que
recoge la foto de la bandeja.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 2 seg.

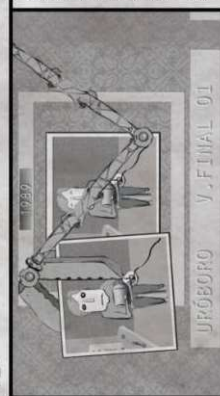
2



INT. CUARTO INVENTOS. DIA
La pizza eleva la fotografia

Sonido: Música de fondo.
Dur: 2 seg.

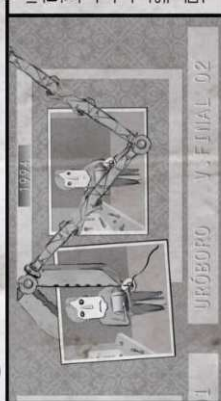
3



INT. CUARTO INVENTOS. DIA
Desplaza la foto en frente de otras
fotografías mostrando la fecha de
creación, los inventos y como se
encontraba el personaje principal.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 2 seg.

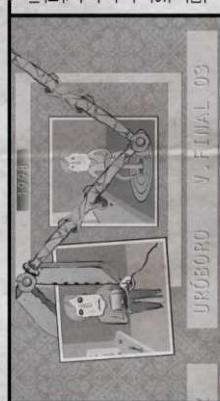
4



INT. CUARTO INVENTOS. DIA
Desplaza la foto en frente de del año
1994 que es la version dos.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 2 seg.

5



INT. CUARTO INVENTOS. DIA
Desplaza la foto en frente de del año
1998 que es la version tres.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 2 seg.

6



INT. CUARTO INVENTOS. DIA
Llega al marco donde se encuentra
su marco correspondiente para ser
colocado.

Sonido: Sonido de música de fondo.
Dur: 2 seg.

STORYBOARD

7

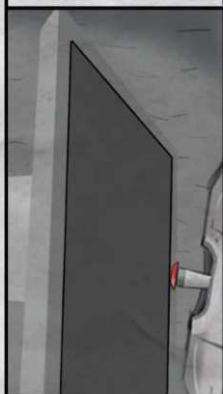
1



INT . CUARTO INVENTOS . DIA
Jala la palanca de la silla de bajada
al hueco oscuro.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 1,5 seg

2



INT . CUARTO INVENTOS . DIA
La máquina de destrucción comienza
a bajar lentamente

Sonido: Música de fondo.
Dur: 1,5 seg

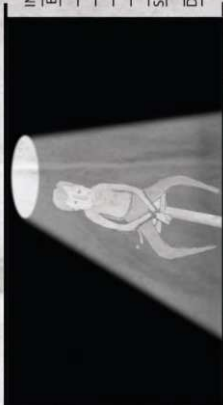
3



INT . CUARTO INVENTOS . DIA
Hans baja triste mientras la máquina
de destrucción baja lentamente en
al invento volador dirección.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 4 seg

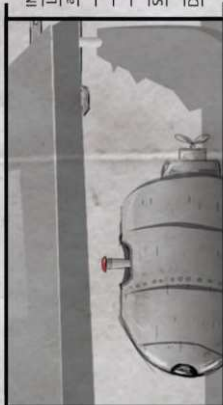
4



INT . CUARTO INVENTOS . DIA
Baja lentamente al cuarto oscuro.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 3 seg

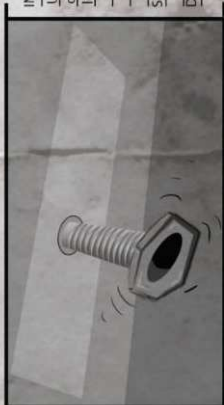
5



INT . CUARTO INVENTOS . DIA
La máquina de destrucción se
aproxima lentamente.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 1,5 seg

6



INT . CUARTO INVENTOS . DIA
Un tornillo de la máquina de
destrucción se comienza a apretar
lentamente.

Sonido: Sonido de música de fondo.
Dur: 1,5 seg

STORYBOARD

8

1

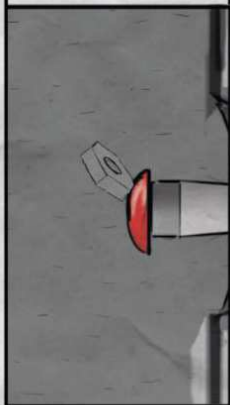


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Caer el tornillo con mucha fuerza.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 0.5 seg

2

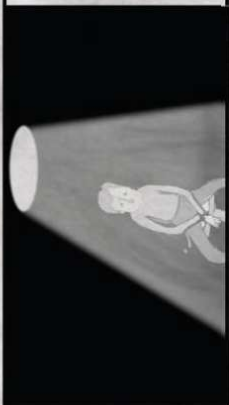


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 El tornillo activa la máquina voladora golpeando el botón.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 4 seg

3

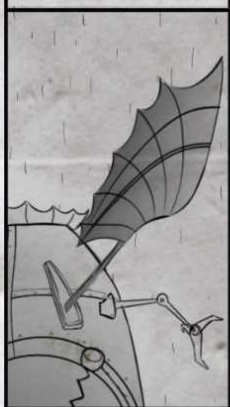


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Hans sigue bajando lentamente y deprimido al cuarto oscuro.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 3 seg

4



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Se despliega el ala de la máquina voladora preparándola para el vuelo.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 1 seg

5

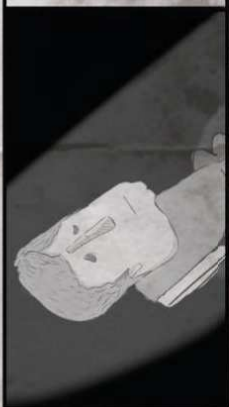


INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Hans sigue bajando lentamente deprimido.

Sonido: Música de fondo.

Dur: 0.5 seg

6



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
 Escucha un ruido y regresa a ver en dirección al techo.

Sonido: Sonido de música de fondo.

Dur: 2 seg

STORYBOARD

9

1



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
La máquina vuela lentamente a
contraluz.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 6 seg

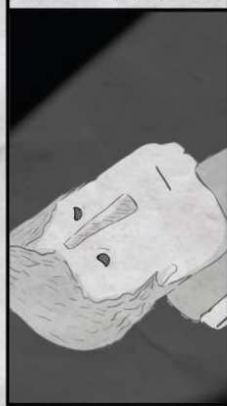
4



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA

Sonido: Música de fondo.
Dur:

2



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Hans regresa ve y observa
lentamente que su invento funciona.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 6 seg

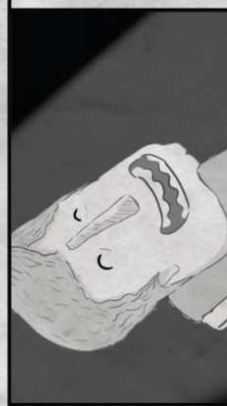
5



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA

Sonido: Música de fondo.
Dur:

3



INT . CUARTO INVENTOS . DÍA
Cambia su rostro lentamente por el
que tenía cuando se imaginaba que
volaba en el instructivo.

Sonido: Música de fondo.
Dur: 6 seg

6



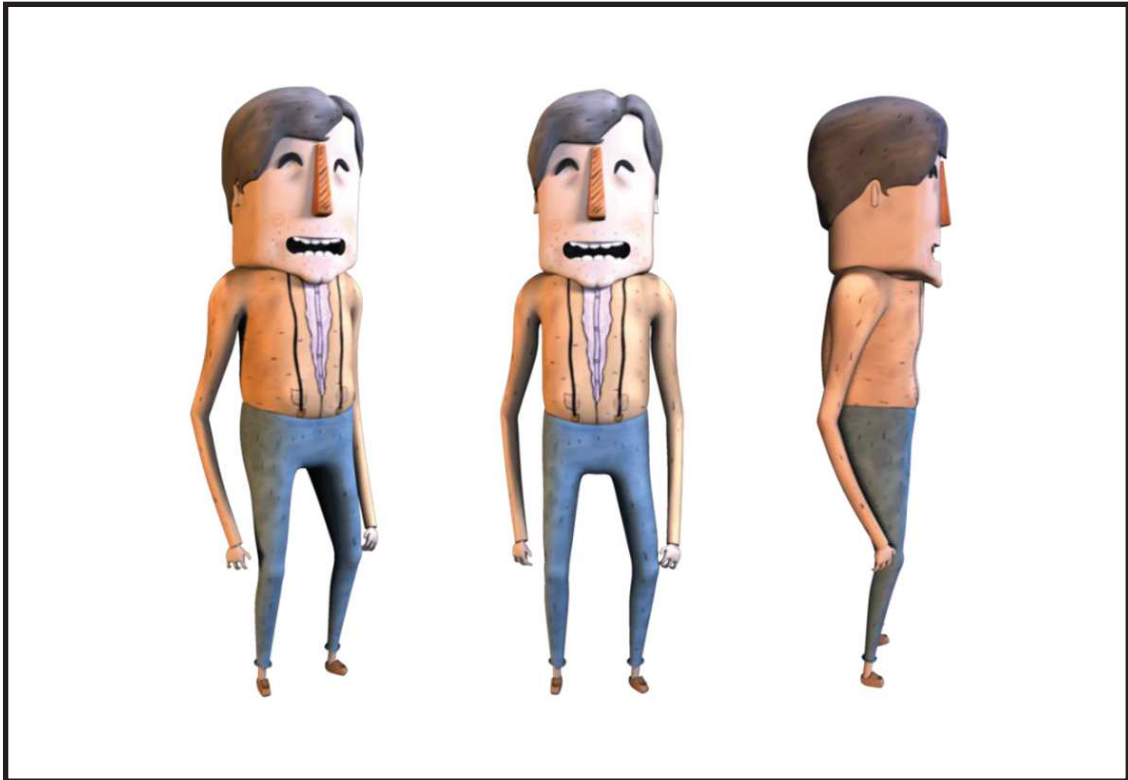
INT . CUARTO INVENTOS . DÍA

Sonido: Sonido de música de fondo.
Dur:

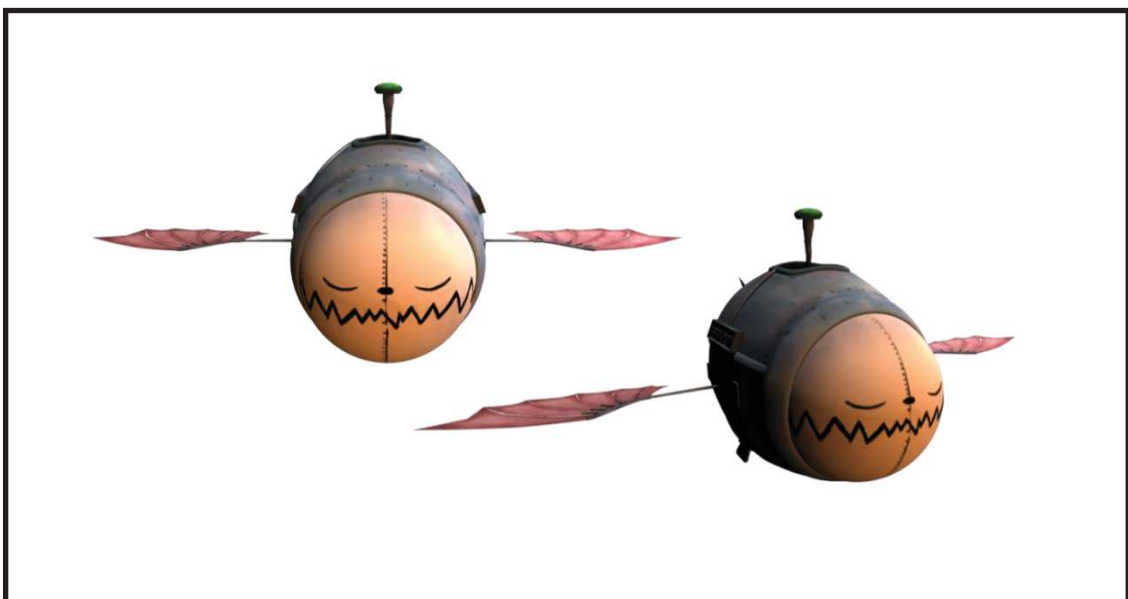
ANEXO 3

Renders generales

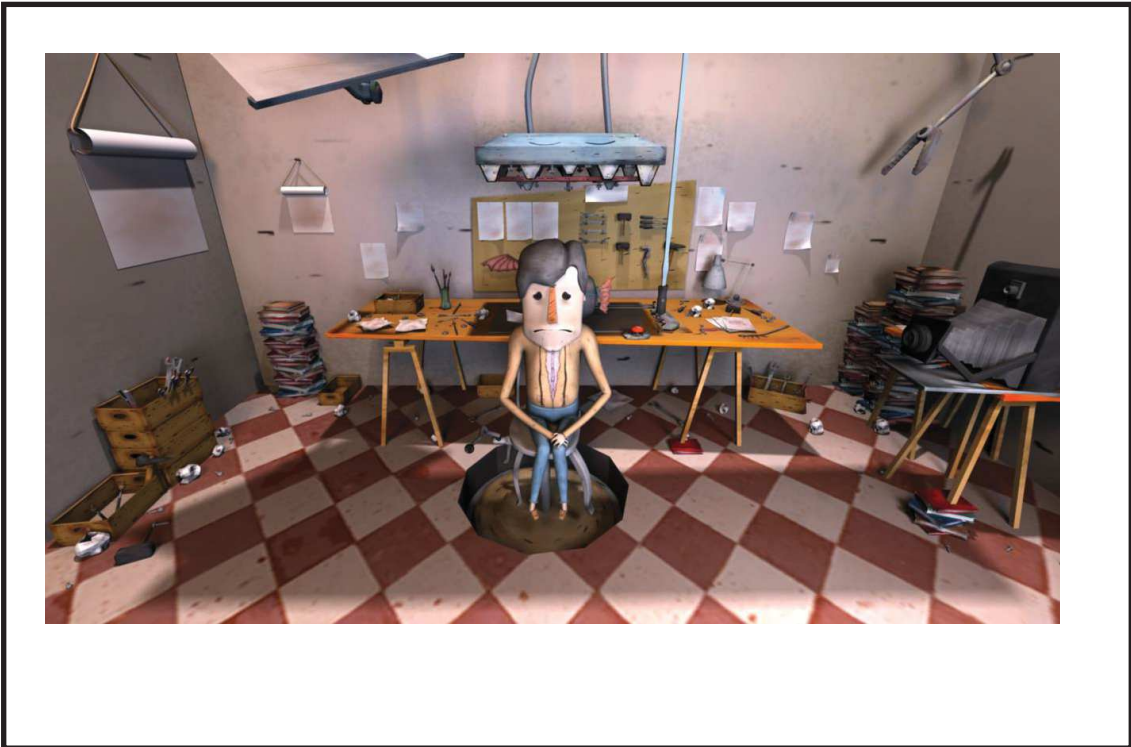
Render Hans



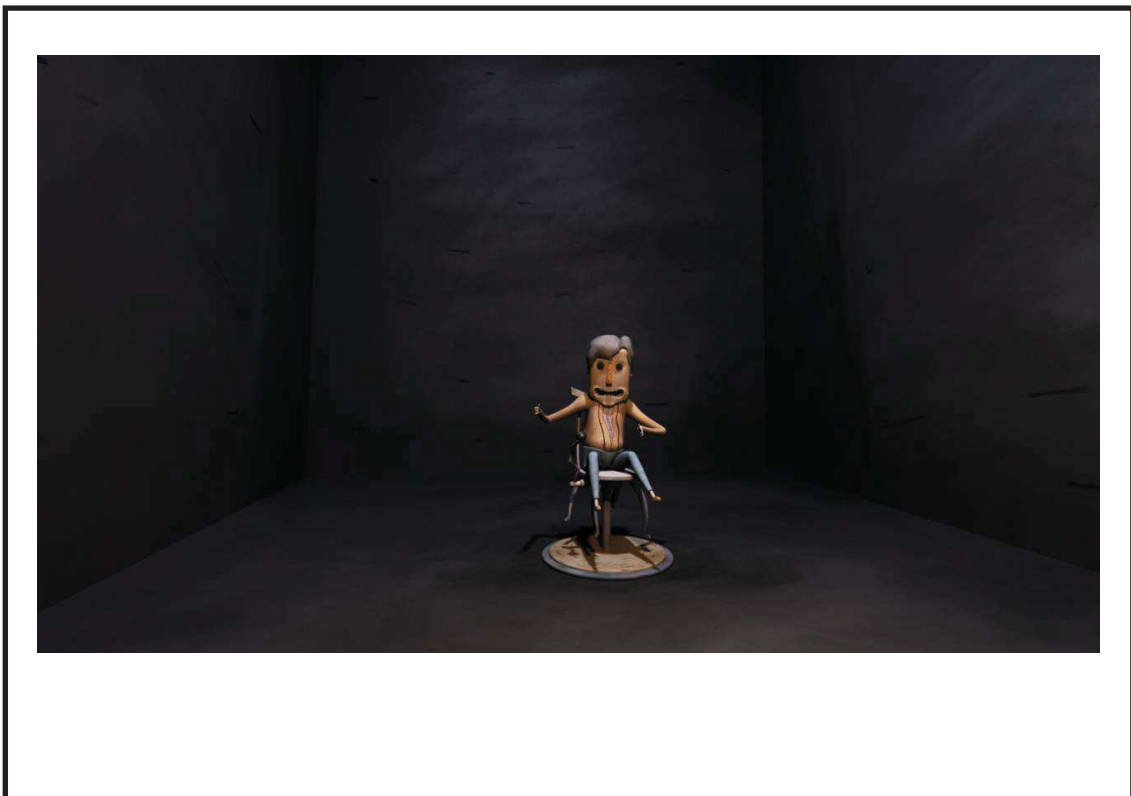
Render Uroboro



Escenario 1 render 3D



Escenario 1 render 3D



ANEXO 4



CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

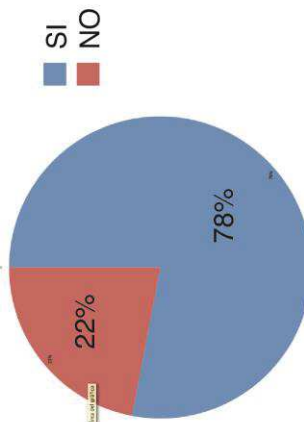
Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014
Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 1

¿Alguna vez ha dejado de realizar algo que le guste porque le daba miedo?

- Si (28)
- No (8)

TOTAL 36



Análisis:

Los resultados obtenidos en esta pregunta dan cuenta de que la situación mencionada es un problema recurrente en los jóvenes. El total de personas que afirmaron sentirse identificadas fue de 78%. Mientras que a los que no les resultó familiar esta circunstancia sumaron un 22%, que equivale a ocho personas.

Pregunta 1

Pregunta 2

CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

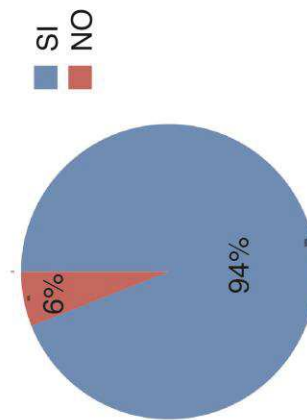
Fecha: Miercoles 5 de febrero 2014
Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 2

¿Alguna vez ha recibido un mensaje, por medio de películas, libros, programas de televisión, cortometrajes, etc., sobre cómo superar un miedo?

- Si (34)
- No (2)

TOTAL 36



Análisis:

Por los resultados obtenidos se puede decir que la mayoría de medios masivos de comunicación si optan por informar a las personas sobre problemas reales, por lo cual muchos han recibido mensajes de esta índole en dichos espacios. Apenas un 6% de los encuestados no receptaron o se percataron de estos mensajes.

Pregunta 3

CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014

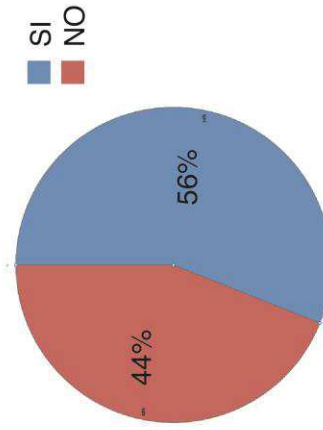
Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 3

¿Alguna vez se ha sentido identificado con algún personaje que padece miedo?

● Si (20)
● No (16)

TOTAL 36



Análisis:

Podemos concluir con los resultados presentados que la mayoría de las personas se han sentido identificados con personajes, lo cual indica que el personaje central tiene un problema que es común con muchas personas, que parte de un miedo patológico en este caso.

Pregunta 4

CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014

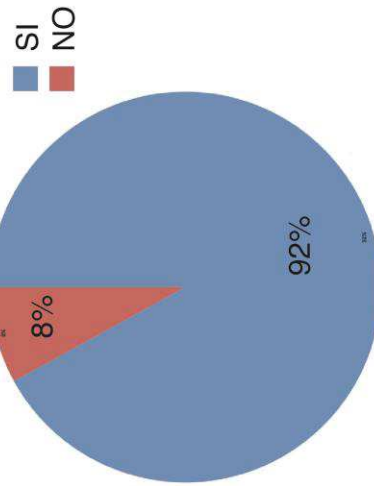
Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 4

¿Alguna vez, por culpa del miedo, ha experimentado ansiedad, sudor frío o alguna reacción corporal relacionada?

- Si (33)
- No (3)

TOTAL 36



Análisis:

La mayoría de las personas en esta pregunta respondieron afirmativamente, lo que significa que los problemas tratados en el presente trabajo han sido percibidos por varias personas también.

CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014

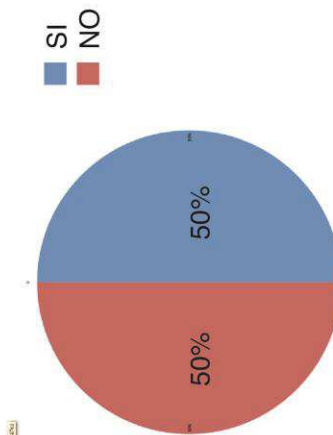
Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 5

¿Alguna vez ha sentido depresión derivada de una frustración por temor a no hacer lo que se desea?

- Si (18)
- No (18)

TOTAL 36



Análisis:

La respuesta a esta pregunta fue equitativa, lo cual no permite dar una conclusión concreta, pero puede develar que si existe la posibilidad de que esto suceda, ya que a la mitad de las personas les ocurrió.

Pregunta 5

Pregunta 6

CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014

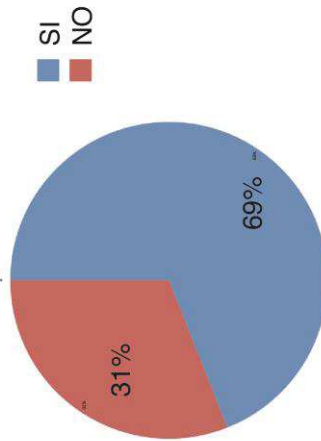
Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 6

¿Eres consciente de que, por culpa del miedo, puedes hacerle daño a ti mismo y no realizar las cosas que deseas?

- SI (25)
- NO (11)

TOTAL 36



Análisis:

Muchas personas mostraron conocer del alcance que puede tener el miedo en relación con la vida de un individuo y lo contraproducente que puede llegar a ser.

Pregunta 7

CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

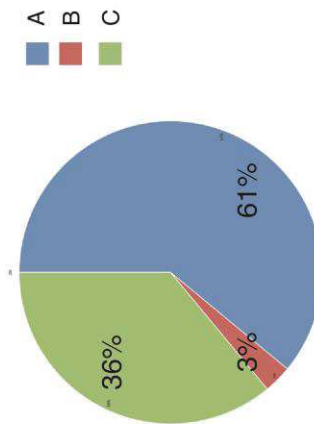
Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014
Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 7

¿Qué es lo peor que podrías hacer (reacción) si no muestras tu trabajo por culpa del miedo?

TOTAL 36

- A Destruir lo que has hecho con esfuerzo por culpa del miedo (22)
- B Evitar hablar del tema con personas extrañas (2)
- C Ocultar tu trabajo de los demás (13)



Análisis:
Análisis: Como se observa en el cuadro de porcentajes la opción más escogida fue la que se asemeja a la reacción del personaje en el cortometraje presentado, cifras que revelan una identificación por parte del público, es decir que de cierta forma el video pudo capturar una reacción real frente a este problema. Otra opción escogida por una gran cantidad de jóvenes fue una que mantiene cierto grado de relación, pues ambas son una muestra de la inseguridad de mostrar el trabajo personal a los demás, posiblemente por temor a ser juzgados.

Pregunta 8

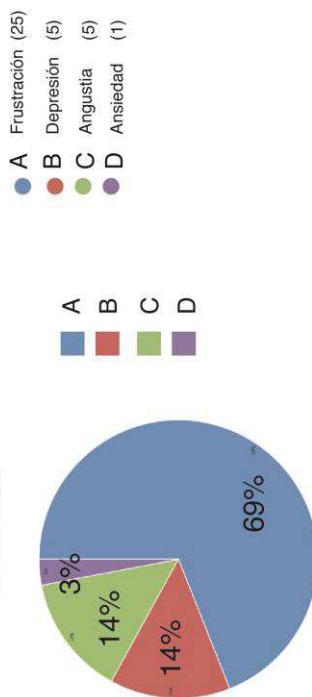
CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014
Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 8

¿Cuál sería el mayor malestar que se puede sentir cuando el miedo te detiene de hacer las cosas que te gustan?

TOTAL 36



Análisis:
En esta pregunta muchos coincidieron en que la frustración es un malestar muy presente cuando el miedo paraliza o detiene a la persona de hacer algo. Esto puede ser porque la frustración tiene relación con el detenimiento, ya que al presentarse este malestar se deja de hacer cosas por temor a equivocarse o porque no resulta a pesar de haberlo intentado por largo tiempo.

Pregunta 9

CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

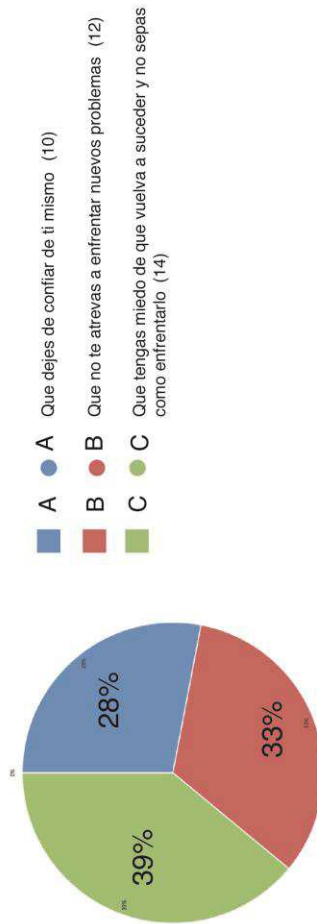
Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014

Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 9

¿Qué consecuencias pueden producirse por tener miedo de hacer lo que te gusta?

TOTAL 36



Análisis:

La mayoría de personas opinan que la consecuencia que puede tener el hecho de no hacer lo que les gusta es tener miedo a que vuelva ocurrir, posiblemente porque la primera vez pudo ser dura y nunca se sabe cómo actuar en ese tipo de situaciones.

Pregunta 10

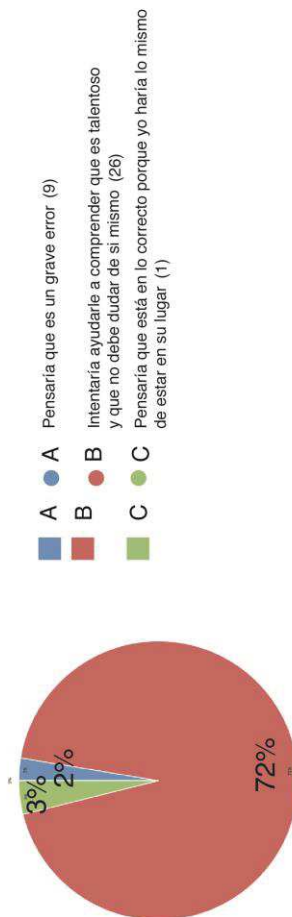
CORTOMETRAJE: EL MIEDO UNA ALERTA LATENTE: UROBORO
TRABAJO DE TITULACIÓN DE LICENCIATURA EN MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Fecha: Miércoles 5 de febrero 2014
 Resultados de la muestra del cortometraje presentado a estudiantes de la UDLA de 18 a 25 años en la ciudad de Quito

Pregunta # 10

¿Qué pensarías o harías, si una persona talentosa duda de sus habilidades hasta el punto de destruirlas?

TOTAL 36



Análisis:

La mayoría de personas opinan que de alguna manera lograrían hacer caer en cuenta del grave error que esta cometiendo, la persona que no entiende que su trabajo vale la pena. Con apoyo y ayuda contribuyen a salir de su problema con respecto al miedo.