



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROYECTO AUDIOVISUAL SOBRE LA DIRECCIÓN DE ARTE Y EL
MENSAJE

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

Andrés Bolívar Revelo Morejón
Profesor Guía

María de los Ángeles Vela Rivera
Autora

2014

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, 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

Andrés Bolívar Revelo Morejón

Ingeniero

1713177564

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

María de los Ángeles Vela Rivera

171372103-1

AGRADECIMIENTOS

A mi maravillosa familia, quienes han sido mi apoyo durante 5 años de carrera Universitaria. A mi querida Madre, porque sin su apoyo diario no habría podido ser la persona que soy, a mi Padre que desde algún lugar en el cielo me envía sus bendiciones cada día. A Ramiro. A Charly.

A mis amigos y compañeros que pusieron en este proyecto su granito de arena, estoy en deuda con todos ustedes.

RESUMEN

Este proyecto de titulación tiene por objetivo principal demostrar a través de un proyecto audiovisual con 3 muestras diferentes, que la Dirección de Arte afecta a la transmisión de un mensaje. Las 3 muestras mantienen un mismo guión literario que está basado en el cuento clásico de La Caperucita Roja y en cada una de ellas, este guión recibe un tratamiento diferente con la finalidad de alterar su mensaje dirigiéndolo hacia un público específico. Para el proyecto se consideraron el público infantil (8 a 12 años), juvenil (15 a 17 años) y adulto joven (18 a 25 años). A lo largo de los capítulos de este proyecto se realiza una investigación semiótica y psicológica sobre cómo los elementos de vestuario, maquillaje, escenografía, utilería, encuadres e iluminación pueden distorsionar y cambiar un mensaje. Así mismo, se demuestra el proceso de producción de cada muestra audiovisual y a través de una encuesta de respuestas cerradas realizada a los espectadores se comprueba que el objetivo planteado se obtuvo con resultados interesantes.

PALABRAS CLAVE: dirección/arte/diseño/set/maquillaje/vestuario/iluminación/color/producción

ABSTRACT

This project's principal objective is to demonstrate through an audiovisual compilation with 3 different samples, that Art Direction affects the transmission of a message. The 3 samples maintain the same screenplay, which is based on the classic tale of Little Red Riding Hood and in each of them; the screenplay has been treated differently in order to change its message, redirecting it to an specific audience. Children (8-12 years), teenagers (15-17 years) and young adults (18-25 years) were considered for the project.

Throughout the chapters of this project, a semiotic and psychological research on how elements such as costumes, makeup, set design, props, frames and lighting can distort and change a message. Also, the production process of each short film is described, and through a survey applied to the audience, we found that the main objective is accomplished with very interesting results.

KEYWORDS: art/direction/set/design/makeup/costume/lighting/color/production

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	2
JUSTIFICACIÓN	3
METODOLOGÍA.....	4
1. CAPÍTULO 1	5
1.1 Historia de la Dirección de Arte	5
1.2 Concepto de la Dirección de Arte	6
1.3 La Transmisión del Mensaje.....	7
1.4 Alteración del Mensaje según su Proyección Audiovisual	8
1.5 Semiótica de la Imagen	10
1.6 Psicología del Color	12
1.7 Esquemas de Iluminación	14
1.8 Psicología del Espectador	18
1.8.1 Psicología del Espectador Niño	18
1.8.2 Psicología del Espectador Adolescente.....	20
1.8.3 Psicología del Espectador Adulto	22
1.9 El Actor y su Entorno.....	25
2. CAPÍTULO II	26
2.1 El Cortometraje	26
2.2 Los Tipos de Cortometraje	27
2.3 La Adaptación del Guión	29
2.4 La Musicalización	31
3. CAPÍTULO III	35
3.1 Procesos de Producción Audiovisual; Pre producción.....	35
3.1.1 Guión Literario	35
3.1.2 Descripción de personajes	35
3.1.3 Director Approach.....	36

3.1.4	Guión Técnico.....	36
3.1.5	Propuesta de fotografía	36
3.1.6	Propuesta de Arte.....	37
3.1.8	Scouting.....	38
3.1.9	Cronograma.....	39
3.1.10	Plan de rodaje.....	39
3.1.11	Crew list.....	39
3.1.12	Hoja de llamado.....	39
3.1.13	Presupuesto	39
3.2	Producción	39
3.2.1	Rodaje	39
3.2.2	Catering	40
3.3	Post Producción	40
3.3.1	Montaje.....	40
3.3.2	Sonorización	40
3.3.3	Colorización	40
3.3.4	Musicalización	40
3.3.5	Render.....	40
4.	CAPÍTULO IV (LIBRO DE PRODUCCIÓN)	41
4.1	Guión Literario.....	41
4.2	Descripción de Personajes.....	47
4.3	Director Approach	52
4.4	Guión Técnico	54
4.5	Propuesta de Fotografía.....	54
4.6	Propuesta de Arte	55
4.6.1	Diseño de Producción; Look General	55
4.6.2	Propuesta de Vestuario	56
4.6.3	Propuesta de Maquillaje	60
4.6.4	Propuesta de Peinado	66
4.6.5	Propuesta de Decoración	69
4.6.6	Propuesta de Iluminación	72

4.7	Casting.....	74
4.7.1	Cesión de Derechos	76
4.8	Scouting	76
4.8.1	Permisos.....	76
4.9	Cronogramas	76
4.9.1	Cronograma de Producción	76
4.9.1	Plan de Rodaje	77
4.9.2	Crew List.....	77
4.9.3	Resumen presupuesto.....	77
4.10	Análisis de resultados de encuesta en focus group	78
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	90
5.1	Conclusiones.....	90
5.2	Recomendaciones.....	92
	REFERENCIAS	94
	ANEXOS	96

INTRODUCCIÓN

¿Qué te rodea en este momento? ¿Qué te hace ser quien eres y no alguien diferente?

Cuántas veces nos hemos preguntado, ¿Qué tiene aquel film que me gusta tanto?, y nos hemos respondido sencillamente con que los actores se ven bien o la trama es muy interesante. Pero alguna vez nos hemos preguntado ¿qué hay detrás de estos elementos que los hace lucir bien?, apuesto a que muy pocos han sabido hacerlo. Pues la respuesta no es tan complicada, existe un grupo de gente encargada de poner actores de esta época y mensajes de una más antigua juntos para tener un resultado final según el director lo haya solicitado.

La gente que junta todos los elementos de una obra o un film y los pone realmente juntos son los encargados de La Dirección de Arte. Este es el tema que trataré en esta tesis, pues un mensaje puede tranquilamente ser cambiado por completo si no hay una dirección artística adecuada para lo que se desea transmitir. Cuando se trata del teatro existe un diseñador que crea la escenografía para la historia. En el caso del cine es de la misma forma, la dirección de arte es un campo que abarca desde el mundo del film hasta una migaja de pan sobre la mesa en la cocina del protagonista. Detalles que a simple vista incluso no son visibles, importan mucho al momento de contar bien una historia, pues para que la historia sea creíble, los detalles tanto narrativos como visuales le ayudarán a serlo. En esta tesis se mostrará ejemplos de buenas direcciones artísticas y también haré un ejemplo de cómo transmitir un mensaje de la manera adecuada y de una no tan adecuada.

En nuestro país hay pocos referentes de Dirección de Arte, pero en el exterior hay docenas de referencias excelentes para poder basar en ellos nuestro trabajo. En conclusión el aprender a organizar y dirigir bien el arte de un film es tan o incluso en algunos casos, más importante como el saber escribir un guión.

OBJETIVOS

General:

- Demostrar a través de un proyecto audiovisual con 3 muestras diferentes que la Dirección de Arte afecta a la transmisión de un mensaje.

Específicos:

- Investigar los elementos necesarios para poder realizar la Dirección de Arte.
- Exponer técnicas a los estudiantes con conocimientos audiovisuales básicos sobre cómo manejar la Dirección de Arte.
- Desarrollar un proyecto audiovisual que sirva como ejemplo de cómo se debe plantear la Dirección de Arte acorde al mensaje y su público objetivo.
- Comparar trabajos de dirección artística en el Ecuador con trabajos del extranjero, en especial trabajos de Francia, España, Asia y EEUU.
- Dirigir el trabajo de Arte para cada versión de cortometraje contenida en el proyecto.
- Investigar las técnicas semióticas adecuadas para transmitir un mensaje según su público objetivo.
- Investigar los efectos provocados en el público al ver cada muestra contenida en el presente proyecto audiovisual.
- Comprobar que existe una percepción diferente del mensaje expuesto en cada versión del cortometraje.
- Analizar ejemplos de diferentes artistas, estilos y tendencias usados en la dirección artística de grandes producciones cinematográficas.
- Aplicar los conocimientos aprendidos durante la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual para generar imágenes y sonido de alta calidad y transmitir información de manera coherente.

JUSTIFICACIÓN

Debido a que el campo de la Dirección de Arte y del Diseño de Producción, son campos relativamente nuevos en nuestro país es recomendable que se realice un proyecto de enseñanza sobre el tema para que exista una referencia de cómo se podría manejarlo. Siendo esta área, una de las menos exploradas y explotadas en nuestro país, el tener ya sea un sólo proyecto de corto alcance es ya un avance en el tema.

Por otro lado, un proyecto como este servirá mucho para explotar artísticamente al cine ecuatoriano cuando los actuales estudiantes realicen sus propios proyectos. Existiendo tantos métodos y significados semióticos para cautivar al espectador, lo apropiado es que los estudiantes los conozcan y sepan cómo usarlos para su beneficio. Por supuesto todo esto implica una investigación previa tanto de los elementos a usar como del público al cual se va a dirigir.

Pues bien, la realización de este proyecto contribuirá con los estudiantes y el cine ecuatoriano para que los cientos de significados semióticos que se pueden dar en el lenguaje audiovisual sirvan, no sólo para embellecer visualmente el film sino también, para que todos los elementos jueguen a favor del guión y la transmisión del mensaje sea clara y precisa para el grupo objetivo al que va dirigido.

METODOLOGÍA

Método de Estudio Analítico

El estudio analítico se basa obviamente en analizar, y analizar significa descomponer en partes un todo y estudiarlas una a una. (Ruiz, 2012)

Para este trabajo de titulación, el uso del análisis como método de estudio contribuirá a obtener resultados originales. Al ser un tema del que se habla muy poco en nuestro país, es necesario analizar muestra a muestra y grupo objetivo a grupo objetivo para tener resultados firmes que consoliden una base sobre cómo elaborar la dirección de arte acorde a su grupo objetivo.

Tipo de Estudio Exploratorio

Los estudios de tipo exploratorio, son estudios que se realizan sobre temas que han sido pocos o nada tratados anteriormente. (Cortese, 2012)

En el caso de este proyecto de titulación, es casi imperativo que el tipo de estudio sea Exploratorio, pues sobre el tema de la Dirección de Arte no consta antecedente alguno en la base de datos de la Universidad de las Américas. En general en la base de datos del archivo del Ministerio de Cultura, los trabajos nacionales sobre la dirección de arte para cine y televisión son escasos.

Siendo entonces, un tema tan poco tratado, el estudio de tipo exploratorio servirá para descubrir desde los elementos más simples hasta algunos más complejos dentro del amplio tema de la dirección de arte.

1. CAPÍTULO 1

1.1 Historia de la Dirección de Arte

En los inicios de las artes, hubo quien se empezó a preocupar por el espacio en el que se realizaban. El talento de un actor no era ya lo único importante y entonces el entorno en el que se desenvolvía empezó a arreglarse y adecuarse para el actor y su papel. De ahí nace la dirección de arte, en un principio, en los teatros más antiguos del planeta. A partir de la preocupación y la creatividad de los directores por embellecer su trabajo y aportar más elementos a sus guiones. (Casas, 2005, p. 8)

En la antigua Roma los escenarios donde se hacían las muestras dramáticas eran al aire libre. Solamente se colocaba una carpa pequeña donde se ubican las personalidades más representativas de su sociedad. Fue después, cuando Sófocles y Agatarco presentaron sus obras, que empezaron a surgir los decorados en el escenario. De ahí nace la rama de la dirección artística, denominada escenografía. (Phyllis, 1963, p. 22)

Otra parte extremadamente importante de la dirección de arte es la aérea de vestuario, donde han intervenido muchos artistas, diseñadores y creativos reconocidos de cada época. En sus inicios eran los propios artistas plásticos los que colaboraban con la vestimenta y utilería para cada actor. En estas vestiduras se apreciaba claramente la corriente artística presente en aquel momento. (Casas, 2005, pág. 20)

Acompañando al vestuario, también se tomaba en cuenta la apariencia física de los actores o intérpretes, así los directores se preocupaban por tener una o varias personas encargadas del maquillaje. Por lo general era sencillo, y procuraba realzar las características faciales más atractivas del actor o del papel que interpretaba, pero cuando nacía el género de la fantasía, se necesitó

gente con más visión y creatividad que pueda convertir a un humano en lobo, o quizá en Vampiro, como en la película Nosferatu, donde esta área y las demás de la dirección de arte, se juntaron para crear un personaje tenebroso y un ambiente lúgubre que aportaron significativamente al guión. (Casas, 2005, págs. 21-22)

Cuando en el género cinematográfico empezaron a intervenir artistas famosos, fue cuando se lo empezó a reconocer y por lo tanto fue cuando empezó a recaudar presupuestos numerosos. El apoyo seguía creciendo, y con él crecieron todas las áreas dentro del género. Así pues, los artistas, escenógrafos, vestuaristas y maquillistas tuvieron más recursos, inventaron técnicas, y usaron materiales más reales en sus trabajos. Todo esto fue un aporte que la industria del cine no puede dejar de lado, ya que sin todo el trabajo detrás de los actores, hubo y sigue habiendo un despliegue increíble de parte de este grupo artístico que contribuye a crear un mundo y personajes sin igual en cada film que se realiza. (Casas, 2005, pp. 20-23)

1.2 Concepto de la Dirección de Arte

Ya sea para cine, publicidad, imágenes en movimiento, imágenes fijas, imágenes en 2d o 3d, la concepción de la dirección de arte siempre será la misma. Por dirección, se entiende que todo se debe ordenar según una disposición específica. Por arte se entienden no sólo esculturas o pinturas, por arte se entiende a todo elemento físico que esté colocado bajo la dirección específica, para generar un ambiente, un espacio en especial. (Heller, 2006)

La dirección de arte en sí, no es una disciplina que requiera de años de estudio, algunos incluso creen que es un subproducto obtenido por las necesidades de la producción. La dirección de arte no es más que la convergencia de varias disciplinas y de varios expertos que,

aún teniendo diversas perspectivas trabajan en conjunto para crear una entidad visual diferente, que comprende vestuario, maquillaje, decoración de set, iluminación e incluso vfx. (Heller, 2006)

Es debido a esta definición tan peculiar, que un director de arte puede ser cualquier persona. Un director de arte puede ser desde un ilustrador hasta un artista del 3D. Sólo debe ser una persona que tenga temperamento fuerte y paciencia. Que tenga visión y conocimiento desde contabilidad y gastronomía hasta historia del arte y diseño. Un director de esta disciplina debe conocer los límites de sus habilidades y saber a quién llamar para completarlas y obtener un buen resultado.

Lo más importante en un director de arte, es que literalmente, sepa dirigir la atención del espectador, a través de su arte; para mostrar o esconder partes significativas de la historia de la fotografía o de la película. (Heller, 2006)

1.3 La Transmisión del Mensaje

La forma en la que se transmite un mensaje, ha sido la misma desde el inicio del lenguaje. Sin importar el medio por el que se transmita, el proceso sigue siendo el mismo. Primero un emisor prepara el mensaje y lo envía a través de un canal comunicativo, codificado en un lenguaje en particular, hacia el receptor; éste, a su vez lo interpretará en base a sus conocimientos y emitirá una respuesta que puede o no ser enviada al emisor. (Sánchez, 2006, págs. 76-77)

Muchas veces se ha dicho que el Lenguaje Audiovisual no existe como tal, ya que la combinación de todos sus signos no podría dar origen a un lenguaje, y que en su lugar, existe una Lengua Audiovisual. Sin embargo hay estudios que refutan esta teoría diciendo que cualquier objeto que sea susceptible de interpretación

podría formar un lenguaje. Además, se considera el hecho que un lenguaje común articula morfemas con fonemas para formar frases, mientras que el audiovisual combina sonidos con imágenes que forman sintagmas. (Sánchez, 2006, pág. 78)

Sin duda la transmisión de un mensaje audiovisual sigue siendo mucho más compleja, sin embargo conserva la estructura mencionada anteriormente como base. Las diferencias están en que el mensaje audiovisual hace uso de código diferente al del lenguaje escrito o hablado. El código en este caso se articula con monemas (planos o encuadres) y cinemas (todo acto u objeto que contenga un significado). Definidos de esta forma por el cineasta y pensador Pier Paolo Pasolini. Aún así este código varía en muchas ocasiones y no se atiene a reglas de léxico alguno como otros códigos existentes. (Sánchez, 2006, págs. 79-80)

Otra diferencia es el medio por el que se transmite, en este caso es una pantalla de cine, una computadora o un televisor. Medios aptos según el formato en el que se ha trabajado el material audiovisual. (Sánchez, 2006, págs. 79-80)

1.4 Alteración del Mensaje según su Proyección Audiovisual

Antes de ser emitido, el mensaje ha sido previamente pensado para producir una respuesta en especial pero al pasar por un código especial, un medio y ser recibido por varios y diferentes receptores, el mensaje tiende a cambiar. Hay que considerar que después de haberse escrito el mensaje en un guión para pantalla, se va modificando desde el momento en que se planea su grabación.

La alteración de un mensaje es un fenómeno que se debe a varias condiciones que son variables dentro del proceso de elaboración de un producto audiovisual, estas variables comprenden desde los

cambios hechos por el director hasta su montaje. (Fernández, 1978, pág. 291)

Visión del director.- En esta primera variable, el mensaje ya sufre recortes y cambios significativos. Principalmente en esta parte del proceso, el mensaje cambia mucho en todo aquello representado previamente que ahora se vuelve una representación del director (asumiendo que el director no fue el guionista). Para aclarar esto, decimos que la palabra representación es ya una imagen que juega el papel de un sustituto simbólico de una palabra o conjunto de ellas. En el momento en el que el director haga sus interpretaciones, probablemente sustituya un diálogo entero por un simple gesto del actor. O quiera darle mayor importancia a una acción haciendo un encuadre contrapicado. Estas modificaciones que en sí aportan mucho al producto audiovisual, han cambiado ya al mensaje que en un inicio no se había planteado de esa manera. Esto sucede no sólo con el director general, cada director de área puede agregar o quitar elementos y seguirán alterando el mensaje. (Fernández, 1978, págs. 292-293)

Recorte de cuadro.- Cuando se piensa en planos, encuadres y ángulos, se piensa en que son retazos del mundo real que tienen una cosa en común. El marco de la imagen o de la pantalla, independiente de cuál sea su tamaño, todos constan de un marco. Esta variable altera de distintas formas al mensaje. La primera, al encuadrar estamos cortando el espacio, sin importar que se use un lente gran angular, siempre queda un espacio que no se grabará, que formaba parte de la realidad que estaba siendo grabada y su ausencia puede afectar aunque sea ligeramente a la transmisión del mensaje. (Fernández, 1978, pág. 293)

Orden de montaje.- Esta variable es una de las que más cambios producen en el mensaje. La persona encargada del montaje interpretará las tomas de manera distinta e incluso con ayuda del director, el orden en el que se vayan montando las tomas afectará el mensaje en general, incluso el recortarlas en segundos puede darle otro giro a la historia. (Fernández, 1978, pág. 294)

Interpretación del receptor.- Esta probablemente es la variable que más altera al mensaje ya que es el receptor mismo el que va a interpretarlo. Esto dependerá de sus concepción del mundo primeramente y de otros factores como su edad, madurez, etc. A esta variable se la abordará más ampliamente más adelante. (Fernández, 1978, págs. 295-297)

1.5 Semiótica de la Imagen

Han pasado años y teorías sobre la interpretación y la deducción han sido elaboradas por sabios con gran poder tales como Kant y hasta el día de hoy, el discurso sobre la interpretación de lo visual no se inclina por alguna teoría en especial.

Para empezar hay que definir lo que es y lo que hace la semiótica o semiología. La palabra “semiótica” tiene una raíz proveniente de Grecia “seme”, que significa signos. Esta es pues, la ciencia que estudia los signos, ya sean estos visuales o sonoros; y la interpretación que se les da. Bajo este concepto, existen dos términos muy importantes para esta ciencia, que son el significante y el significado. (Cobley, 2006, pág. 10)

El significante es el signo como tal, es todo el aspecto material que pudiera tomar un signo, podría ser desde nuestra voz hasta un dibujo. Este concepto no puede subsistir sin su complemento, que es el significado.

Significado es cualquier concepto mental que se le haya dado al significante, es decir la interpretación que cada uno de nosotros le da a la voz o al dibujo que como materia podemos oír o ver.

Estos dos conceptos son básicos y el uno no puede existir sin el otro. La semiótica se dedica a estudiar la variedad de signos e interpretaciones existentes y de alguna forma nos enseña a usarlos a nuestro favor también. En cada época de la humanidad, las interpretaciones de los signos han ido variando pues la cultura y la forma de pensar lo han hecho también. Por este motivo conservar una teoría sobre la semiótica de la imagen o del sonido ha sido casi imposible. Pero de todas formas, cada teoría formulada y cada apreciación concebida son bases para que puedan ser usadas en la actualidad. (Cobley, 2006, págs. 10-11)

En la literatura existen varias figuras semánticas ya establecidas que nos dan guías de cómo manejar el lenguaje. De igual manera pasa en lo visual, la imagen tiene sus códigos y sus maneras de ser interpretados. Como se ha mencionado anteriormente todo esto dependerá de la cultura, la educación y otros factores propios de cada persona, pero de todas formas, los analíticos de los signos ya han establecido figuras visuales para que podamos transmitir un mensaje de la manera deseada y que sea interpretado de la misma forma al menos por la mayoría de sus espectadores. (Regalado, 2006, págs. 138-140)

Aquí empiezan a aparecer las llamadas figuras retóricas. Un recurso utilizado mucho en el área de la publicidad, puesto que su uso adecuado puede vender o no un producto o servicio. Existen varias figuras retóricas pero se mencionará las más importantes y contribuyentes para este trabajo.

La metáfora por ejemplo es una figura muy utilizada, pues esta figura tiene como objetivo cambiar un sentido real por un sentido figurado, por ejemplo, se está usando ya una metáfora al sustituir palabras o texto por imágenes.

La metonimia, otra figura visual retórica, que se usa para representar una relación entre las imágenes exhibidas. La metonimia se diferencia de la metáfora porque en una metáfora la relación entre significante y significado puede ser extremadamente profunda, en cambio una metonimia ofrece una relación normal y real entre las imágenes. (Regalado, 2006, págs. 141-145)

Otra figura de sustitución es la sinécdoque. Esta figura es muy utilizada en publicidad pues existe la llamada sinécdoque de la parte cuyo trabajo es realzar aquella parte más importante del producto y sustituirla por toda la imagen completa del producto.

Las figuras retóricas no sólo son de sustitución. También pueden ser de adjunción, de supresión o incluso de comparación.

En el caso de las figuras de adjunción se puede mencionar a la hipérbole. Esta figura también es una de las más usadas y lo que hace es exagerar el significado del mensaje, dándole un valor extremadamente superior al real del producto o servicio. (Regalado, 2006, págs. 145-149)

Para terminar con las figuras retóricas, se nombrará a la elipsis, una figura de supresión, de hecho, la única de su clase. Cuyo trabajo es suprimir texto o imágenes obvias dentro de un video, guión o audio. El trabajo de la elipsis es hacer que el espectador sea quien genere las imágenes, texto o audio suprimidos y así no agobiarlo con tanta cantidad de elementos. Todos conocemos el poder de la imaginación así que usar elipsis por lo general tiene una aceptación más favorable del mensaje transmitido. (Regalado, 2006, págs. 149-153)

1.6 Psicología del Color

Goethe fue uno de los primeros analíticos que estudió la influencia de los colores en los individuos. Cada color emite un ambiente diferente

según su intensidad, así algunos colores pueden provocar calma, alegría e incluso incitar a la violencia.

Existen varios estudios donde se ha comprobado que exponer a las personas constantemente a un color en específico, puede modificar su conducta. Basado en esto varios analíticos han dado una emoción y/o sentimiento relacionado a cada color.

El amarillo por ejemplo es un color cálido e intenso, en la naturaleza se lo encuentra en fuentes de energía tales como el sol. Por este motivo este color es sinónimo de alegría, energía y buen ánimo. Aunque de la misma manera puede representar sentimientos negativos tales como la envidia y el asco. (Ricupero, 2007, págs. 13-18)

Por otro lado está el color verde que dentro de la rueda cromática se encuentra entre los cálidos y los fríos. Se lo ha clasificado como parte de la gama de colores fríos pero en realidad es un color casi neutral, por eso su relación con las sensaciones humanas es de tranquilidad y relajación. El verde es de los colores que más vemos en nuestro día a día pues es el color predominante de la naturaleza. En las personas este color tiene un efecto bastante fuerte, pues puede representar juventud, esperanza. Ayuda a motivar a las personas. También provoca sensaciones negativas de acuerdo el uso que se le dé, por ejemplo puede provocar espanto. (Ricupero, 2007, págs. 13-18)

En otro plano se encuentra el color rojo, sin duda el color más intenso de todos. Todo lo que este color pueda representar sin duda es fuerte. A este color, se lo ha relacionado la mayoría de veces con el sentimiento del amor. También representa a la pasión y la vida. De igual manera que los otros colores, el rojo puede transmitir sentimientos negativos o incitar a conductas poco adecuadas tales como la violencia y/o la lujuria. Al ser el color de la sangre, este color debe ser manejado en todas sus

tonalidades para que no sea confundido e interpretado de una manera indeseada. (Ricupero, 2007, págs. 13-18)

El color azul en cambio, es de los colores primarios más reservados. Sea en la tonalidad que se lo use, el color azul por lo general denotará seriedad, buena posición social etc. Aunque se lo relaciona con el aire y el cielo, sus apreciaciones psicológicas y sentimentales son tranquilas y poco incitadoras. Sentimentalmente puede representar afecto, fidelidad y confianza. El blanco, sin duda el color más puro y claro de todos, representa esencialmente a la luz. Es la base para el resto de combinaciones con los demás colores. Sentimentalmente el blanco provoca paz en quienes lo ven, además ayuda a ser creativos y desarrollar la imaginación.

No así el color negro, que al contrario del blanco es un color que bloquea la luz, y no le permite pasar. Por lo general a este color se lo relaciona con sentimientos y acciones negativas, por lo que es usado para propósitos oscuros. Pero en realidad su connotación más frecuente es la elegancia. Por supuesto tiene sus connotaciones negativas y estas son la impureza, lo maligno y lo oscuro.

Cabe recalcar que ni el negro ni el blanco son colores propiamente.

Con esta información de base, empieza el trabajo visual de un director de arte que es quien utilizará estos significados para dar su propia interpretación al arte y transmitírselo de igual manera al público. (Ricupero, 2007, págs. 13-18)

1.7 Esquemas de Iluminación

El campo de la iluminación probablemente es un área que le compete más a la fotografía que a la dirección de arte, pues suele ser más técnica que sensibilidad, no obstante, la dirección de arte puede también manejar esquemas de iluminación con el fin de que la

decoración, vestuario y demás realcen sus detalles y que la intención de esos detalles llega de una forma u otra al público.

El director de arte debe usar la iluminación a su favor más complementandola técnicamente con los requisitos del fotógrafo. Por esto el director de arte dirá que tipo de iluminación desea basándose en tipos de iluminación fotográfica tales como:

Iluminación plana.- Este tipo de iluminación carece de sombras y se asemeja mucho a la luz del día. una iluminación así, carece de suspenso y dramatismo visual. (Konigsberg, 2004, pág. 265)



Figura 1. Esquema de Iluminación Plana.

Tomado de www.kevinkertz.com

Iluminación de reborde.- Ilumina los bordes del personaje manteniendo su frente poco o nada iluminada. Esta iluminación que no muestra el todo del personaje crea misterio y suspenso en el espectador. (Konigsberg, 2004, pág. 265)



Iluminación natural.- Creada con luz del sol, puede ser directa, rebotada o enfocada a través de ventanas o claraboyas. Esta luz, dependiendo de la hora del día y la estación del año es tenue o muy fuerte. La luz tenue representa nostalgia, romanticismo, mientras que la luz fuerte puede servir para hacer transiciones visuales a flashbacks. (Konigsberg, 2004, pág. 266)



Iluminación tipo Rembrandt.- Aseemeja la iluminación de los cuadros Rembrandt, marca acentuadamente la luz y la sombra. Uno de los primeros tipos de iluminación usados en set. Sin duda da dramatismo a los personajes. (Konigsberg, 2004, pág. 266)



Iluminación motivada.- Luz que proviene de un punto fijo en el set. Puede provenir de candelabros, focos o cualquier otro tipo de generadores de luz. Esta iluminación es más realista. (Konigsberg, 2004, pág. 267)



1.8 Psicología del Espectador

Todo proyecto audiovisual que vaya a ser exhibido públicamente, debe tener claro su tipo de espectador. De esta forma, el realizador puede estar seguro de que tanto en el desarrollo como en la exhibición del material, el mensaje se mantendrá claro y obtendrá su respectiva acogida entre el público para el cual fue pensado. (Rivera, 2013)

1.8.1 Psicología del Espectador Niño

Para realizar material audiovisual dirigido a niños comprendiendo un rango de edad desde los 8 hasta las 12 años se debe tomar en cuenta que esta etapa de desarrollo cuenta con tres características importantes que se deben tomar en cuenta, de esta forma se pueden aprovechar para que la transmisión del mensaje y además todos los creativos y profesionales que trabajan en el proyecto hagan su trabajo rigiéndose a estas características en particular. (Rivera, 2013)

Capacidad de atender y entender.- Los niños son capaces de atender y entender el material audiovisual a medida que van creciendo. Lo cual puede usarse bien a favor o en contra del proyecto audiovisual a realizarse. Por ejemplo, si la intención general del material es dejar una moraleja y/o enseñanza de vida a los niños pequeños, se corre el riesgo que sólo una minoría entienda el mensaje debido a su poca atención; pero también este tipo de distracción, permite al realizador a que los niños no tomen en cuenta algunos aspectos necesarios para el mensaje pero no precisamente adecuados para los niños, como entender motivos de peleas de connotación social fuerte, por ejemplo el caso del programa del Chavo del 8, en el cual la interpretación de discriminación por clase social es un mensaje no intencional pero requerido para el show. (Newman, 1986, pág. 43)

Por otro lado, para poder mantener la atención de un niño de esta edad (8 a 12 años), es necesario el uso de recurso que a un adulto no le interesaría por igual.

Según la teoría de Gestalt los niños responden mucho más a estímulos audiovisuales que los adultos, sobre todo si estos incluyen continuo movimiento, formas abstractas y coloridas, marionetas o música y voces agudas.

Un realizador debe tomar muy en cuenta la 3ra característica para poder obtener resultados de atención completa. (Rivera, 2013)

Adopción de conductas.- Un niño puede fácilmente adoptar conductas conforme las vaya asimilando, puesto que esta etapa de desarrollo le permite a la persona aprender a desenvolverse en la vida cotidiana imitando las acciones que ve. Por este motivo, esta probablemente sea la característica con la que más se deba tener cuidado, sobre todo al momento de presentar violencia física o algún tipo de agresión en pantalla pues un niño puede imitarlo enseguida; en un inicio puede imitar solamente como mímica, posteriormente lo puede asociar a situaciones de frustración o enojo y finalmente puede terminar teniendo una conducta extremadamente violenta, dependiendo por supuesto, de la cantidad y la calidad de información sobre violencia que haya recibido.

Un realizador audiovisual debe tomar en cuenta todos los aspectos técnicos influyentes en una escena de violencia (encuadre, arte, música) dirigida a un público infantil para que se entienda que es una escena violenta pero que posteriormente se explique que la acción de la escena no fue algo positivo en el transcurso de la película, de lo contrario el mensaje se verá afectado. (Newman, 1986, pág. 44)

La fantasía.- Este recurso es netamente del público infantil, pues sólo niños logran imaginar mundos y seres alternativos donde cualquier tipo de suceso puede acaecer. Todo se debe a la imaginación ilimitada que se tiene durante esta etapa y la capacidad de fantasear. Lo cual debe aprovecharse dentro de un producto audiovisual dirigido a esta audiencia; en primer lugar porque la presentación de formas, colores y sonidos creados usando esta fantasía les permite estar atentos a lo que sucede en la pantalla e involucrarse dentro del mundo creado; y en segundo lugar, la fantasía infantil debe aprovecharse al momento de crear personajes, diseñar vestuario y maquillaje, ya que entre más creativos, divertidos y extravagantes, tendrán más aceptación entre el público infantil. (Newman, 1986, pág. 44)

1.8.2 Psicología del Espectador Adolescente

Al igual que el público infantil, los adolescentes (15 a 17 años) tienen aspectos demasiado influyentes en la apreciación de obras audiovisuales, se diferencian de las características psicológicas infantiles ya que su cuerpo está en un proceso de cambio en el que hormonalmente y por instinto buscan entender todo aquello que ven de manera más cruda. Los principales aspectos a tomar en cuenta para el desarrollo de un producto audiovisual dirigido a adolescentes son:

Relaciones interpersonales.- Parte de la preparación de la persona para la adultez, consiste en formar lazos de amistad, amor y compañerismo durante la adolescencia. La atracción interpersonal tiene su desarrollo por primera vez en esta etapa, puede generar actitudes positivas o negativas de una persona hacia la otra, puede tener una evolución a largo plazo

dependiendo de las dimensiones de fuerte agrado hasta el desagrado. De estas relaciones también se genera la identidad colectiva, que satisface la necesidad del adolescente por pertenecer a un grupo determinado de personas basándose en su auto percepción de raza, etnia, cultura, religión y su autoestima. (Aguirre, 1994, pág. 35)

Un realizador debe tomar en cuenta que el mensaje que lleva su obra, será tomado como verdad entre jóvenes en etapa adolescente y por lo tanto debe tener cuidado y tratar de ser objetivo cuando se trata de temas de tipo social y cultural. A menos que su intención fuese la opuesta.

Auto concepción.- Un adolescente es una persona en búsqueda de identidad, la cual va a ir adquiriendo conforme sus vivencias personales, grupales, familiares y por supuesto también dependerá de la información audiovisual que reciba durante esta etapa. Por este motivo en particular es esencial que la construcción de personajes desde lo físico hasta lo psicológico se realice de tal manera que los adolescentes puedan identificarse con ellos o por el contrario rechazar el estereotipo que se le está presentando. En caso de que el realizador desee atraer al público con sus personajes deberá tomar mucho en cuenta el contexto socio-cultural del momento, debido a que los adolescentes se ven atraídos por su realidad actual y son una minoría los que pueden interesarse por personajes constituidos en contextos pasados o futuros. (Aguirre, 1994, págs. 35-37)

Amor y relaciones sexuales.- La etapa de la adolescencia representa la experiencia primera en el descubrimiento del amor y las relaciones sexuales. Esta etapa permita idealizar con romanticismo a una pareja, idealización producto de la

fantasía infantil llevada a otro nivel. Es así como hombres y mujeres fantasean en sus relaciones románticas, en un inicio sin revelar la intención sexual, hasta que sus órganos reproductivos hayan madurado y estos sean los que les generen un impulso sexual fuerte y con necesidad de satisfacción urgente.

Hombres y mujeres adolescentes, buscan en su programación regular, programas, películas o videos que satisfaga su curiosidad y de alguna manera también su apetito sexual.

Con esto no se debe entender que un realizador use escenas eróticas y desnudas para mantener a la audiencia adolescente contenta. Lo que un realizador debe entender es que a un público adolescente se le puede mostrar imágenes de contenido sexual, pero, de igual forma se debe administrar con prudencia pues hay adolescentes en busca de una identidad sexual propia y pueden adoptar posturas poco apropiadas si abusan del consumo de contenido sexual. (Aguirre, 1994, págs. 95-98)

1.8.3 Psicología del Espectador Adulto

Igualmente, en esta etapa de desarrollo, la persona ha alcanzado un nivel diferente en su aspecto psicológico. Un adulto es una persona completamente diferente, entre niños y adolescentes puede haber similitudes, pero es muy extraño encontrar adultos con funciones y características fuertemente similares con los otros grupos. El tiempo de vida de un adulto (desde los 18 años en adelante) y el aprendizaje que recibió previamente pueden ser los factores que determinan mejor sus nuevas cualidades psicológicas. Cualidades que se resumen básicamente en una.

Cognición social.- La cognición social realmente está presente en todas las etapas de la vida de una persona, y significa la inferencia que hacemos nosotros de determinados actos que hacen las demás personas. Para un niño o un adolescente joven, es común que al ver una sonrisa en el rostro de una persona entiendan que significa felicidad; en cambio para un adulto esta inferencia se llenará de una gran cantidad de cuestionamientos, antes de que pueda decidir si la sonrisa en realidad refleja felicidad. (Craig, 2001, pág. 492)

La experiencia individual y la cantidad y calidad de información que haya recibido una persona hasta antes de llegar a la adultez, y aún después de ella, le permite observar el mundo un poco más objetivamente. Un adulto puede ver un suceso cómico en televisión y preguntarse, ¿por qué lo hacen?, ¿para qué sirve? Y basándose en todos sus cuestionamientos puede decidir si continua viendo el programa o cambia de canal.

Mantener la atención de una persona adulta durante una película es mucho más complicado, ya que el público al que el realizador se enfrenta, ya no es tan fácil de entretener, no captará su completa atención unas marionetas bailando o escenas de desnudos. El público adulto exige que se proyecte un mensaje a través de las imágenes que sea lo suficientemente profundo, que le sirva para aplicarlo en su diario vivir, de lo contrario, las películas para público adulto se vuelven obsoletas. (Craig, 2001, págs. 492-494)

La complicación que representa hacer películas para público adulto, está netamente en la forma de narración. Una narración lineal puede aburrir al espectador, mientras que una narración anacrónica puede confundirlo y terminar por aburrirlo de igual manera. Por eso un realizador debe buscar

el equilibrio en la narración y sobre todo, conocer la audiencia para quien realiza su película. (Craig, 2001, pág. 495)

1.8.4 Teoría del Insight

En la psicología de todo espectador, sin importar su edad, se produce un fenómeno provocado en principio por la sociedad y la educación que recibe. Los Insights, son las preconcepciones que vamos formándonos sobre determinadas cosas a través de nuestra vida.

Para el caso del cine, los Insights se usan como paradigmas, ya sea para la construcción de un personaje o de una historia, estos paradigmas sirven como un molde base sobre el cual crear nuevos paradigmas o fortalecer los que ya existen.

A lo largo del tiempo el cine ha ido creando Insights en el público. Por mencionar un ejemplo, el cine Disney reafirmó el paradigma de las princesas y su necesidad de ser rescatadas siempre por un príncipe azul. Esto en cuanto a paradigmas concretos de historias, pero los paradigmas o Insights pueden reducirse a lo mínimo, como identificar texturas, colores, olores y sabores y asociarlos a un pensamiento preconcebido con la experiencia.

Un director de cine no debe limitar su trabajo a fortalecer o agrandar los insights de su historia, por el contrario, directores como Stanley Kubrick en su film "The Shining", decide romper los paradigmas existentes sobre el cine de terror y crear nuevos paradigmas sobre ropa de lana, paredes color pastel y planos aburridos para que abandonen su asociación psicológica con lo normal y cotidiano y aparezcan en su film como agentes del terror. (Eisenstein, 2006, págs. 33-34)

Para un director, el conocer estos paradigmas en su público es primordial, porque conociéndolos podrá tomar la mejor decisión sobre fortalecerlos o romperlos por supuesto,

dependiendo del mensaje que quiera dar a su público.
(Eisenstein, 2006, págs. 35-36)

1.9 El Actor y su Entorno

Cuando un actor o actriz se encuentran en escenario (set) realizando una improvisación de texto tienen algunos recursos para trabajar. Mucho depende de la formación del actor, pero en realidad los elementos recursivos que usa la gran mayoría son, sentimientos (reales o ficticios), recuerdos y el entorno. Éste último es tan influyente que al momento de construir el personaje, el actor sacará de su entorno, datos importantes como la época de la historia, la profesión, clase social y educación que tenga su personaje, todo esto sin necesidad de tener una dirección actoral previa. (Sierra, 2014)

Por supuesto, la interpretación del entorno puede ser muy subjetiva y llega a ocasionar problemas entre personajes que han interpretado de diferente manera su entorno. Para casos de improvisación si bien una dirección actoral no es imperativa, lo recomendable es ver el performance tal cual los actores lo han construido, dar correcciones si las hubiere y presentar finalmente el performance de tal manera que la improvisación se desvíe hasta el punto que le director considere adecuado. (Sierra, 2014)

2. CAPÍTULO II

2.1 El Cortometraje

En los inicios del cine, apenas apareció el cinematógrafo, todas las películas que se realizaron fueron cortometrajes. Los primeros experimentos con el cinematógrafo nos mostraban el funcionamiento de máquinas enormes como trenes llegando a sus estaciones, probablemente no contaban una historia, puesto que sus realizadores no eran escritores sino ingenieros, sin embargo estos experimentos ya pueden ser catalogados como cortometrajes por el hecho de haber sido grabados, incluso tal vez, se pueda considerarlos como cortometrajes documentales. (Sadoul, 2004, págs. 5-7)

Fueron años después de mucha experimentación donde artistas comenzaron a tener contacto con el equipo recientemente inventado, entonces aparecieron un sinnúmero de obras experimentales, cortometrajes experimentales. Se hizo pruebas con efectos de magia, que grabados eran verdaderas ilusiones, a veces el rollo de cinta fallaba y provocaba la aparición de pseudo fantasmas una vez que se lo procesaba. De toda esta experimentación, surgió uno de los cortometrajes de ficción más famosos de la historia del cine, “Le voyage dans la Lune” producido por George Méliés en 1902, de donde se marca el inicio de una nueva era para el cine y sus géneros. (Sadoul, 2004, págs. 16-18)

Es necesario conocer que un cortometraje es un producto audiovisual comprendido entre 1 segundo y 30 minutos. Consta con los mismos elementos que una película de mayor duración; guión, Storyboard, plan de rodaje, guion técnico etc., aunque dependiendo de su duración algunos de estos elementos de preproducción e inclusive algunos pasos narrativos pueden ser suprimidos si no son necesarios. Probablemente la falta de elementos es lo que hace que

el cortometraje sigue siendo considerado como un pariente pobre de los largometrajes. Con frecuencia, los cortometrajes son producciones de bajo presupuesto que sirven de práctica para producciones de más duración. Debido a esto, en los cortometrajes se tratan temas con muy poco nivel de comercialización, por lo general, temas de índole social. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, págs. 12-13)

Por otra parte en los cortometrajes se hace más uso de la semiótica de la imagen y existe mayor libertad de experimentar con planos, actuación y montaje ya que su fin principal es la experimentación antes que ser un producto con intención de venderse a las masas, con excepciones por supuesto.

2.2 Los Tipos de Cortometraje

La clasificación de los cortometrajes depende mucho de su temática pero también se los puede encasillar por su duración, por ejemplo los spots publicitarios o película de 30 segundos.

Spot Publicitario.- Un spot publicitario consiste en un video de máximo 1(puede variar en cada país) minuto en el que se busca vender un producto o una idea. Un spot puede tener contenido de ficción, realismo o fantasía pero sigue teniendo una duración máxima y un objetivo de venta por lo cual se lo clasifica en esta manera. El hecho de que sea un producto audiovisual comercial, no le quita sus cualidades como cortometraje, la libertad de planos y experimentación es la misma. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pág. 8)

Cortometraje de Ficción.- Se trata del tipo de cortometraje que narra una historia irreal. Se suele pensar que cualquier historia que no se

base en un caso real puede ser ficticia, es verdad, pero con ficción en el género cinematográfico se refiere a las historias que encierran fantasía en su trama. Es decir, en el género de ficción es posible que los actores o actrices provengan de otras épocas, otros mundos y/u otras dimensiones, sin que se limite a eso. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, págs. 8-9)

Cortometraje Documental.- En el género documental, el director debe plantearse como premisa principal, el contar una historia con veracidad. Es decir, el director debe investigar con las personas más cercanas o que conozcan del tema para poder trabajar en la historia que va a contar. En un documental se debe tratar de reunir la mayor cantidad de información y la mayor cantidad de opiniones sobre todo si se trata de un tema social. Todo esto se hace con la intención de que el producto audiovisual resultante de la documentación de material previo, sea lo más cercano a la realidad posible. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pág. 8)

Cortometraje de Animación.- El género de animación fue uno de los pioneros en lo que abarca el cortometraje. En los inicios de la televisión, entre cada programa había un espacio de tiempo que muchas veces se pasaba en negro; de ahí surge la necesidad de tener cortos que entretengan al espectador y de esta necesidad se empiezan a producir los primeros cortometrajes animados.

La animación consiste en dar vida a través de movimientos generados a mano o por computadora a personajes ficticios hechos en 2d o 3d. Hasta hace un par de décadas, sólo existían cortos animados por la cantidad de trabajo que demandaba hacerlos pero con el avance de la tecnología y la mayor inversión en esta área fue posible que estos cortos se vuelvan películas de varios años de producción en 2d y 3d. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pág. 8)

Cortometraje Experimental o Videoarte.- El videoarte es más un movimiento de cine antes que ser un género. Lo característico de estos cortos es que no hay parámetros que los califiquen como tales. Por lo general los cortos experimentales consisten en grabaciones de performances hechas por artistas líricos, plásticos o escénicos. También pueden ser experimentación de artistas audiovisuales con varios elementos visuales como planos y estructura narrativa para intentar provocar nuevas y perturbadoras sensaciones en sus espectadores. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pág. 9)

Video clip musical.- Esta categoría se clasifica asimismo, no por contenido o duración sino porque está acompañada todo el tiempo por música y es editado conforme el beat de la canción. Un video clip musical puede contar la historia que sea, incluso sin que ésta esté ligada a la canción. Su duración no siempre es igual a la duración de la canción, su temática es libre y tampoco es mandatorio que los cantantes o compositores de la canción aparezcan en el video. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pág. 9)

2.3 La Adaptación del Guión

Adaptar en principio, significa llevar el contenido de una obra que puede estar en un formato preestablecido hacia otro formato. El trabajo de la adaptación siempre debe conservar la esencia de la obra original, para esto, se necesita reconocer las partes de la obra que no son drama y conflicto y desecharlas. Se hace el uso de herramientas y técnicas diferentes, propias del formato al que se va a convertir la obra, en este caso el formato audiovisual. A través de estas herramientas que son los planos, cortes a negro, flashbacks, transiciones y demás, se puede recortar las escenas que no contengan drama en ellas. (Montini, 2007, págs. 251-252)

Se ha criticado mucho al cine porque sus adaptaciones suelen reducirse muy significativamente y muchos lectores de obras literarias no consideran que las películas adaptadas de los libros sean una copia fiel, en algunos casos ni siquiera se acercan a la trama del libro. Sin embargo, cada vez que se hace una adaptación hay que considerar varios puntos; quien hace la adaptación está haciendo una interpretación propia de la obra, por ende no tendrá la misma intención que tiene la obra literaria original; un libro no tiene extensión mínima o máxima, pero en el cine sabemos que cada minuto filmado son varios miles de dólares invertidos, sabemos que el espectador no resistirá más de 3 horas en una sala de cine y sabemos que el trabajo de filmar 500 páginas es largo e infructuoso si 200 de esas páginas son relleno sobre la vida de un personaje secundario. En principio, estas son las razones por las cuales una obra literaria se comprime tanto, a pesar de que siempre busca conservar la esencia de la obra, todos los factores anteriores influyen para que la adaptación no sea 100% fiel. (Montini, 2007, pág. 253)

Adaptación libre basada en la obra.- Existe una variación entre las adaptaciones que se aleja mucho más de la historia. Esta es la adaptación que se basa en la obra literaria, mas no cuenta cronológicamente la historia, puede ni siquiera contar los mismos sucesos de la obra.

Una producción audiovisual basada en el guión de una obra literaria puede adelantarse o anteponerse a la historia que cuenta la obra literaria. Es decir, puede contar la historia que pasó antes o pasará después de la historia que presenta el libro. (Montini, 2007, pág. 264)

Recientemente se han hecho adaptaciones de cuentos infantiles, en las que se han contado las historias que pasan después (Alice in Wonderland Tim Burton), se han contado historias al revés, donde el bueno es el malo y viceversa (Hansel y Gretel Cazadores de Brujas).

Se han hecho más versiones en las que el personaje principal ha conservado su nombre y su vestuario pero su entorno y personalidad se han distorsionado inmensurablemente (Phantasmagoria: The visions of Lewis Carrol, de Marilyn Manson, otra adaptación del cuento Alice in Wonderland).

Para este tipo de adaptación, lo esencial es conservar los personajes y a partir de ellos crear un nuevo entorno, poniéndolos en situaciones diferentes o sencillamente trayéndolos a tiempos actuales, con estos cambios se forma una historia completamente diferente. Se puede tomar la historia original como un punto de partida hacia una nueva historia, punto al cual se puede hacer referencia o no. (Montini, 2007, págs. 265-266)

En la adaptación basada en una historia se hace uso de la teoría de los insights, poniendo a su favor las concepciones que tenemos ya de los personajes y de la historia original, romper estas concepciones puede ser dificultoso sin embargo es posible crear nuevas concepciones, frescas y modernas sobre los mismos personajes e historias. (Montini, 2007, pág. 267)

2.4 La Musicalización

La música forma parte vital en la producción de una obra audiovisual, independientemente de su género. En algunas ocasiones la música puede ser un colchón, que sirve para llenar espacios silentes en una obra; como bien puede ser incluso el narrador que dirija las imágenes a través de sus notas y arreglos.

El trabajo del compositor y su importancia dependerá principalmente de la relación que el director busque darle en su obra, y en segundo lugar dependerá de la relación personal que el compositor ponga en su trabajo. En algunos casos, puede darse que el compositor comience su

trabajo cuando el proceso de rodaje esté por terminar. Hay otros casos en que el primero en conocer de la obra es el compositor y han llegado a haber casos en los que el guionista realiza sus arreglos mientras el compositor compone varias partes de música. El compositor puede también incluir su propio sentimentalismo, experiencias y psicología personal para afectar con su trabajo a las imágenes y por supuesto al espectador también. (Chion, 1997, pág. 25)

En la actualidad, el componer música para obras audiovisuales depende mucho del presupuesto existente, de lo contrario, lo más común es utilizar fragmentos u obras enteras ya compuestas, obtenidas digitalmente a través de Internet o discos compactos. También se acostumbra a recomponer o agregar arreglos a obras antiguas. En realidad esto puede chocar con la mentalidad de muchos compositores y músicos que ven en su trabajo obras únicas, elaboradas con sensibilidad artística irrepetible, pero la realidad es que si usamos los mismos actores, mismos escenarios y mismos vestuarios, podemos usar la misma música y aún así darle un papel completamente diferente al anterior. (Chion, 1997, pág. 25)

La interpretación psicológica de una obra depende en gran parte de su proceso sonoro. Diálogos, efectos de sonido y música, son de extrema importancia en la actualidad. Por supuesto, en los inicios del cine el sonido era un privilegio que no se podía tener aún, pero sin embargo la Música, estuvo presente mucho antes que el cine, ambientando obras de teatro griegas y demás. Por eso hasta el día de hoy su presencia en manifestaciones artísticas (no sólo audiovisuales) es casi obligatoria. (Chion, 1997, pág. 26)

Una vez más, usando el ejemplo de la película de *Stanley Kubrick The Shining*, el efecto psicológico es producido por la música también. Al ser esta película un ejemplo atípico, encontramos lo que parecería ser un error de masterización en la música. En la escena donde la familia va llegando al hotel, las imágenes muestran una escena plana de poco

interés mientras que la música acentúa con agudos y golpes de bombo la escena. En realidad, este no es un error, es un intento de romper nuevamente paradigmas o *insights* a través de esta disfunción, lo cual es completamente válido ya que no existen reglas en las que se dicte como la música debe afectar a la imagen, lo único implícito es que la afectará. Y efectivamente, en este caso la música afecta a la imagen produciendo una alteración psicológica en el espectador que podría definirse como incomodidad básicamente. (Chion, 1997, pág. 27)

Adentrándose un poco más en la psicología de la semiótica musical, es posible aprender a manejarla de manera un poco más precisa sin necesidad de conocer tecnicismos propios de este arte. Para empezar, se debe considerar a la música como un personaje más de la obra audiovisual y este personaje pueden ser identificados psicológicamente de diversas maneras, por asociación, por memoria y estética. (Román, 2008, pág. 97)

Por asociación psicológica se entiende la relación establecida entre un elemento sonoro y una idea, acción, experiencia o sentimiento. Cuando el mismo elemento sonoro se reproduzca en ausencia de aquello a lo que se encontraba relacionado, la persona lo evocará inevitablemente. (Román, 2008, págs. 97-99)

Hay sonidos pre establecidos a lo largo de la historia al cual todos estamos condicionados en diferentes maneras, por ejemplo el crujido de una puerta o la trompeta de la caballería a las 5 am. Usarlos dentro de una mezcla musical para una obra audiovisual, hace que el espectador se interne en la trama y viva una experiencia mucho más real.

En el caso de la memoria, el efecto psicológico es más leve y posterior a la exhibición de la obra. La banda sonora de una película puede no ser identificad en lo absoluto como bien puede producir una buena recordación en el espectador. Para tener una mayor recordación se necesitan primordialmente armonía y variedad de acordes. Finalmente la

estética de la música, en la que recae también su estructura y sintaxis musical, puede manejarse con una alternación de unidad y variedad. El espectador usa la música como guía entre escena y escena, y a través de ella puede predecir sucesos que están por pasar. (Román, 2008, págs. 99-108)

Por otro lado los sonidos de ambientes y efectos de sonido, junto con los diálogos, ayudan a entender de forma mecánica la trama de la obra audiovisual. La alternación de diálogos y música, proporcionando suficiente cantidad de cada uno, es la alternación entre unidad y variedad, lo que permitirá al espectador un buen entendimiento de la historia y al no tener diálogos o sonidos estridentes en cantidad montados sobre la música, habrá mayor posibilidad de que la banda sonora sea reconocida y genere recordación al igual que las imágenes. (Román, 2008, pág. 111)

3. CAPÍTULO III

3.1 Procesos de Producción Audiovisual; Pre producción

3.1.1 Guión Literario

Por naturaleza, el hombre se ha visto rodeado de ideas, que generalmente no se plasman, ni se las lleva a la práctica. El guión literario, nace desde la necesidad de los hombres en contar, transmitir y plasmar una historia, en la cual esté involucrada la sincronización, secuencia y sentido en el contenido, especificando técnicamente el dialogo, la vestimenta del actor, locaciones y el momento en el día en que sucede la acción. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pp. 27-29)

Para la realización de un guión es recomendable escribir la idea en manera de historia con detalles, consiguiente hay que enfocarse en los personajes, dar a conocer su protagonismo o antagonismo. Al mismo tiempo hay que detallar el tiempo en que se desarrolla la historia, lenguaje, y vestuario, para no encontrar inconvenientes al momento de la filmación. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pp. 27-29)

El guión debe contar con una estructura organizada con el contenido en un formato comprensible y desglosado, existen software que pueden ayudar con la estructura del guion como el Final Draft o el Movie Magic Screenwriter, aunque son los más conocidos algunos prefieren escribir en Microsoft Word, puesto que deja un poco mas de libertad al escritor para darle su propio estilo. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pp. 27-29)

Es recomendable que se adjunten movimientos de cámara ya que muchas veces el guionista no es la misma persona que dirige, por lo tanto es necesario especificar como que quiere obtener el resultado. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pp. 27-29)

3.1.2 Descripción de personajes

Los personajes son la clave de una historia, sea que esté presente o no, el crear un personaje en una historia hay que tomar en cuenta como se visualizará, es decir el aspecto físico y moral. (Lengua&Literatura)

En el aspecto físico para esto es indispensable sacar todos los adjetivos que nos permitan describir el físico como la cara, la frente, los dientes, piernas, manos y demás, en el aspecto físico entra el aspecto general si es alto, bajo, flaco, débil, deportivo u otros; igualmente la indumentaria si es discreta, fea, pobre o sofisticada. (Lengua&Literatura)

En el aspecto moral podemos describir como es el personaje como reacciona, cuales son los sentimientos ante ciertas cosas, que piensa, que ha pasado en el transcurso de su vida que lo han hecho ser de cierta manera, por decir es amable, gruñón, culto, inteligente, bárbaro y demás adjetivos que puedan ser útiles para describir el carácter que define al personaje. (Lengua&Literatura)

3.1.3 Director Approach

Es la visión del director, es decir, como quiere llevar a cabo el guión desde su perspectiva. Para esto propone un punto de vista el cual será plasmado y personalizado con el director de arte y de fotografía para cumplir al momento del rodaje y culminar con lo que el director quería obtener del guión.

3.1.4 Guión Técnico

En este tipo de guión se debe hacer una adaptación del guion literario siendo este desglosado, es así como de esta manera el director puede incorporar decisiones técnicas que ameriten según su criterio, ya sea el encuadre de planos, efectos de sonido, iluminación, posicionamiento de la cámara, decoración y demás. Este tipo de guion es necesariamente útil al momento de la grabación, ya que contiene todo tipo de información que se requiere para que no falte algo al momento del montaje y de la grabación. Además contiene indicaciones que se debe tomar en cuenta entre escenas y secuencias escritas en el mismo.

3.1.5 Propuesta de fotografía

Mediante esta propuesta, el director de fotografía es quien da a conocer como es su visión del corto o largometraje, tomando en cuenta el guión. Este encargado es quien se encarga de ver la estética en la iluminación, es quien decide con qué equipo técnico trabajar y hacer las tomas. Se encarga de presentar los niveles de cámara, movimientos de cámara y

valores de plano. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 35)

3.1.6 Propuesta de Arte

La propuesta de arte está a cargo del director de arte y es la entrega previa al rodaje en donde se ven diferentes opciones de cómo va a ser la estética visual del corto o largometraje, y todos los detalles que esta abarca. Tales como tonalidad, vestuario, locaciones, maquillaje, etc. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 37)

3.1.6.1 Diseño de producción

Esta es la imagen visual que se va a manejar durante toda la producción y esta va ser la guía principal de donde tienen que partir los demás diseños necesarios. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 46)

3.1.6.2 Diseño de vestuario

En esta sección de la propuesta se definirá los vestuarios de los diferentes personajes enrolados en el guión, desde el calzado hasta los implementos de cabello y bisutería. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pp. 48-49)

3.1.6.3 Diseño de maquillaje

El maquillaje es muy importante en los personajes, es por esto que el diseño debe estar plasmado en papel como referencia para los maquillistas, en esta parte de la propuesta se muestra como se manejará el maquillaje de los personajes, con tonos distintivos, si amerita cambios en la edad, es decir envejecimiento, rejuvenecimiento, tatuajes y demás. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pp. 48-49)

3.1.6.4 Diseño de Peinado

En esta propuesta debe estar detallado como se va a manejar el peinado de los personajes, es aquí donde se muestra si los actores ameritan realizarse un cambio de color en el cabello o cambiar el estilo, se debe mostrar si se necesita alisar o enrular. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pp. 48-49)

3.1.6.5 Propuesta de decoración

Es en esta sección es donde se muestra cómo se va a adecuar la locación, se detalla la utilería específica que se va a necesitar, mucho más cuando se cambia de época, es por esto que se requiere del diseño digital para mostrar al director en la propuesta como se vería. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 47)

3.1.6.6 Propuesta de iluminación

La iluminación se plasma en la propuesta, según los colores y qué tipo de iluminación queda mejor, si es ambiental o si se necesita un color en específico, si hay un reflejo o un destello, todo según como este escrito el guión. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 52)

3.1.7 Casting

Es un llamado al público en general, el cual se realiza para la selección de los intérpretes de un corto o largometraje. Esta área está a cargo del director de reparto. En algunos casos puede ser que no se haga un casting público sino que se llame a uno o dos actores pre seleccionados por el director para el papel y después de un dialogo y pruebas de actitud se elige a uno de ellos. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 38)

3.1.7.1 Cesión de derechos

Una vez elegido los actores que representaran a los personajes en el rodaje, estos deben estar de acuerdo con que su imagen será tomada para una filmación que va a ser expuesta a otras personas, es decir ellos autorizan que su figura sea pública y difundida a través del trabajo que se vaya a realizar, si es que son menores de edad, los responsables en el documento deben quedar los padres del menor o la persona a cargo. (Robles, 2009)

3.1.8 Scouting

Es el proceso mediante el cual se buscan las posibles locaciones a usarse en el rodaje del corto o largometraje. Después de un proceso de selección mediante fotografía de estos lugares, se llega a determinar que escenarios son aptos para la producción. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 44)

3.1.8.1 Permisos

Son los trámites que se gestionan para obtener acceso a las locaciones seleccionadas para el rodaje. Consisten en elaborar un contrato o una carta que especifica fecha, hora y el espacio físico que se va a utilizar, además de un compromiso de devolver la locación tal como se la recibió.

3.1.9 Cronograma

Es el calendario de actividades con las fechas ordenadas cronológicamente desde el proceso de pre producción hasta el resultado final.

3.1.10 Plan de rodaje

Es la organización esquematizada, en la cual se programa de una manera práctica la filmación, de esta manera la fluidez en el rodaje será mucho más organizada, llevando a cabo todas las funciones requeridas el momento de grabar. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 42)

3.1.11 Crew list

Es la lista del equipo humano que va a participar a lo largo de la producción del corto o largometraje, contiene nombres e información de contacto de todos. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 34)

3.1.12 Hoja de llamado

Es el documento desglosado en el cual se cita toda la información para el día de la grabación, este contiene desde la fecha y hora del rodaje, hasta el reparto y el llamado al equipo humano.

3.1.13 Presupuesto

Es el desglose de los gastos económicos que tendrá destinada la producción para todo el proceso del corto o largometraje a rodar. Este incluye presupuesto en producción, equipo técnico, presupuesto de arte y gastos extras. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 32)

3.2 Producción

3.2.1 Rodaje

Es el momento en que efectúan su trabajo todos los integrantes de la producción, es la grabación continua del

guión y desglosado en los diferentes campos. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 50)

3.2.2 Catering

Se conoce como catering al área destinada para la repartición de la alimentación del equipo humano que participa en el rodaje. El catering es un elemento clave en la producción, de ello dependerá el buen funcionamiento del proceso puesto que la comida que se prepare será una motivación anímica para las personas que se encuentran trabajando, si la comida no es satisfactoria el ambiente de trabajo incluso puede tornarse pesado. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 80)

3.3 Post Producción

3.3.1 Montaje

Es la edición del material en bruto, grabado del corto o largometraje, este tiene un orden y una secuencia lógica la cual está determinada en el guión. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 86)

3.3.2 Sonorización

Es la edición del material sonoro que se grabó en el rodaje del corto o largometraje, este tiene que estar sincronizado con la toma ya editada en el montaje. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, pp. 72-75)

3.3.3 Colorización

Esta parte del proceso de post producción es donde se modifica y se agregan efectos de color. Esto se realiza de acuerdo a la propuesta que el equipo de arte planteó al comienzo. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 88)

3.3.4 Musicalización

Es el proceso mediante el cual se le agregan efectos sonoros y musicales a la edición que se está llevando a cabo. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 98)

3.3.5 Render

Es el proceso que se hace a partir de la edición final para obtener el video en el formato, códec y detalles deseados. (Patmore, Debutar en el Cortometraje, 2007, p. 100)

4. CAPÍTULO IV (LIBRO DE PRODUCCIÓN)

4.1 Guión Literario

Cada cortometraje dentro de este proyecto usa el mismo guión literario, correspondiente a una adaptación libre del cuento de la Caperucita Roja de Charles Perrault. El cuento de Charles Perrault es de propiedad pública y la adaptación tiene la autorización del autor para ser usada en este proyecto. **Ver Anexo 1**

CAPERUCITA ROJA

(Adaptación literaria)

Por Adrián Molina

Escena1

Ext. Día. Barrio de clase media.

La cámara viaja por medio del bosque, se ve en varios árboles letreros de una imagen de un lobo, con las palabras "SE BUSCA".

Escena2

Int. Día. Casa de la abuelita.

Hay una vecina husmeando dentro de la casa de Caperucita y la Abuela, ellas no están, han desaparecido.

Escena3

Int. Día. Casa de la abuelita.

La vecina que husmeaba bajo la cama se pone de pie y se apresura a hablar con 2 mujeres que también husmean entre los cajones.

Vecina 1:

-No hay nada.

Vecina 2:

-Parece que se llevó a otra niña y a su abuela. Pobrecitas, que terrible destino han tenido.

Vecina 1:

-Lo que este criminal hace no tiene perdón de Dios.

Las 3 mujeres continúan con sus afirmaciones, haciendo ademanes de preocupación.

Fade out

Escena4

Ext. Día. Sendero del "bosque".

Travelling de la Caperucita recorriendo el bosque alegre. Después mira un letrero de "Se Busca" del Lobo y lo arranca.

Caperucita Voz en off:

-En el fondo es diferente a lo que dicen de él, todos los días lo voy a buscar a su escondite antes de ir a casa de mi abuelita.

fade out.

Escena5

Int. Día. Guarida del Lobo

El Lobo ocupado, moviendo cosas en su guarida. La Caperucita observa.

Caperucita:

-Creo que usted es muy bueno, no como dicen los demás.

El lobo arranca una planta y se la da a la Caperucita gentilmente.

Lobo:

-¿Por qué insistes en venir aquí?

La Caperucita toma la flor y la percibe.

Caperucita:

-Porque solo usted puede ayudarme.

LOBO:

-¿Volverás a molestarme con eso?

CAPERUCITA:

-Quiero que me lleve, al lugar a donde ha llevado a todas esas otras niñas.

LOBO:

-Ya te lo he dicho, aún no es tu tiempo, irás cuando tengas que ir.

CAPERUCITA:

(Haciendo una pequeña rabieta)

-¿Yo también tengo derecho, me he portado muy bien con usted no? He sido una buena niña haciendo todo lo que me ha pedido. ¿Por qué se niega a ayudarme?

El Lobo la mira, vuelve a sus actividades, la Caperucita vuelve a molestarlo.

CAPERUCITA:

-No sabe cuántas ganas tengo. Iría yo sola, pero tengo miedo. No conozco el camino, pero usted sí.

Lobo deja su actividad, va hacia un abre un cofre pequeño y llamativo, lo pone sobre una mesa, invita con un gesto a la Caperucita a acercarse, y lentamente lo abre.

CAPERUCITA:

(Sorprendida)

-¡Con que es verdad! ¡Sus caramelos de colores! Dicen que ayudan a olvidarlo todo, hasta el miedo.

LOBO:

-Sus sabores te hacen sentir cosas increíbles.

El Lobo le da unas bolas pequeñas de colores y ella los come gustosa, él también come algunos.

LOBO:

-¿Estás segura que entiendes de qué se trata este viaje?

CAPERUCITA:

-(Asiente con la cabeza)

LOBO:

-Es un lugar de donde nunca más se regresa. Yo también pienso ir pronto, pero no sé si tú debes. Tu abuelita ¿Qué sería de ella sin ti para que la cuides?

CAPERUCITA:

-De eso me ocuparé yo.

El Lobo vuelve a negarse.

LOBO:

-¡No insistas! Mejor vete. No te llevaré a ningún lugar.

CAPERUCITA:

-Haré lo que sea, por favor.

El Lobo la mira, y la abraza.

LOBO:

-Mi niña; yo también deseo tanto ir y que vengas conmigo.

CAPERUCITA:

-Entonces sólo hágalo. Podemos ir juntos, venga conmigo y seamos felices... por siempre.

LOBO:

-¿Crees que el pueblo pueda entenderlo?

CAPERUCITA:

-Olvide a esa gente, que piensen y digan lo que quieran. Sólo nosotros sabremos la verdad. Que usted nos ayudó a hacer el viaje más feliz de todos.

El Lobo logra contenerse, se separa.

LOBO:

-¿Por qué me haces esto? Me culparán, por siempre hablarán mal de mí. Ellos odian ese lugar, porque es más hermoso que éste.

CAPERUCITA:

-Mis padres ya no están aquí y mi abuelita cada vez está más enferma. Dicen que en esas tierras ya no hay enfermedad.

LOBO:

-Así es.

Lobo se queda meditando.

LOBO:

-¿Te ocuparás tú de ella? **(Se refiere a la Abuelita)**

CAPERUCITA:

-Así será.

Fade out.

Escena6

Ext. Atardecer. Casa de la abuelita.

El Lobo llenando un saco con algunas de sus cosas listo para partir.

CAPERUCITA Voz en off:

-Intenté convencerlo de llevarme.

Escena7

Ext. Día. Guarida del lobo.

Se ven imágenes de la Caperucita con el Lobo: jugando, hablando, haciendo cosas juntas y el Lobo negando siempre con su cuerpo.

CAPERUCITA VOZ EN OFF:

-Por todos los medios... y él siempre se negaba.
Prácticamente lo obligué a hacerlo.

Escena8

Int. Día. Casa de la abuelita.

El lobo en la puerta de la caperucita sosteniendo su diario, Caperucita se cubre la cabeza y se acerca a él por la espalda, lo mira, en una mano sostiene una funda con cosas, saca un pequeño cofrecito, lo abre, toma de la mano a la caperucita.

CAPERUCITA VOZ EN OFF:

-Pero lo importante es nunca darse por vencida, veo en este viaje la más grande aventura de todas, la puerta a mi eterna felicidad.

Escena9

Int. Día. Fondo.

Se ve el rostro de la caperucita.

CAPERUCITA Voz en off:

-Espero que no lo culpen, ni se inventen historias tontas y falsas. Lo que él hizo, para mí siempre será un acto de amor.

fade out.

FIN.

4.2 Descripción de Personajes

Ficha técnica No. 1

Personaje: La Caperucita Roja Versión Infantil

Edad: 21 años

Nivel Socioeconómico: Clase media-baja

Personalidad: Inocente, ingenua, distraída, sensible, introvertida, segura de sí misma.

Antecedentes familiares: La Caperucita fue adoptada por una viejecita solterona cuando tenía 3 años de edad. Vivió en una casa en el campo, cuidando de ella. La viejecita, a quien llama Abuelita es su única familia en el mundo.

Esfera afectiva: El cariño de su Abuelita siempre ha transmitido ternura, comprensión y apoyo. Lara tiene un sentimiento de gratitud ella y se ocupa de atenderla con ascendencia y amor.

Esfera intelectual: La Caperucita aprendió a leer y escribir en casa, sin embargo los quehaceres del hogar y los cuidados que demanda su Abuelita no le permitieron que cultivase su conocimiento. Sin embargo es muy hábil y creativa para coser, tejer, pintar y hacer manualidades para el jardín.

Desarrollo con el entorno: La Caperucita vive en un pequeño pueblo, donde sólo hay campesinos y gente humilde, se comporta igual que todos ellos, es educada y tranquila, mas no tiene relación más que con su Abuelita. Cuando La Caperucita conoce al Lobo, encuentra en él un amigo que buscaba con desesperación desde hace mucho tiempo y se obsesiona con ser parte de su mundo. Aunque la gente en el pueblo diga que el Lobo es malo, La Caperucita ve solamente un amigo sin malicia alguna y está dispuesta a seguirlo a donde vaya pero sin abandonar a su abuela

Ficha técnica No. 2

Personaje: José El Lobo Versión Infantil

Edad: 32 años

Nivel Socioeconómico: Clase baja

Personalidad: Solitario, incomprendido, agresivo, triste, artista sensible.

Antecedentes familiares: José formaba parte de una manada de hombres lobo cuando era pequeño, desde siempre manifestó habilidades artísticas. Después de que sus padres y hermanos fueran asesinados en una pelea por el territorio, José vagó varios meses en el bosque húmedo. Encontró por fortuna un lugar similar a un oasis, donde vivió con comida y agua algún tiempo, una tarde salió en búsqueda de comida y perdió el camino de regreso hacia el lugar. Llegó a un pueblo donde había aldeanos temerosos que lo ahuyentaron enseguida. Viendo su soledad se refugió en una cueva de roca, fría y húmeda donde pasa sus días. Algunas señoritas del pueblo le llevaban comida a veces, estas señoritas quisieron ayudar al Lobo a encontrar su lugar de nuevo pero todas murieron en trágicos accidentes en el camino.

Esfera afectiva: José es un artista sensible, tiene un interior noble y dulce pero debido al mal trato de los aldeanos se ha vuelto agresivo. Su soledad, hambre y frío también han hecho que pierda sus modales y deje de cuidar su higiene.

Esfera intelectual: José es inteligente, hábil y sabio. Lastimosamente no tiene un buen sentido de orientación ni un buen olfato, por eso no ha podido encontrar su lugar de nuevo.

Desarrollo con el entorno: Los aldeanos han pasado la voz en todos los pueblos vecinos de que hay un Lobo hambriento en los alrededores que devora a señoritas y señoras. Las saca de sus casas y las devora en su cueva, dice la gente que su guarida está llena de esqueletos y trozos de carne descompuesta. Creen que el Lobo está lleno de enfermedades por vivir en condiciones precarias. Ante todas estas críticas el Lobo se siente triste y deprimido todo el tiempo, llora en secreto porque no puede tener un amigo y han dejado de ir señoritas a darle de comer. Pasa el tiempo cultivando sus plantas y pintando sus muebles, sus paredes y descifrando con un mapa el camino a su lugar mágico. Cuando conoce a Lara la Caperucita, el Lobo está ya cansado de su reputación y no quiere acercarse a ella para que la gente deje de juzgarlo, sin embargo le tiene mucho afecto, ve que en ella hay mucha bondad pero la nota aburrida de su mundo y después de que ella insiste tanto decide arriesgarse y llevarla a ella y su abuela a este lugar mágico

Ficha técnica No. 3

Personaje: La Caperucita Roja Versión Adolescentes

Edad: 21 años

Nivel Socioeconómico: Clase media-baja

Personalidad: Fuerte, segura, agresiva, torpe en el arte de la seducción.

Antecedentes familiares: La Caperucita atravesó un periodo de guerras donde la gente peleaba contra sí mismos por encontrar comida, Caperucita debía cuidar de su abuela enferma así que tuvo que aprender a luchar y cazar. Vivió una niñez traumatizante, viendo como sus vecinos se mataban por comida y techo.

Esfera afectiva: La Caperucita cuida de su abuela enferma día y noche, por años cuidó de ella y la protegió con todas sus fuerzas de las guerras y matanzas. Sin embargo no se muestra afectiva con ella, ni cariñosa, la quiere en secreto. Es reservada y callada.

Esfera intelectual: La Caperucita no pudo ir a la escuela y aprendió técnicas de supervivencia antes que aprendiera a leer, con el tiempo lo hizo. Sin embargo su destreza para cazar no tiene comparación.

Desarrollo con el entorno: La Caperucita vive en un mundo hostil, donde evita el contacto humano y se dedica a cazar para alimentar a su abuela enferma. Por extrañas coincidencias conoce al Lobo, con quien entabla una amistad por conveniencia para que él le proporcione las drogas que ella necesita para salir abandonar sus traumas de la niñez y su triste realidad. Esto la lleva a volverse una adicta, bebe a diario alcohol y cuando el Lobo no tiene drogas que proporcionarle se torna agresiva. En el fondo, La Caperucita siente una atracción peligrosa hacia el Lobo pero su falta de tacto para seducirlo hace que el Lobo se aparte de ella.

Ficha técnica No. 4

Personaje: José El Lobo Versión Adolescentes

Edad: 32 años

Nivel Socioeconómico: Clase baja

Personalidad: Solitario, agresivo, indiferente a la realidad actual.

Antecedentes familiares: José se ha dedicado a preparara y vender drogas alucinógenas desde niño. Creció con otro grupo de niños y adolescentes pandilleros que se dedicaban a traficar con estas sustancias mientras las

guerras no paraban. Después de haber tenido problemas con los líderes de este grupo se ha dedicado a trabajar por su cuenta, aislado de la sociedad y evitando el contacto con la gente.

Esfera afectiva: José no conoce el amor, o siquiera la amistad, todos estos sentimientos le parecen extraños y le producen miedo. Es arisco con quien se le acerca.

Esfera intelectual: José es inteligente y hábil en su negocio. No fue a la escuela sin embargo conoce de química y física de acuerdo a sus enseñanzas de la pandilla.

Desarrollo con el entorno: Habiendo estado en un mundo hostil, el Lobo no se atreve a relacionarse con nadie, por eso casi no sale de su guarida. El estar tanto tiempo encerrado en su laboratorio y solamente ver a uno o 2 tipos para distribuir sus drogas lo ha hecho agresivo y desconfiado. Cuando conoce a La Caperucita su forma de ser sigue siendo igual pero se da cuenta de que en su interior anhelaba compartir un poco de su vida. A pesar de que sabe que darle drogas es malo para ella y que ella lo busca sólo para eso, continúa dándole alucinógenos para así poder seguir viéndola. Tiene sentimientos opuestos hacia ella y siempre sabe contenerse cuando ella lo provoca o amenaza.

Ficha técnica No. 5

Personaje:	La Caperucita Roja Versión Adultos
Edad:	21 años
Nivel Socioeconómico:	Clase media-baja
Personalidad:	Exteriormente tranquila y bien portada, interiormente alocada y depresiva.

Antecedentes familiares: La Caperucita vivió toda su vida siendo educada con su abuela, las mujeres de la época no tenían acceso a la educación así que su abuela se dedicó a inculcarle modales, tejido, cocina y cuidado de casas.

Esfera afectiva: La Caperucita cuida de su abuela enferma día y noche, aunque lo hace con aprecio, siempre desea estar en otro lugar. Su abuela muchas veces es tediosa y ella no tiene valor como para responderle groseramente o abandonarla. El peso de su conciencia la limita.

Esfera intelectual: La Caperucita no pudo ir a la escuela ya que era prohibido para las mujeres sin embargo aprendió a leer por su cuenta mientras era niña. Es inteligente para resolver problemas y muy hábil en los quehaceres hogareños.

Desarrollo con el entorno: La Caperucita vive en una pequeña ciudad conservadora, donde las mujeres no tienen otra tarea más que servir a los hombres, las mujeres que no se casan son solteras desde los 20 y si tienen amistad con hombres o las ven solas con ellos se las considera prostitutas. La Caperucita está harta de vivir en un lugar donde la juzgan o no le permiten divertirse como quisiera, por ello se deprime constantemente. Un fuego en su interior y su curiosidad insaciable la involucra con un borracho al que llaman el Lobo, gracias a quien experimenta más hablurías de las normales y su depresión e inconformidad con la realidad la deprime más.

Ficha técnica No. 6

Personaje: José El Lobo Versión Adultos

Edad: 32 años

Nivel Socioeconómico: Clase baja

Personalidad: Alcohólico, deprimido, desordenado, irritable.

Antecedentes familiares: José vivió en un hogar conflictivo, su padre golpeaba a su madre y a él. Nunca tuvieron dinero suficiente y tuvo que mendigar desde niño, conforme fue creciendo adquirió el vicio del alcohol el cual conserva aún y empeora día con día.

Esfera afectiva: José desea con muchas ansias sentir el calor de una mujer, necesita llenar el vacío de su vida con alguien que le haga compañía, sin embargo él sabe que es muy poca cosa para alguien.

Esfera intelectual: José ha perdido una gran parte de su capacidad intelectual debido a su vicio, al nivel de no poder articular bien algunas palabras. Pero conserva su habilidad para cultivar plantas.

Desarrollo con el entorno: José pasa sus días en su pequeño cuarto mal oliente, lleno de basura. Sale solo para conseguir licor. Se dedica a sacar extracto de las plantas y mezclarlo para obtener medicinas o venenos. Cada vez que bebe llora por su soledad y sus fracasos. Cuando conoce a La Caperucita intenta huirle, pero cuando se da cuenta de que le va a servir para cumplir su deseo de estar cerca de una mujer le permite frecuentarlo. Al final

entenderá que no puede ser nada de La Caperucita en esta vida aunque ella está tan deprimida como él, así que busca una drástica salida a su situación.

4.3 Director Approach

Caperucita Versión 1

Focus Group: 12 niños y niñas entre 8 y 12 años pertenecientes al 4to, 5to y 6to de año de Educación Básica del Colegio Surcos con habilidad de lectura y escritura maduras acorde a su edad.

En la versión para niños de esta historia el Lobo es un personaje suave, con ternura en sus ojos, un poco diferente hasta un poco excéntrico es por eso el miedo de la gente porque es diferente. Caperucita es una niña dulce que pelea por sus sueños es testaruda y cabeza dura pero es decidida y con mucha ilusión.

La personalidad del lobo tiene que ser de fantasía de el mentor que lleva a la niña a descubrir la felicidad al ser auténticos, una criatura muy amable y educada ya que en él se verá reflejada una conducta de profesor hacia caperucita. Por su parte caperucita reflejara una conducta aguerrida luchadora y una triunfadora, una chica con sueños e ilusiones.

En conclusión los detalles de dulzura e ingenuidad serán enfatizados con movimientos del cuerpo orgánicos y fluidos, expresiones suaves pero firmes y actitudes energéticas para mantener la narrativa.

Caperucita Versión 2

Focus Group: 12 adolescentes hombres y mujeres entre 15 y 17 años pertenecientes al 1er y 2do año de Bachillerato del Colegio Luigi Galvani, de clase socioeconómica media y promedio de calificaciones regular (7/10).

En esta versión caperucita es una niña ingenua que busca algo nuevo, está decidida en demostrar que tiene la razón con el lobo ya que ella

crea que es bueno, que es un hombre que puede enseñarle una nueva forma de ser feliz.

El lobo en esa ocasión es un hablador, sus gestos y su mirada es de alguien muy seguro muy confiado de si mismo que por mas de que pueda estar mintiendo esa convicción lo transforma en verdad. La forma en que pronuncia las palabras y el acento que utilice será muy importante ya que marcará el estilo de engaño.

La personalidad amigüera, habladora y persuasiva será lo que mas muestre el lobo, en contraste con la confianza ingenuidad y anhelos de caperucita por ir a un lugar mejor.

Caperucita Versión 3

Focus Group: 12 hombres y mujeres entre 18 y 25 años, que estén cursando o hayan cursado estudios universitarios en las carreras de Administración de Empresas, Negocios Internacionales ó Comunicación Social y de clase socioeconómica media alta.

Esta vez los personajes son mucho más profundos, esta caperucita es chica que se cree completamente adulta, quiere tomar las riendas de su vida y llevarla hacia donde ella desea. Esta dispuesta a hacer lo que sea para cumplir su objetivo, y lo llevará hasta las últimas consecuencias, utilizará sus atributos y encantos para abrirse paso hacia su meta. Este mundo esta realidad ya no es suficiente para ella está cansada de este mundo aburrido que ya nada tiene para brindarle es por eso que quiere probar las anfetamina. Al no poder hacerlo decide suicidarse.

El lobo es hombre que ha pasado sumergido en el mundo de la anfetamina, ya tiene su fama y no quiere caer por culpa de una jovencita calenturienta, tratará de para cada intento de caperucita por seducirlo, ya no quiere tener más problemas.

En conclusión esta caperucita será el producto de la sociedad, de un hogar diferente, con una abuela que no supo como criar a su nieta. Y

una nieta que decide que quiere explorar este mundo más allá de lo físico.

4.4 Guión Técnico

Se trabajó con el mismo guión técnico donde se especifica, cuadro, plano, sonido, direcciones especiales de maquillaje o utilería.

Ver Anexo 2.

4.5 Propuesta de Fotografía

La realización de las diferentes propuestas de arte de los cortometrajes sostendrá una estética de cámara similar entre si buscando sobresaltar los detalles escénicos de cada uno de los escenarios.

MOVIMIENTO DE CAMARA

Traveling.- Se utilizará este movimiento para explorar locaciones así como seguir al personaje en el recorrido de su acción, generando dinamismos en las imágenes.

Cámara Fija: Se utilizará en la mayoría de los planos para cubrir las acciones de los personajes y poder tener mayor apreciación de la puesta en escena.

Paneos: Se utilizarán en planos de ubicación y en planos generales para dar vida a las imágenes.

NIVEL DE CÁMARA

Nivel Normal: Se utilizara en la mayoría de conversaciones y escenas para mantener el punto de vista del espectador.

VALORES DE PLANO

Primeros planos: Utilizado para expresar las reacciones o emociones de los personajes.

Planos Detalle: Para mostrar objetos o acciones que sean relevantes para contar la historia.

Planos Generales: Para ubicar a los personajes dentro del entorno.

Planos Abiertos: Se utilizará en acciones conjuntas de dos o más personajes, como en la escena de las vecinas o la interacción del lobo y caperucita.

4.6 Propuesta de Arte

4.6.1 Diseño de Producción; Look General

Consiste en un collage de imágenes referenciales para identificar paleta de colores, estilo, época entre otros elementos correspondientes a la dirección de arte. Se elabora una por versión.

Look Infantil



Look Adolescentes



Look Adultos



Figura 8. Collage de imágenes de referencia.

4.6.2 Propuesta de Vestuario

Se elaboró 3 propuestas para los personajes protagonistas por cada versión. A continuación se muestran los seleccionados, para ver las demás propuestas **Ver Anexo 3**

Vestuario Versión para Niños



Figura 9. Diseño de vestuario para Caperucita y El Lobo.

Vestuario Versión para Adolescentes



Figura 10. Diseño de vestuario para Caperucita y El Lobo

Vestuario Caperucita para Adultos



Figura 11. Diseño de vestuario para Caperucita y El Lobo.

4.6.3 Propuesta de Maquillaje

Versión para Niños

Maquillaje natural, resalte de ojos, eliminación de líneas de expresión.

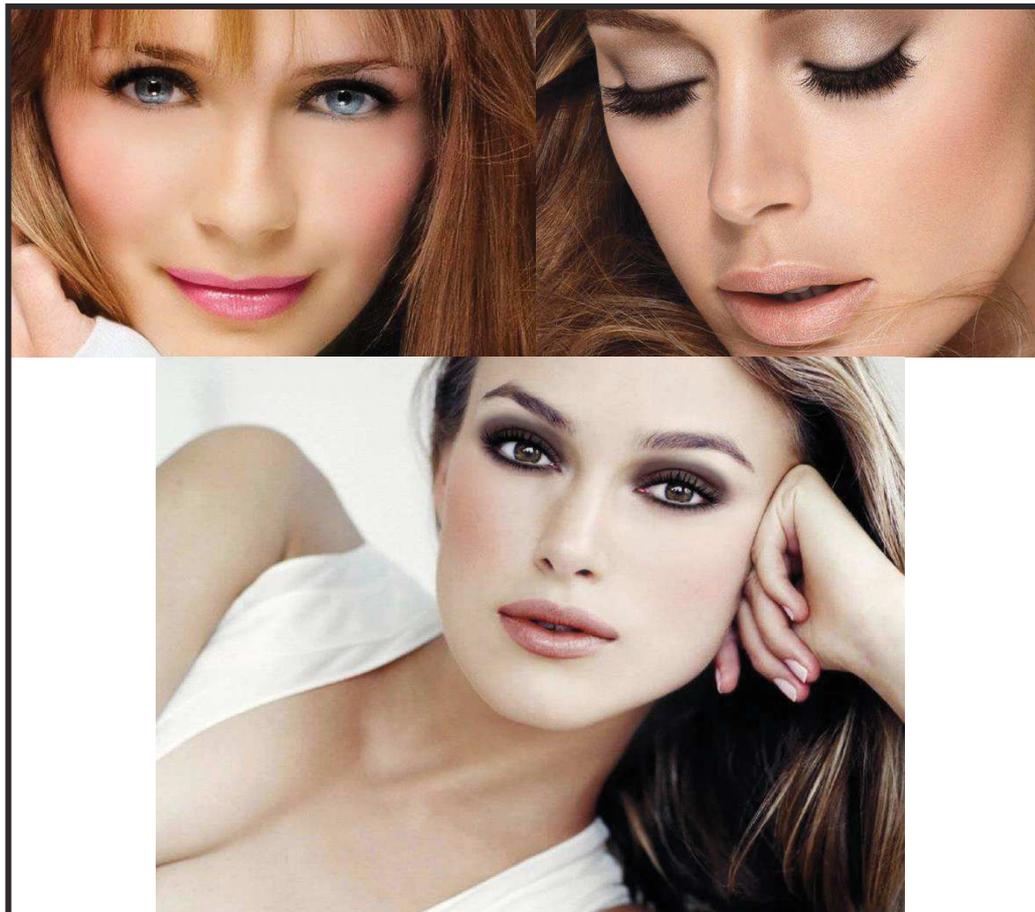


Figura 12. Imágenes referentes para maquillaje.

Tomadas de www.maquillajenovias.info www.mujer1310.com
www.muymfemenino.es

Versión para Adolescentes

Maquillaje exagerado, acentúa ojos. Colores oscuros.



Figura 13. Imágenes referentes para maquillaje.
Tomadas de www.cosmetologas.com www.maquilladas.com
www.bellezade.com

Versión para Adultos

Maquillaje básico con profundidad en los ojos



Figura 14. Imágenes referentes para maquillaje.
Tomadas de www.mailxmail.com www.quebonita.cl
www.tipsdebelleza.com

Versión Lobo para Niños

Maquillaje de fantasía, cabello artificial y látex para crear un personaje de fantasía con aspecto inofensivo.



Versión Lobo para Adolescentes

Barba crecida y cabello regado por la cara.

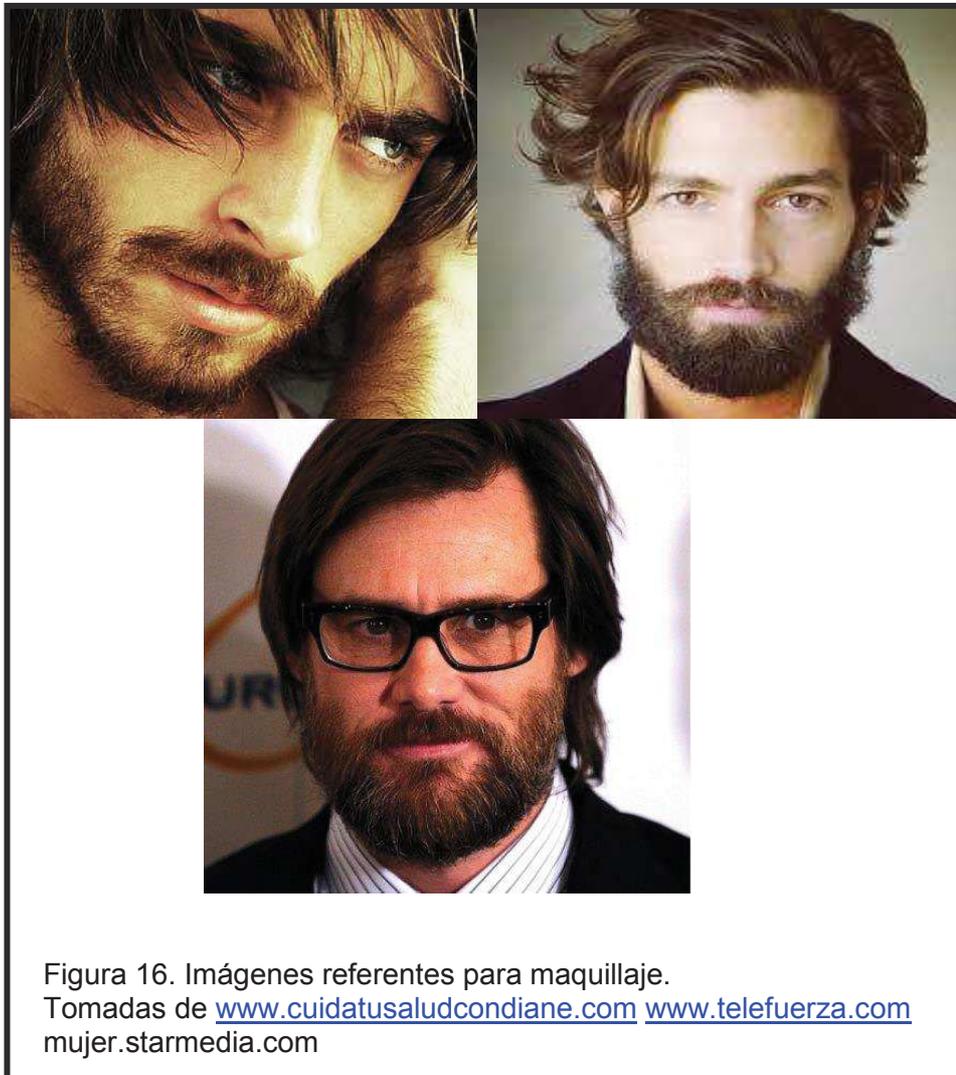


Figura 16. Imágenes referentes para maquillaje.
Tomadas de www.cuidatusaludcondiane.com www.telefuerza.com
mujer.starmedia.com

Versión Lobo para Adultos

Barba y cabello desaliñados.

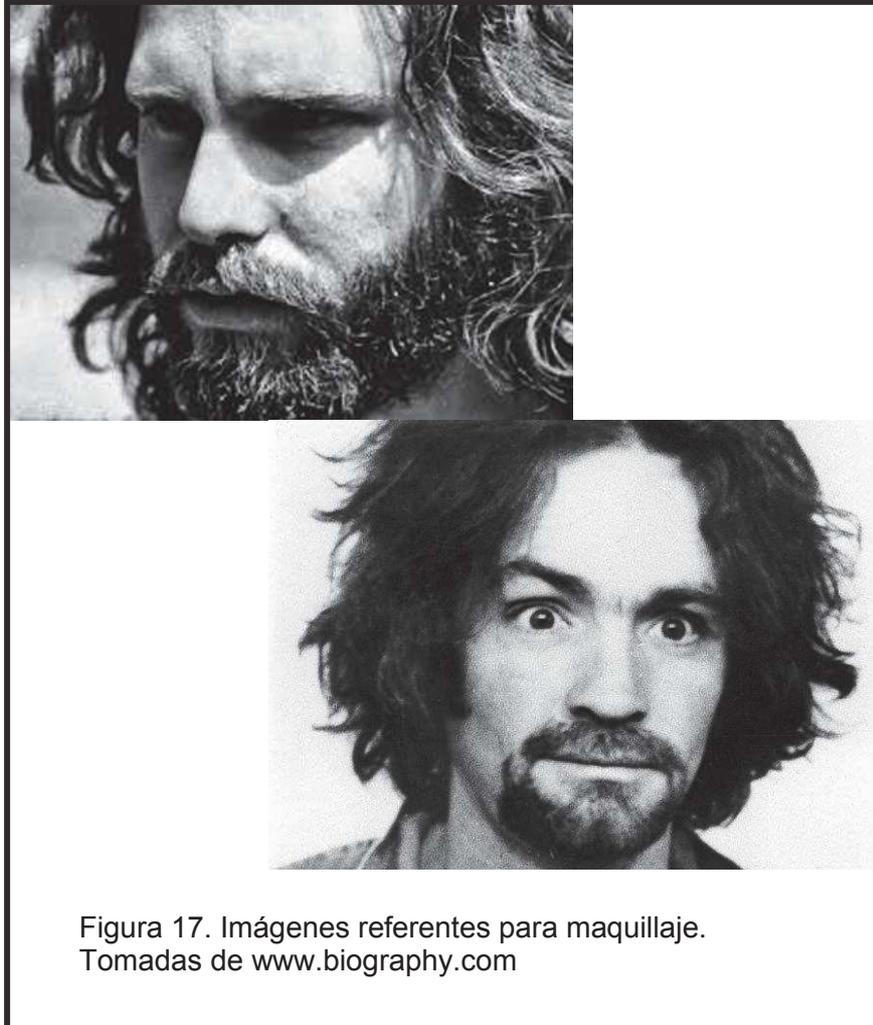


Figura 17. Imágenes referentes para maquillaje.
Tomadas de www.biography.com

4.6.4 Propuesta de Peinado

Versión Caperucita para Niños

Se busca un peinado sencillo e infantil.



Figura 18. Imágenes referentes para maquillaje.

Tomadas de www.forodefotos.com Modelatucabello.blogspot.com
www.tuspeinados.com

Versión Caperucita para Adolescentes

Se busca un look atrevido y cómodo para la actriz.



Figura 19. Imágenes referentes para maquillaje.
Tomadas de www.ar-revista.com www.behairstyles.com
peinadosysolopeinados.blogspot.com

Versión Caperucita para Adultos

Se busca una opción de peinado clásico y sencillo.

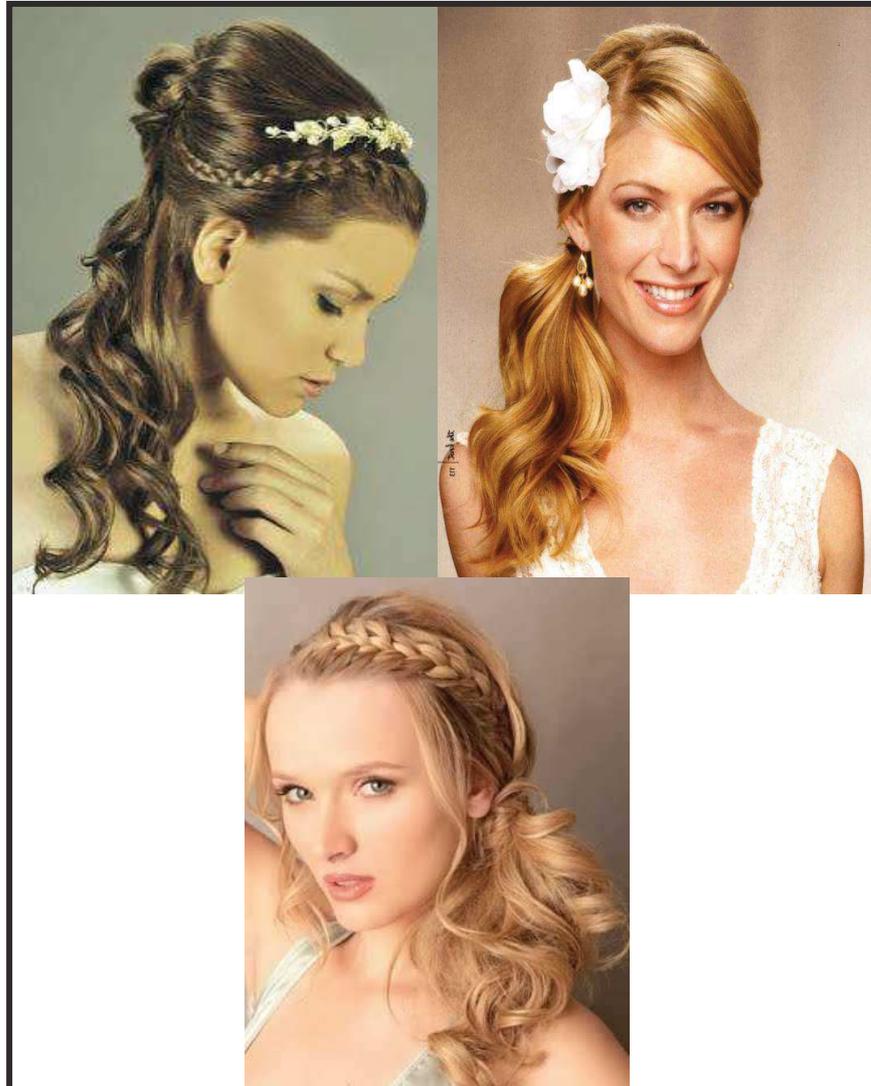


Figura 20. Imágenes referentes para maquillaje.
Tomadas de www.bestofhairstyles.com
peinadosysolopeinados.blogspot.com
www.weheartit.com

4.6.5 Propuesta de Decoración

Propuestas Versión Infantil

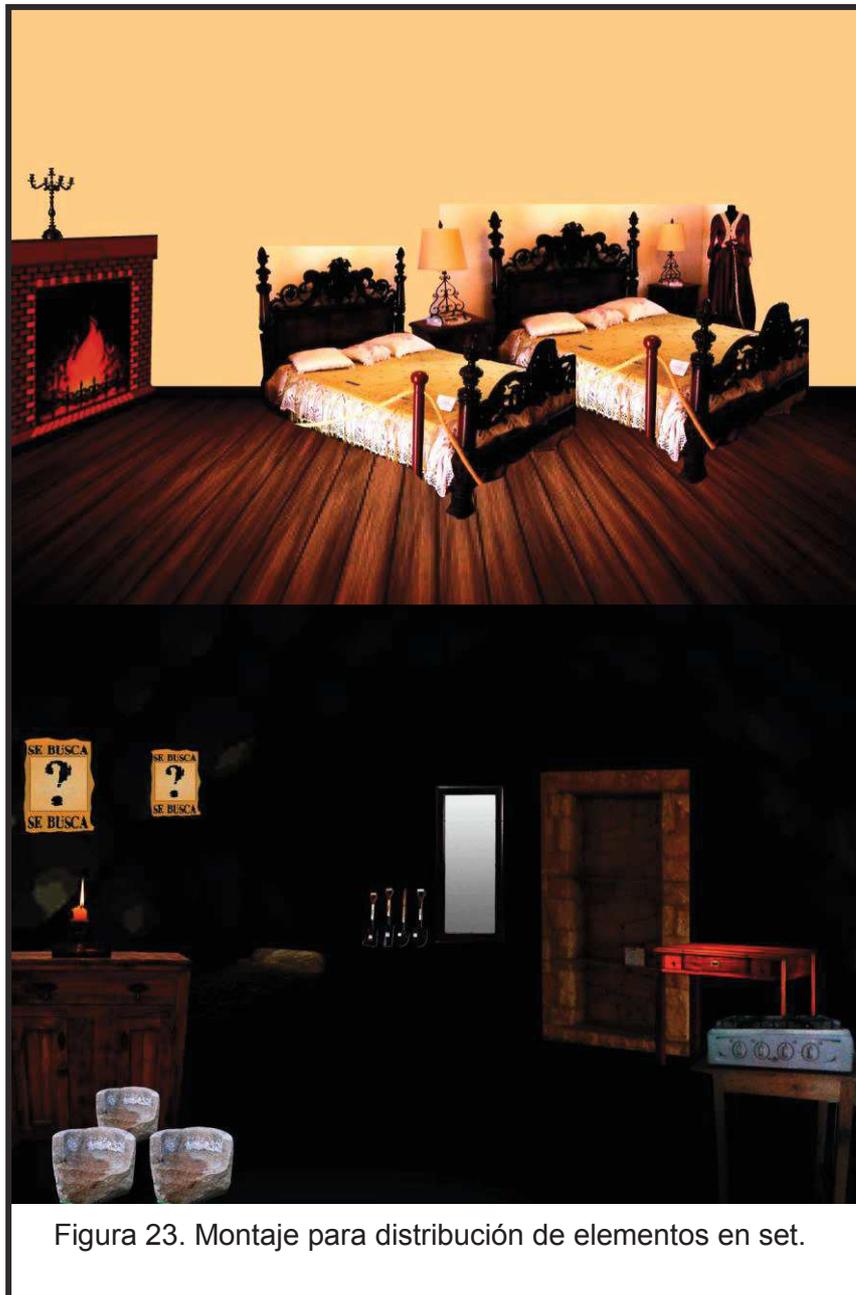


Figura 21. Montaje para distribución de elementos en set.

Propuestas Versión Adolescentes



Propuestas Versión Adultos



4.6.6 Propuesta de Iluminación

Público Infantil

Luz Natural, Luz Blanca, Poca Penumbra, Temperatura 50



Figura 24. Ejemplos referenciales de iluminación.
Tomados de www.fotoyluz.com

Público Adolescente

Luz Natural Tenue, Luz Amarilla Verdosa, Sombra Acentuada, Temperatura 250-350

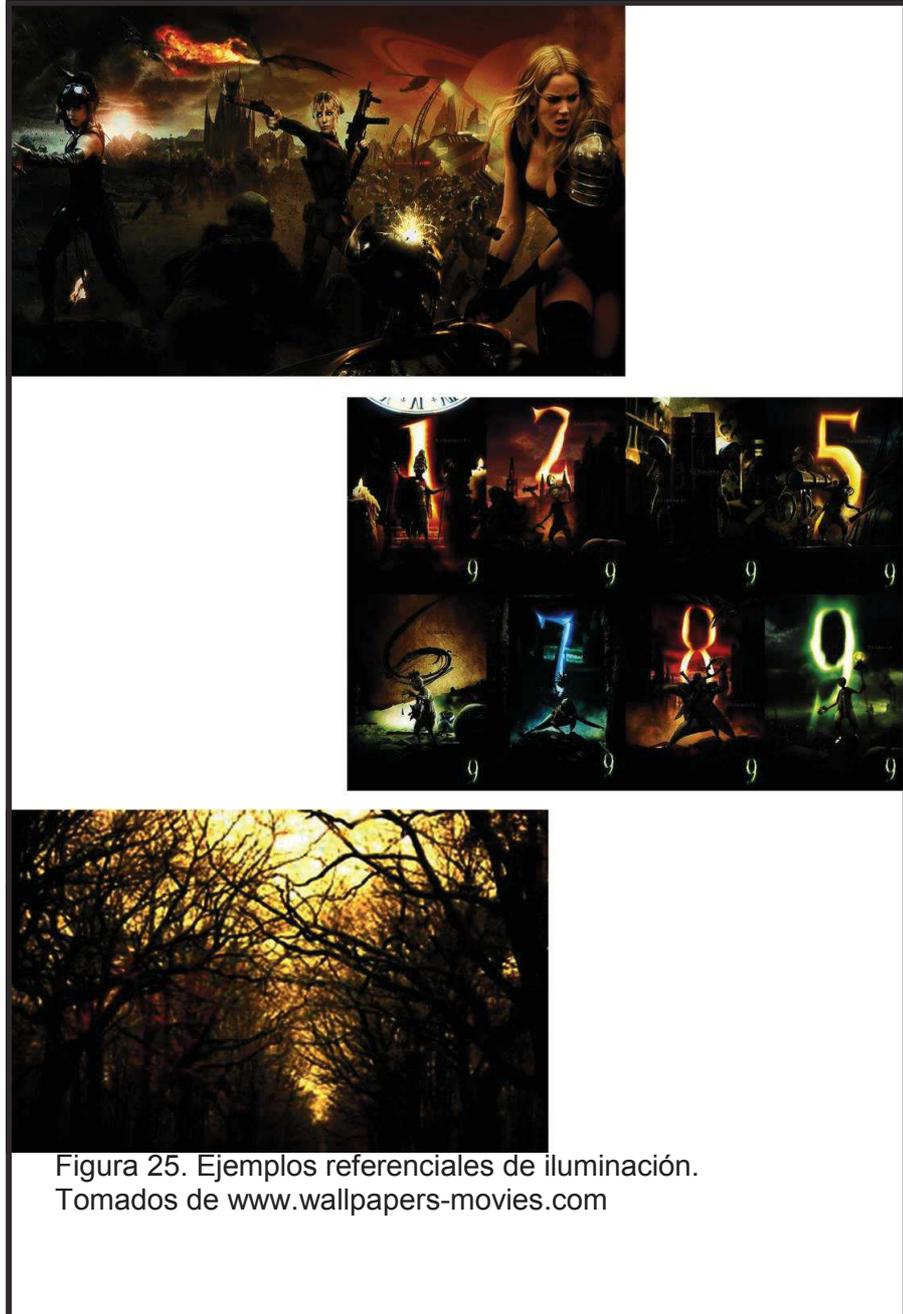


Figura 25. Ejemplos referenciales de iluminación.
Tomados de www.wallpapers-movies.com

Público Adulto

**Luz Enfocada, Luz Amarilla Naranja, Sombra Acentuada,
Temperatura 550-650**



4.7 Casting

La actriz que tiene el papel de la Caperucita fue seleccionada a través de un proceso de casting abierto. Para conocer a las otras postulantes **VER ANEXO 4 Y/O ANEXO 5 EN DVD**

HOJA DE CASTING No. 4

Foto No: _____

FOTO

NOMBRE Reinoso Sánchez Indira
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

DIRECCIÓN Jorge Piedra y Av. Occidental

CORREO ELECTRÓNICO indymouse_3@hotmail.com.

TELF CASA 2290085 CEL: 0992905982 OTRO CONTACTO: _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1,55 PESO 51kg COLOR DE CABELLO Negro COLOR DE OJOS Café

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS _____

EDAD 24 años

TALLA DE PANTALÓN _____ CAMISETA S ZAPATOS 35

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN NINGUNA

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Escuela de Teatro de la UPE

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO (9 AL 15 DE DICIEMBRE) Medio Tiempo

DISPONIBILIDAD PARA PRUEBA DE VESTURIO Y MAQUILLAJE Si

ALERGIAS Ninguna.

REGIMEN ALIMENTICIO _____

Figura 27. Copia hoja de casting, actriz en papel de Caperucita.

Por el contrario el actor que interpreta al Lobo fue llamado luego de un pre selección del director. De igual manera las actrices en papel secundario (vecinas) colaboraron en el proyecto por petición del director.

4.7. 1 Cesión de Derechos

Tanto actores protagonistas como secundarios deben firmar un documento que permite hacer uso de su imagen en este proyecto y distribuirlo a conveniencia del autor. **VER ANEXO 6**

4.8 Scouting

Las locaciones utilizadas para este proyecto fueron intervenidas casi en su totalidad, al realizar la búsqueda, se solicitó tener un espacio amplio y posibilidad de mover todo cuanto estuviere en la locación al recibirla. Convenido esto las locaciones obtenidas fueron:

- Sala de Teatro la Espada de Madera (Casa de la Cultura)
- Parque Recreacional y Reserva Ecológica Molinuco
- Casa Flia. Rivera

Para conocer las locaciones con detalle **VER ANEXO 7.**

4.8.1 Permisos

En caso de que el dueño lo solicite, se debe entregar una hoja de permiso que autorice la filmación en la locación solicitada. Para efectos de este proyecto, ningún permiso fue requerido ya que los espacios utilizados son de propiedad del director o de propiedad pública.

4.9 Cronogramas

4.9.1 Cronograma de Producción

Después de casi 7 meses de investigación y pre producción se concluye con el siguiente cronograma que destaca las partes más importantes de pre producción, producción y post producción del proyecto antes de su entrega el 07 de Febrero del 2014.

Tabla 1. Cronograma de producción proyecto

CRONOGRAMA DE PRODUCCION PROYECTO AUDIOVISUAL CAPERUCITA ROJA								
PRE PRODUCCIÓN								
10 Nov Scouting 3 Locaciones	20 Nov Reunión Equipo Producción	22 Nov Casting Abierto	23 Nov Entrega Dirección Fotografía y Arte	25 Nov 1era Prueba de Vestuario	26 Nov 1era Prueba de Maquillaje	27 Nov Compra de materiales escenografía	28 Nov 2da Prueba de Maquillaje	29-01 Compra de materiales de escenografía
30 Nov Ensayo Actoral	02 Dic Confirmación Locaciones, Catering, Transporte y Equipo Técnico	03 al 07 Solución de Imprevistos	05 Dic Retiro de Equipos Udla 11:30 AM	07-08 Última Prueba de Vestuario				
PRODUCCIÓN								
08 Dic Montaje Escenas 5-7 A (Espada de Madera) 10am a 1pm	09 Dic Rodaje Escenas 5-7 A (Espada de Madera) 8am a 8pm	10 Dic Montaje Escenas 5-7B (Espada de Madera) 10am a 1pm	11 Dic Rodaje Escenas 5-7 B(Espada de Madera) 8am a 8pm	12 Dic Montaje Escenas 5-7 C (Espada de Madera) 10am a 1pm	13 Dic Rodaje Escenas 5-7 C(Espada de Madera) 8am a 8pm	13 Dic Montaje Escenas 2-3-6-8 ABC (Casa Angeles) 2 pm a 8 pm	14 Dic Rodaje Escenas 2-3-6-8 ABC (Casa Angeles) 8am a 8pm	15 Dic Rodaje Escenas 1-4-9 ABC (Molinuco) 8am a 6pm
POST PRODUCCIÓN								
16 Dic Devolución de Equipos	18 Dic Corte y Edición Corto A	19 Dic Corte y Edición Corto B	20 Dic Corte y Edición Corto C	21 Dic Entrega de cortes a Musicalizador y Colorizador	03 Ene Entrega de Musicalización y Colorización	05 Ene Revisión Final	10 Ene Entrega Cambios	
EXHIBICIÓN								
13 Ene Exhibición público infantil y adolescente Col. Luigi Galvani	14 Ene Exhibición público adulto Udla	15 al 20 Ene Análisis y Escritura de resultados						

4.9.1 Plan de Rodaje

Al ser 5 días de rodaje, se elaboran 5 planes cada uno especificando la hora de inicio y la de fin, lugar donde se rodará, escenas por grabar, tiempo de maquillaje entre otras observaciones que el equipo de producción debe tomar en cuenta. Para conocer más detalles **VER ANEXO 8**.

4.9.2 Crew List

Para ver lista de colaboradores **VER ANEXO 9**.

4.9.3 Resumen presupuesto

A continuación se presenta un resumen del presupuesto real de la producción de los 3 cortometrajes contenidos en este proyecto y el presupuesto de tesis conseguido a través de canjes y préstamos no remunerados.

Tabla 2. Resumen Presupuesto general proyecto

RESUMEN DE PRESUPUESTO		
	Costo Real	Costo Tesis
RECURSOS HUMANOS	17015	501
RECURSOS TÉCNICOS	10369,99	863,42
RECURSOS CONSUMIBLES	1684,45	509,26
SUBTOTAL	29069,44	1873,68
IMPREVISTOS 10%	2906,94	187,36
TOTAL	31976,38	2061,04

Para conocer el presupuesto detallado **VER ANEXO 10.**

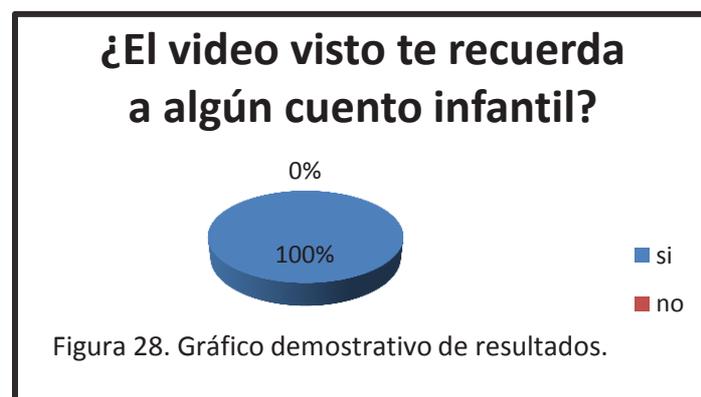
4.10 Análisis de resultados de encuesta en focus group

Cada muestra audiovisual fue exhibida al público para el cual fue planteada. Posteriormente un grupo de 12 personas por muestra fue auto-evaluado mediante una encuesta de respuestas cerradas con la cual se medía la reacción que les provocaban los personajes y cual fue finalmente su percepción del mensaje, demostrando que en cada grupo hubo una variación de respuestas que comprueban el objetivo de este proyecto. A continuación sus resultados:

Focus Group Infantil

12 niños y niñas de 8 a 12 años con promedio regular del Colegio Surcos

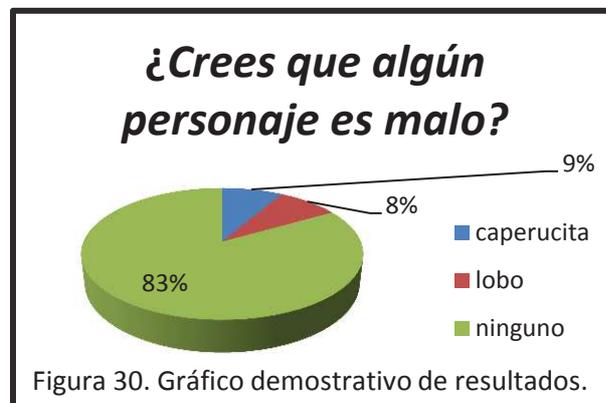
Encuesta en el **ANEXO 11**



Evalúa la cercanía de la historia propuesta con el cuento en el que se basó el guión. El 100% de la muestra contesta afirmativo ya que elementos como vestuario y maquillaje son asimilados y relacionados inmediatamente con cuentos infantiles que se les hayan leído en los años anteriores y siendo la Caperucita Roja un cuento de dominio popular, lo asimilan directamente con el video.



Busca inferir una cercanía entre los personajes y el público ,alcanzando una preferencia del 67% el lobo y apenas un 33% la caperucita.



Interpreta si los niños tienen prejuicios ya instalados en su concepción del mundo y asimilan al Lobo como un personaje malo (que es la concepción normal sobre este personaje). Sin embargo el 83% creen que ningún personaje es malo. En este caso observamos que los niños mayores de 10 años tienden a tener esta concepción de maldad sobre el Lobo mientras que los niños menores de 10 años lo identifican como

bueno. En el guión se establece al Lobo como un personaje compasivo y amable, nada peligroso.

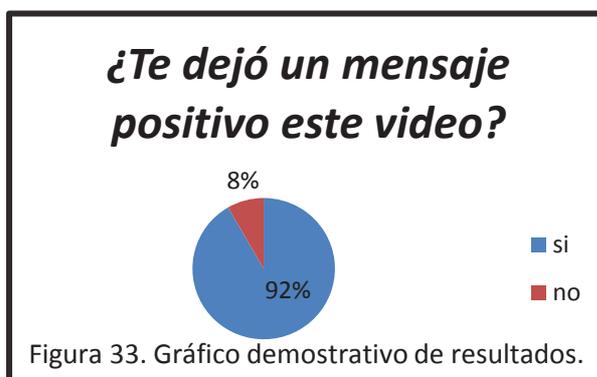


Se busca entender de qué forma se interesaron por el video. El 67% respondieron que los personajes, el 25% los diálogos y el 8% la decoración., lo que demuestra que su pensamiento fantástico predomina sobre su pensamiento lógico. Les interesa más ver humanos disfrazados representando un personaje ficticio puesto que su concepto sobre ficción no está aún definido y fantasean con la idea de que estos personajes pudieran ser reales.



El 83% de los niños dice que Si. Este porcentaje elevado se debe a que el prejuicio malvado del personaje del Lobo no está arraigado aún en sus mentes; a una simpatía profunda hacia los animales (o personificación de animales), a un desapego a la realidad que no les permite hacer una comparación entre las consecuencias de los actos de la Caperucita con las consecuencias de un acto similar en la vida

real y, a un entendimiento superficial del texto y las acciones que conllevan a un final supuestamente feliz.



El 92% de los niños dice que sí.



Lo que demuestra que entienden el mensaje positivo de ayuda y cariño fraternal entre los personajes y lo cual se reafirma cuando en la pregunta 7, *¿Qué mensaje te dejó este video?* El 83% Responden a la opción A, *Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal* dándonos a entender que han recibido educación y ejemplo del sistema familiar sobre la importancia de tratar a todos por igual y no prejuizarlos.

Focus Group Juvenil

12 adolescentes hombres y mujeres de 15 a 17 años con promedio regular del Luigi Galvani

Encuesta en el ANEXO 12



Evalúa la cercanía de la historia propuesta con el cuento en el que se basó el guión. El 67% de los adolescentes dicen que si, y un 33% que no. Se puede observar una clara confusión entre recuerdos y apegos infantiles contrapuestos a un deseo de ser personas maduras, pero la conciencia infantil predomina y la muestra se inclina por identificar los personajes con un cuento infantil. Esto también se debe a que el video está proponiendo un lugar y un espacio ficticio que los relaciona de nuevo con la fantasía predominante en la niñez.



Busca inferir una cercanía entre los personajes y el público, en el caso de esta muestra el 60% de los adolescentes elige con ninguno de estos personajes. Para este video se plantean a ambos personajes como malos e inmorales, lo cual el público rechaza inmediatamente.



Se nota una confusión en el público adolescente, el 50% dice que ningún personaje es malo, el 42% creen que el lobo y un 8% la caperucita, en el video los dos personajes *son malos o hacen cosas indebidas*. Esto se ocasiona debido a que la concepción entre el bien y el mal aún es dudosa.



Se busca entender de qué forma se interesaron por el video, el 33% de los adolescentes eligieron a los personajes, por su performance, en similar porcentaje 25% la decoración y los diálogos respectivamente; y un 17% el vestuario. Variación que demuestra que los demás elementos de dirección de arte puesto en el video fueron llamativos y atractivos por pertenecer a una época futurista y de estilo muy joven.

¿Crees que Caperucita hizo bien en resolver sus problemas con drogas?



Figura 39. Gráfico demostrativo de resultados.

El 67% opina que no y el 33% que sí. Porcentajes que demuestran que existe un concepto de lo que es bueno y es malo según lo ha determinado la sociedad.

¿Te dejó un mensaje positivo este video?

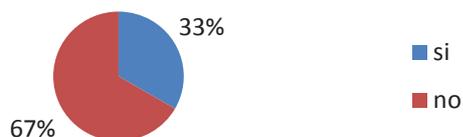


Figura 40. Gráfico demostrativo de resultados.

¿Qué mensaje te dejó este video?

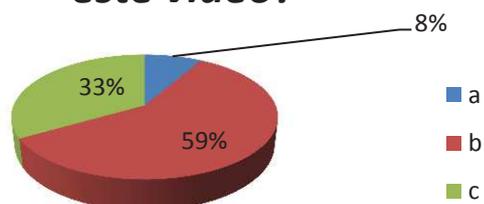


Figura 41. Gráfico demostrativo de resultados.

El 67% de los adolescentes dice que No., lo cual demuestra que saben identificar entre un mensaje positivo y uno negativo, pero esta respuesta se contradice cuando responden la pregunta 7, *¿Qué mensaje te dejó este video?* y se encuentra con 3 opciones de mensajes, todos positivos literalmente, esto genera confusión y les

obliga (a la mayoría) escoger la opción B *No hay que consumir drogas*, el mensaje real del video en ningún momento es ese pero puesto que es la única opción que incluye la palabra droga y está preconcebido que los videos en su mayoría dejan mensajes como este, el público selecciona esta respuesta, dejando un aire confuso al hacerlo.

Focus Group Adultos

12 adultos hombres y mujeres de 18 a 25 años que estudian Administración de Empresas y Negocios Internacionales en la Universidad Católica de Quito

Encuestas en el ANEXO 13



Evalúa la cercanía de la historia propuesta con el cuento en el que se basó el guión. El 58% del público adulto dice que NO y el 42% que SI. Se puede observar que existe una negación y un bloqueo al ver el video. En el cual se muestran elementos literales (diálogos) y elementos semióticos (vestuario) que evocarían inmediatamente al cuento clásico de la Caperucita, pero debido a las situaciones apasionadas dadas entre los personajes, un adulto por principio moral, se niega a compararlo con un cuento infantil.



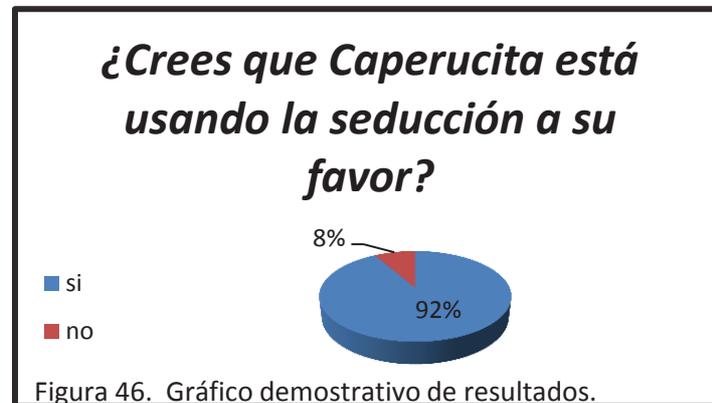
Busca inferir una cercanía entre los personajes y el público, en el caso de esta muestra se puede ver que el 92% de los adultos encuestados no se identifican con ninguno, la mayoría se sienten muy lejos de estos personajes. Para este video se plantean a ambos personajes como malos e inmorales, lo cual el público rechaza inmediatamente ya que tienen un principio moral formado.



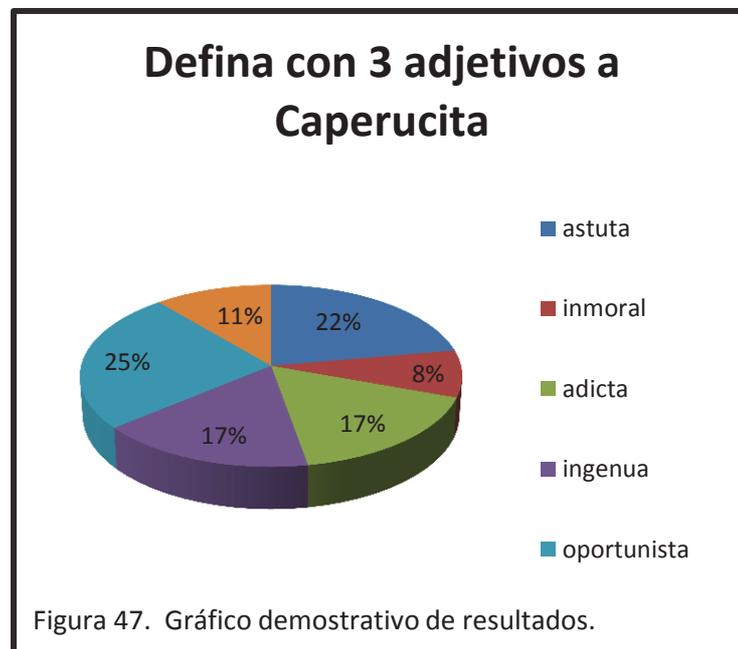
El 34% de los adultos considera como mala a la caperucita y el 33% al lobo. Lo que muestra que los adultos, al tener ya una moral formada, definen con precisión y separan las acciones buenas de las malas, en el caso de este video la respuesta es que ambos personajes contienen una carga maliciosa en su ser.



Se busca entender de qué forma se interesaron por el video. Al 41% les gusto los personajes, pues valoran la actuación de los mismos más no su contenido. El desarrollo de su moralidad, conciencia les permiten discernir lo actuado de lo real.

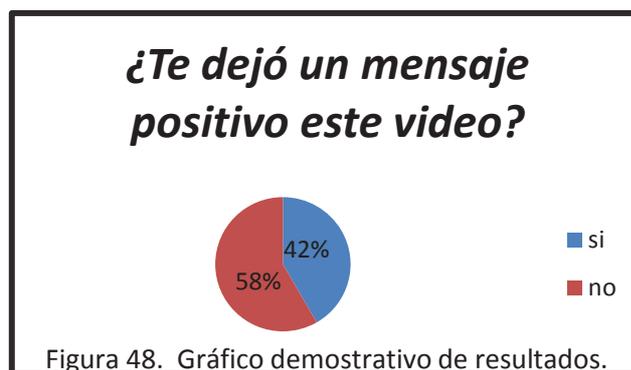


El 92% de los adultos encuestados responde que Si y el 25% y 22% la definen como oportunista y astuta respectivamente. Y en un porcentaje similar del 17%, la califican de adicta y de ingenua, un 11% de desequilibrada mentalmente y un 8% de inmoral.



Al escoger en la encuesta tres adjetivos que definan a la Caperucita, con esta pregunta se espera obtener un perfil de la persona, conocer si su Súper Yo predomina o si lo hace el Ello. Los adjetivos con más

puntaje son Astuta, Adicta e Ingenua. Una vez más esto demuestra el sesgo de la muestra al decir que es astuta están afirmando que usa una buena estrategia para conseguir lo que quiere, al decir que es adicta la están justificando por hacer algo que no debe y al decir que es ingenua la perdonan por no tener conciencia de sus actos. Es normal que en una encuesta de adultos se presenten sesgos como estos ya que un adulto por su alto nivel de conciencia, justifica incluso su propia debilidad.



La pregunta 7 *¿Te dejó un mensaje positivo este video?* Obtiene respuestas negativas, lo cual demuestra que saben identificar entre un mensaje positivo y uno negativo, pero esta respuesta se contradice cuando responden la pregunta 7, *¿Qué mensaje te dejó este video?* y se encuentra con 3 opciones de mensajes, todos positivos literalmente, esto genera confusión y les obliga (a la mayoría) escoger la opción A *Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal*, el mensaje real del video no es ese pero el

consciente colectivo sale para decirles que todo video debería dejarles un mensaje bueno por lo tanto escogen esa respuesta.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En el proceso de la investigación, mediante la utilización de una encuesta de respuestas cerradas se logró determinar el nivel de impacto que el diseño de producción juega o tiene tanto en cada uno de los elementos como en el conjunto de los mismos.

Efectos de los colores y la iluminación en la dirección de arte en los diferentes públicos.

El usar una dirección de arte con colores vivos, evitando iluminación que marque demasiadas sombras, un maquillaje de fantasía y vestuario similar al cuento clásico, fueron elementos que contribuyeron y ratificaron a que el público infantil identifique un mensaje positivo y se consiga lo que la dirección planteó.

En cambio con el público juvenil, se usó una iluminación escasa y sombras marcadas, maquillaje exagerado pero no irreal y vestuario atractivo con materiales de reciclaje, cuerinas y metales, usándose el mismo texto de la versión infantil se obtuvo un mensaje negativo; demostrando que la dirección de arte y el tratamiento actoral distorsionan el mensaje, logrando así el objetivo de este video.

El video del público adulto tiene la intención de mostrar una historia realista que pudo haber ocurrido en la época en la que se ambientó o que puede estar ocurriendo en nuestros días; los personajes presentaban malicia, erotismo y adicción representados en una dirección de arte de colores cálidos y rojizos; se usó un set con iluminación escasa y sombras marcadas, maquillaje natural y vestuario atractivo y seductor fueron elementos que igualmente ratificaron un mensaje negativo y pese a que se siguió usando el mismo texto de la versión infantil se presentó una distorsión que permitió comprobar el objetivo de esta muestra.

Por lo que se concluye que todo lo que comprende la dirección de arte, no sólo modifica aspectos dentro de lo audiovisual sino que cambia completamente el mensaje del video.

En el guión literario

El guión literario recibe un tratamiento basado en diferentes propuestas artísticas a partir de las cuales los caracteres que en un inicio estaban vacíos, cobrarán vida con el sentido propio de la propuesta que se le aplica.

En los actores

Los actores, quienes a través de la percepción de su vestuario, maquillaje y set, comienzan a trabajar un entorno en el cual desenvolverse, afectando directa y proporcionalmente al personaje que interpretan. A raíz del trabajo con el entorno surgen nuevas voces, nuevas posturas, nuevas posiciones que el actor adopta para que todo funcione como un engranaje y no quede nada fuera de lugar.

En el espectador

El espectador es quien se ve directamente afectado por el trabajo en conjunto que ve en la pantalla. Las palabras pueden decirle una cosa pero todo el trabajo actoral y de arte pueden llegar a confundirlo y hacer que interprete un mensaje probablemente oculto entre líneas. Así, de esta manera sabemos que el diseño de producción y la propuesta que envíe podrán bien beneficiar, perjudicar, cambiar o simplemente afectar mucho o poco al mensaje contenido en un guión.

El valor intrínseco de la Dirección de Arte

La dirección de arte es una rama, tan o incluso más importante que las demás al momento de realizar un producto audiovisual ya que en algunos casos; el cerebro humano puede percibir mucho más de lo que creemos y que a través de todo elemento que mostremos en pantalla estaremos añadiendo información a cada persona, información que bien puede ser procesada y desencadenar reacciones positivas o negativas.

Por último es necesario que el realizador audiovisual use todos los elementos disponibles a favor de su producto pero cuidando el bien del espectador, ya que sin espectador no habría un arte audiovisual.

5.2 Recomendaciones

A lo largo del proceso de este proyecto, se han encontrado algunos puntos sobre los cuales hacer recomendaciones a generaciones futuras de realizadores y maestros.

El poder de una cámara y lo que se puede comunicar con ella es de mucha responsabilidad y se debería tomar en cuenta que cada cortometraje, documental o largometraje que se realicen, deben hacerse con el debido respeto y cuidado hacia el espectador. Como se ha visto, hay diferentes tipos de público, algunos más sensibles que otros y un enfoque equivocado de nuestro trabajo pueden afectarlos sobremanera.

Cabe recalcar que la dirección de arte al igual que las demás ramas de la producción audiovisual, no son trabajo de una sola persona. Por lo cual sería recomendable, que proyectos de titulación de esta magnitud puedan realizarse en un grupo de 4 o 5 personas mínimo, no por facilitar el trabajo a los estudiantes, sino, por aumentar la calidad de los trabajos de titulación que redunden en beneficio de los

estudiantes y mantengan y eleven el prestigio de la Universidad de las Américas.

La Universidad de las Américas debe mantener los 4 años de formación teórica y práctica ya que así nos capacita para desarrollar un concepto de diseño de producción y dirección de arte de calidad en la industria ecuatoriana.

La industria publicitaria, televisiva y cinematográfica, se encuentran en pleno crecimiento en nuestro país, por ello las ramas del diseño de producción y dirección de arte se deben tomar con responsabilidad y eficiencia para el surgimiento y proyección de futuras fuentes de trabajo en producción dentro del país y a futuro con competencia internacional.

REFERENCIAS

- Aguirre, Á. (1994). *Psicología de la adolescencia*. Barcelona: Marcombo.
- Casas, A. (2005). *Dirección Artística*. Mexico: Universidad Autónoma de México.
- Chion, M. (1997). *La música del cine*. España: Paidós Ibérica S.A.
- Cobley, P. (2006). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Era Naciente.
- Cortese, A. (2012 йил 08-Diciembre). *Técnicas de Estudio*. Retrieved 2012 йил 08-Diciembre from <http://www.tecnicas-de-estudio.org/investigacion/investigacion21.htm>
- Craig, G. (2001). *Desarrollo Psicológico*. Mexico: Pearson Educación.
- Eisenstein, S. (2006). *La forma del cine*. México: Siglo XXI Editores.
- Fernández, F. A. (1978). *Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía*. Madrid: SEDMAY.
- Heller, S. (2006). *The education of an Art Director*. New York: Allworth Press.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. España: AKAL.
- Lengua&Literatura. (s.f.). *La Descripción de Personajes*. Obtenido de L&L Materiales:
http://www.materialesdelengua.org/aula_virtual/descripcion/descripcionpersonajes.htm
- Montini, R. (2007). *Había una vez; Cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Nobuko.
- Newman, B. M. (1986). *Manual de Psicología Infantil*. México D.F.: Limusa S. A.
- Patmore, C. (2007). *Debutar en el Cortometraje*. Barcelona: Acanto S. A.
- Patmore, C. (2007). *Debutar en el Cortometraje*. Barcelona: Editorial Acanto, S.A.
- Phyllis, H. (1963). *A concise history of theater*. New York: Charles Scribner's Son.
- 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.
- Rivera, D. M. (11 de Abril de 2013). Psicología del espectador. (Á. Vela, Entrevistador)
- Robles, B. M. (2009). *Monografias.com*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos78/cesion-derechos/cesion-derechos2.shtml>
- Román, A. (2008). *El Lenguaje Musivisual*. Madrid: Visión Libros.
- 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>
- Sadoul, G. (2004). *Historia del Cine Mundial*. México: Siglo XXI Editores.
- Sánchez, N. J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Sierra, L. P. (15 de Enero de 2014). Improvisación Actoral. (Á. Vela, Entrevistador)

ANEXOS

ANEXO 1

Autorización de uso de Guión

Autorización para Uso de Obra Literaria

A los 20 días del mes de diciembre de 2013, yo José Adrián Molina Flores, ciudadano ecuatoriano. CC: 0103048807 redacto este documento para dejar constancia que autorizo a María de los Ángeles Vela Rivera, ciudadana ecuatoriana CC: 1713721031 para hacer uso de la Obra Literaria "La Inocencia del Lobo", la misma que es una adaptación del clásico cuento de la Caperucita Roja y que es de mi autoría intelectual.

Declaro además que esta autorización es para que María de los Ángeles Vela Rivera, realice su proyecto audiovisual de Tesis titulado: "Caperucita Roja". Esta autorización se hace de forma gratuita y queda establecido que María de los Ángeles Vela Rivera, puede hacer el uso que mejor crea conveniente con su producto audiovisual sin necesidad de pedir ningún consentimiento a José Adrián Molina Flores. Además queda aclarado que el producto audiovisual "Caperucita Roja" es propiedad intelectual de María de los Ángeles Vela Rivera. La única condición para el uso de la obra literaria "La Inocencia del Lobo" en el proyecto audiovisual "Caperucita Roja" es que en los créditos conste como guionista el nombre de Adrián Molina Flores.

Por último declaro que los derechos de autor del documento literario "La Inocencia del Lobo", siguen siendo propiedad intelectual de José Adrián Molina Flores. Que este documento no implica una cesión de derechos de autor sino una autorización para el uso de la obra de forma gratuita y perenne a favor de María de los Ángeles Vela Rivera, José Adrián Molina Flores podrá dar el uso que más crea conveniente a la mencionada obra literaria en el futuro.

Cuenca, 20 de diciembre de 2013

José Adrián Molina Flores.

Adrián Molina F.-----

0103048807

ANEXO 2

Guión Técnico

GUIÓN TÉCNICO													
SHOOT	ESCENA	PLANO	E/I - D/N	LOCACIÓN	Personajes	VALOR DE PLANO	MOVIMIENTO	ACCIONES	ILUMINACIÓN	UTILERÍA	MAQUILLAJE	SONIDO	OBSERVACIONES
	1 A		EXTERIOR DIA	Bosque		PG	Traveling con stedy	nada	Natural	Carteles de se busca	Nada	ambiental de voz	Clavos para carteles
	2 A		INTERIOR DIA	casa abuela	vecina1	PP		mira debajo cama	Natural ventana	camas destendidas, comodas con cajones	maquillaje según version	ambiental de voz	usar gran angular
	2 B		INTERIOR DIA	casa abuela	vecina1	PA	Paneo desde la izq	vecina de pie mira	Natural ventana	camas destendidas, comodas con cajones	maquillaje según version	ambiental de voz	
	3 A		INTERIOR DIA	casa abuela	vecina1 vecina2- 3	PG	nada	vecina 1 habla	Luz del dia	canastas	maquillaje según version	sonido ambiental	Hacer sonido de puertas y pasos
	4 A		EXTERIOR DIA	bosque	caperucita	PG	Traveling con stedy	recorre el bosque algre	natural	Carteles de se busca	maquillaje según version	sonido pasos grabar todas las voces en off	voz en off
	4 C		EXTERIOR DIA	bosque	caperucita	PP	Nada	arranca el cartel	natural	Carteles de se busca	maquillaje según version	voz en off	sonido pasos
	5 A		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PM desde brazo hasta	Nada	lobo trabaja en jardin	tenue	jardineria con plantas	maquillaje según version	directo y ambiente	cambiar plantas según version
	5 B		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PE	nada	caperucita merodeando y entra	tenue	jardineria con plantas	maquillaje según version	directo y ambiente	cambiar plantas según version
	5 C		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PD	Nada	lobo arranca planta y se la da	tenue	jardineria con plantas y flores	maquillaje según version	directo y ambiente	cambiar plantas según version
	5 D		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PP	Nada	caperucita huele la flor y habla	tenue	flores	maquillaje según version	directo y ambiente	cambiar plantas según version
	5 E		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PM	Nada	lobo deja sus cosa y persigue	tenue	cuarto	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 F		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PG	seguir personajes en circulo	lobo alcanza a caperucita	tenue	cuarto	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 G		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PM	Nada	caperucita rie mira derecha	tenue	cuarto	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 H		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PP	Nada	se ve un mapa con el nombre	tenue	mapa	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 I		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	two sho	Nada	caperucita y lobo hablan	tenue	mapa	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 J		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PM	Nada	caperucita rabieta habla	tenue	mesa	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 K		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PM	Nada	lobo mira le da la espalda y caperucita le vuelve a molestar	tenue	cofre	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 L		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PE	Segur lobo	lobo va hacia mesa,	tenue	dulces	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 M		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PP	Nada	saca un cofre y pone sobre mesa	tenue		maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 N		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PP	Nada	llama caperucita abre el cofre	tenue		maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 O		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	two sho	Nada	caperucita se sorprende y lobo habla	tenue		maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 R		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PG	Nada	los dos bailan una ronda	tenue		maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 S		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PM	Nada	lobo da la espalda	tenue		maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 T		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	two shoot	seguir acciones	caperucita llora silencio lobo va a consolarla y se separa	tenue		maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	5 U		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	two shoot	seguir acciones	lobo arrima pared y se baja y medita caperucita se sienta	tenue		maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	7 A		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	two shoot	Nada	lobo lee cuento a caperucita	tenue	según version	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	7 B		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	PP	till up	caperucita dandole un pan al lobo	tenue	según version	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	7 C		INTERIOR DIA	guarida lobo	caperucita y lobo	two shoot	Nada	caperucita y lobo jugando	tenue	según version	maquillaje según version	directo y ambiente	decoracion cuarto
	8 A		INTERIOR DIA	casa abuela	caperucita lobo y abuela	PP	Nada	El lobo en la puerta sosteniendo un diario	tenue	según version	maquillaje según version	ambiente y voz off	decoracion cuarto
	8 B		INTERIOR DIA	casa abuela	caperucita lobo y abuela	PM	Nada	Caperucita se cubre la cabeza y se acerca a él por la espalda, lo mira	tenue	según version	maquillaje según version	ambiente y voz off	decoracion cuarto
	8 D		INTERIOR DIA	casa abuela	lobo	PP	Nada	abre el cofre	tenue	según version	maquillaje según version	ambiente y voz off	decoracion cuarto
	8 E		INTERIOR DIA	casa abuela	lobo y caperucita	PP	Nada	toma de la mano a la caperucita.	tenue	según version	maquillaje según version	ambiente y voz off	decoracion cuarto
	9 A		INTERION FONDO	campo abierto	caperucita	PP	Nada	rostro de caperucita	luz frontal	cambiar fondo según version	maquillaje según version	musicalizacion	llevar papel para cromar

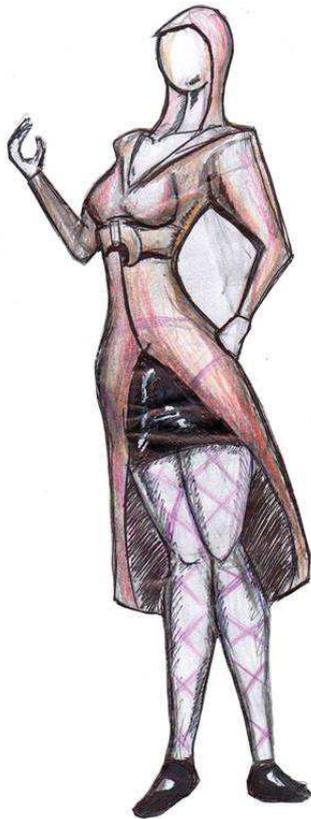
ANEXO 3

Propuestas alternativas de Vestuario

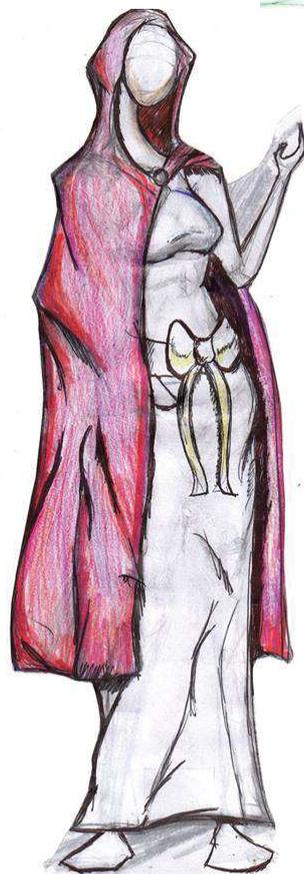
Propuesta Alternativa de Vestuario Versión Infantil



Propuesta Alternativa de Vestuario Versión Juvenil



Propuesta Alternativa de Vestuario Versión Adultos



ANEXO 4

Postulantes para el papel de la Caperucita

HOJA DE CASTING No. 1



Foto No: _____

FOTO

NOMBRE Alvear Fernandez Amina
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

DIRECCIÓN Cuenca 1280 y Galápagos

CORREO ELECTRÓNICO aminacara@gmail.com

TELF CASA 3152547 CEL: 0983362025 OTRO CONTACTO: _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1.63 PESO 117 COLOR DE CABELLO castaño COLOR DE OJOS azul

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS _____

EDAD 26

TALLA DE PANTALÓN _____ CAMISETA _____ ZAPATOS 37

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN NINGUNA

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Licenciatura en Cine y Medios Digitales

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO (9 AL 15 DE DICIEMBRE) fin de semana

DISPONIBILIDAD PARA PRUEBA DE VESTURIO Y MAQUILLAJE " " "

ALERGIAS _____

REGIMEN ALIMENTICIO normal.

HOJA DE CASTING No. 2

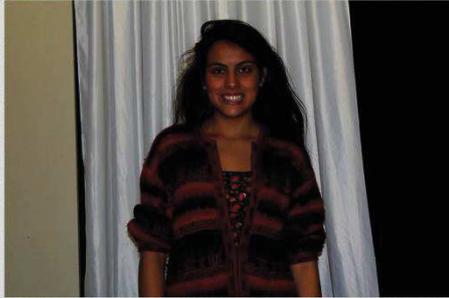


Foto No:

NOMBRE León Avilés Nicole
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

DIRECCIÓN San Francisco n 39 -145 y Av. America

CORREO ELECTRÓNICO nikkylion@yahoo.com

TELF CASA 2430827 CEL: 099876026 OTRO CONTACTO: _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1.69 PESO 125 COLOR DE CABELLO castaño COLOR DE OJOS verde

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS _____

EDAD 18

TALLA DE PANTALÓN Medium CAMISETA Medium ZAPATOS 38

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN NINGUNA

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Estudio de Actores

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO (9 AL 15 DE DICIEMBRE) Total 13, 14, 15 Dic No

DISPONIBILIDAD PARA PRUEBA DE VESTURIO Y MAQUILLAJE Total

ALERGIAS _____

REGIMEN ALIMENTICIO Vegetariana

HOJA DE CASTING No. 3



Foto No: _____

NOMBRE Carrillo Garzón Kerly Bayano
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

DIRECCIÓN Quitumbe, Cony. Prados de Quitumbe I.

CORREO ELECTRÓNICO Kerliie1505@hotmail.com

TELF CASA (02) 3812713 CEL: 0984477528 OTRO CONTACTO: _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1.58 PESO _____ COLOR DE CABELLO castaño COLOR DE OJOS café.
OSCURO

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS _____

EDAD 19

TALLA DE PANTALÓN 6 CAMISETA 36 ZAPATOS 5 1/2

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN NINGUNA

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Teatro Actuación
Casa de la Cultura, Charly Productora

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO (9 AL 15 DE DICIEMBRE) toda la tarde, fines de semana

DISPONIBILIDAD PARA PRUEBA DE VESTURIO Y MAQUILLAJE toda la tarde, fines de semana

ALERGIAS — —

REGIMEN ALIMENTICIO _____

HOJA DE CASTING No. 5



FOTO

Foto No:

NOMBRE Coral Flor Ale
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

DIRECCIÓN Av. el Inca

CORREO ELECTRÓNICO mylittletuta@hotmail.com

TELF CASA 2408796 CEL: 0984197292 OTRO CONTACTO: _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1.60 PESO 50k COLOR DE CABELLO oscuro COLOR DE OJOS cafe

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS gran personalidad ☺

EDAD 22

TALLA DE PANTALÓN 10-12 CAMISETA M ZAPATOS 36-37

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN NINGUNA

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL formación universitaria

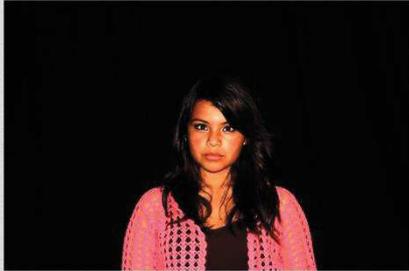
DISPONIBILIDAD DE TIEMPO (9 AL 15 DE DICIEMBRE) de 2h / 4h30 en adelante

DISPONIBILIDAD PARA PRUEBA DE VESTURIO Y MAQUILLAJE 11

ALERGIAS NO

REGIMEN ALIMENTICIO vegetariano

HOJA DE CASTING No. 6



FOTO

Foto No:

NOMBRE Aguirre Verdesoto Cristina
APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

DIRECCIÓN Alonso de Angulo 02 23 78 entre Laura Guerrero y Cesar Chiri Boya

CORREO ELECTRÓNICO crisaguirre17@gmail.com

TELF CASA 2664392 CEL: 0987711393 OTRO CONTACTO: 0998014458

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1.57 PESO 60 kg COLOR DE CABELLO castaño COLOR DE OJOS cafe claro
Medio

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS _____

EDAD 16

TALLA DE PANTALÓN 10 / 12 CAMISETA 36 ZAPATOS 35

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN NINGUNA

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Charly productor

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO (9 AL 15 DE DICIEMBRE) Lunes a viernes las tardes
fines de semana todo el día

DISPONIBILIDAD PARA PRUEBA DE VESTURIO Y MAQUILLAJE L/V - las tardes
fines de semana todo el día

ALERGIAS ninguna

REGIMEN ALIMENTICIO ninguna

HOJA DE CASTING No. 7

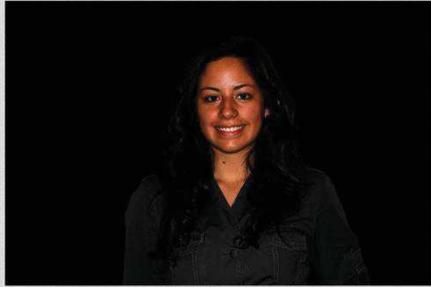


Foto No:

FOTO

NOMBRE Proaño Barahona Nathaly
 APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

DIRECCIÓN La Rumiñahui

CORREO ELECTRÓNICO natik_proaño@hotmail.com

TELF CASA 2475364 CEL: 0979366228 OTRO CONTACTO: _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1.57 PESO 115 COLOR DE CABELLO café COLOR DE OJOS café

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS cabello ondulado

EDAD 20 años

TALLA DE PANTALÓN medium CAMISETA small ZAPATOS 36

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN NINGUNA

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Estudiante

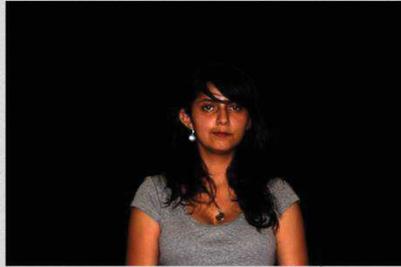
DISPONIBILIDAD DE TIEMPO (9 AL 15 DE DICIEMBRE) Siempre

DISPONIBILIDAD PARA PRUEBA DE VESTURIO Y MAQUILLAJE Siempre

ALERGIAS ninguna

REGIMEN ALIMENTICIO 3 comidas

HOJA DE CASTING No. 2



FOTO

Foto No:

NOMBRE Sópez Dávila Joselyn
 APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO NOMBRE

DIRECCIÓN Calines y Palacios

CORREO ELECTRÓNICO yoshi20you@hotmail.com

TELF CASA 2271686 CEL: 0991478921 OTRO CONTACTO: _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

ALTURA 1.58 PESO 52 kg COLOR DE CABELLO negro COLOR DE OJOS café

OTRAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS contextura delgada, trigueña

EDAD 19

TALLA DE PANTALÓN 8 CAMISETA 36 / S ZAPATOS 37

EXPERIENCIA EN ACTUACIÓN

TEATRO PELICULAS DOCUMENTALES TELEVISIÓN NINGUNA

EDUCACIÓN O FORMACIÓN PROFESIONAL Multimedia y producción audiovisual

DISPONIBILIDAD DE TIEMPO (9 AL 15 DE DICIEMBRE) Preferencia tarde

DISPONIBILIDAD PARA PRUEBA DE VESTURIO Y MAQUILLAJE "

ALERGIAS dores muy fuertes, polvo

REGIMEN ALIMENTICIO normal

ANEXO 6

Contratos de Cesión de derechos de los artistas

Cesión de Derechos de Imagen

Yo, Indira Belén Reinoso Sánchez identificada con cédula de ciudadanía # 0604018242, en mi condición de actor/triz, autorizo a **Ángeles Vela**, directora del **proyecto audiovisual "Caperucita Roja"** para que utilice e incluya mi imagen en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación, para los fines y dentro de los propósitos establecidos durante tiempo ilimitado. Esta autorización de utilización de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito actor/triz declara que es propietario integral de los derechos de su imagen y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Srta. Directora **Ángeles Vela y su equipo de producción**.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para el capítulo en mención, el cual tendrá un uso de carácter comercial y será difundido por cualquier medio de difusión y con fines comerciales por los sistemas de televisión abierta o cerrada en el territorio nacional y en el exterior, si así se requiriese.

Cordialmente,

Indira Reinoso Sánchez ⁸⁸
Cédula de ciudadanía #

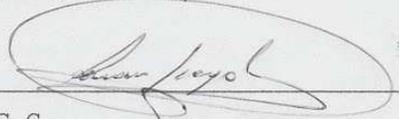
Cesión de Derechos de Imagen

Yo, JUAN DIEGO VILLOSQUES ALDEIDA identificado con cédula de ciudadanía # 010327835-4, en mi condición de actor/triz, autorizo a **Ángeles Vela**, directora del **proyecto audiovisual "Caperucita Roja"** para que utilice e incluya mi imagen en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación, para los fines dentro de los propósitos establecidos durante tiempo ilimitado. Esta autorización de utilización de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito actor/triz declara que es propietario integral de los derechos de su imagen y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Srta. Directora **Ángeles Vela y su equipo de producción**.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para el capítulo en mención, el cual tendrá un uso de carácter comercial y será difundido por cualquier medio de difusión y con fines comerciales por los sistemas de televisión abierta o cerrada en el territorio nacional y en el exterior, si así se requiriese.

Cordialmente,


C.C. 010327835-4

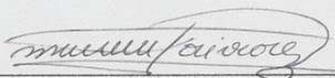
Cesión de Derechos de Imagen

Yo, Mariana de Jesús Rivera R. identificada con cédula de ciudadanía # 0400413704, en mi condición de actor/triz, autorizo a **Ángeles Vela**, directora del **proyecto audiovisual "Caperucita Roja"** para que utilice e incluya mi imagen en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación, para los fines y dentro de los propósitos establecidos durante tiempo ilimitado. Esta autorización de utilización de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito actor/triz declara que es propietario integral de los derechos de su imagen y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Srta. Directora **Ángeles Vela y su equipo de producción.**

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para el capítulo en mención, el cual tendrá un uso de carácter comercial y será difundido por cualquier medio de difusión y con fines comerciales por los sistemas de televisión abierta o cerrada en el territorio nacional y en el exterior, si así se requiriese.

Cordialmente,



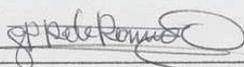
Cesión de Derechos de Imagen

Yo, GUADALUPE RIVERA RUIZ identificado con cédula de ciudadanía # 0400378667, en mi condición de actor/triz, autorizo a **Ángeles Vela**, directora del **proyecto audiovisual "Caperucita Roja"** para que utilice e incluya mi imagen en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación, para los fines y dentro de los propósitos establecidos durante tiempo ilimitado. Esta autorización de utilización de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito actor/triz declara que es propietario integral de los derechos de su imagen y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Srta. Directora **Ángeles Vela y su equipo de producción**.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para el capítulo en mención, el cual tendrá un uso de carácter comercial y será difundido por cualquier medio de difusión y con fines comerciales por los sistemas de televisión abierta o cerrada en el territorio nacional o en el exterior, si así se requiriese.

Cordialmente,



0400378667

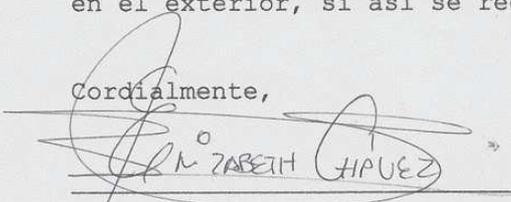
Cesión de Derechos de Imagen

Yo, Glizabeth Chavez identificado con cédula de ciudadanía # A14458377, en mi condición de actor/triz, autorizo a **Ángeles Vela**, directora del **proyecto audiovisual "Caperucita Roja"** para que utilice e incluya mi imagen en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación, para los fines y dentro de los propósitos establecidos durante tiempo ilimitado. Esta autorización de utilización de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito actor/triz declara que es propietario integral de los derechos de su imagen y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Srta. Directora **Ángeles Vela y su equipo de producción.**

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para el capítulo en mención, el cual tendrá un uso de carácter comercial y será difundido por cualquier medio de difusión y con fines comerciales por los sistemas de televisión abierta o cerrada en el territorio nacional y en el exterior, si así se requiriese.

Cordialmente,


GLIZABETH CHAVEZ

ANEXO 7

Hojas de Scouting

HOJA DE SCOUTING No. 1

LOCACIÓN : BOSQUE

DIRECCIÓN: VIA PINTAG

DISPONIBILIDAD: PAGO 2 USD POR PERSONA PREVIA RESERVACION

FECHA DE GRABACIÓN: 15 de dic

HORARIO DE GRABACIÓN: 8 AM A 6 PM

RESPONSABLE: VERÓNICA ZURITA

ENCARGADO: NANCY MALDONADO

CONTACTO: 09999931048 0987704740

SOLICITUD DE PERMISO: CONFIRMACIÓN TELEFÓNICA

MEDIDAS: ESPACIO AMPLIO

SERVICIOS BÁSICOS: BAÑO EN LA ENTRADA, SIN POSIBILIDAD DE CONEXIÓN ELÉCTRICA.

ACCESOS: SIN PUERTAS

COMPLICACIONES: CLIMA CALIENTE HUMEDO, LEJANIA DEL SENDERO A LA ENTRADA DEL COMPLEJO, ESPACIO PÚBLICO, GENTE CURIOSA, TIEMPO DE LUZ LIMITADO.

FOTOGRAFÍAS DEL LUGAR.



HOJA DE SCOUTING No. 2

LOCACIÓN : CASA ABUELA

DIRECCIÓN: SANTA ROSA DE LA MERCED LOTE 7

DISPONIBILIDAD: TOTAL

FECHA DE GRABACIÓN: 14 de dic

HORARIO DE GRABACIÓN: 8 AM A 8 PM PREVIO DIA DE MONTAJE 10 AM A 1 PM

RESPONSABLE: ANGELES VELA

ENCARGADO: GABRIELA FALCONÍ

CONTACTO: 2796213

SOLICITUD DE PERMISO: NO NECESARIA

MEDIDAS: 3.10*4.10*2.10

SERVICIOS BÁSICOS: TODOS

COMPLICACIONES: LEJANÍA, MOVER MUEBLES PESADOS

FOTOGRAFÍAS DEL LUGAR.



HOJA DE SCOUTING No. 3

LOCACIÓN : CASA ABUELA

DIRECCIÓN: COTOPAXI N811 Y MANABI

DISPONIBILIDAD: TOTAL

FECHA DE GRABACIÓN: 14 de dic

HORARIO DE GRABACIÓN: 8 AM A 8 PM PREVIO DIA DE MONTAJE 10 AM A 1 PM

RESPONSABLE: ANGELES VELA

ENCARGADO: MARIANA RIVERA

CONTACTO: 2950525

SOLICITUD DE PERMISO: NO NECESARIA

MEDIDAS: 3.10*4.10*2.10

SERVICIOS BÁSICOS: TODOS

COMPLICACIONES: MOVER MUEBLES PESADOS, POCOS PARQUEADEROS

FOTOGRAFÍAS DEL LUGAR.



HOJA DE SCOUTING No. 4

LOCACIÓN : CUEVA DEL LOBO

DIRECCIÓN: CASA DE LA CULTURA TEATRO ESPADA DE MADERA

DISPONIBILIDAD: TOTAL EXCEPTO MARTES Y JUEVES DE 4 A 6 PM

FECHA DE GRABACIÓN: 8 al 13 de dic

HORARIO DE GRABACIÓN: 8 AM A 8 PM

RESPONSABLE: ANGELES VELA

ENCARGADO: MAYA ESTRELLA

CONTACTO: 0998969293

SOLICITUD DE PERMISO: NO NECESARIA

MEDIDAS: 5,5*10*3,5

SERVICIOS BÁSICOS: COMPLETOS

ACCESOS: 4 PUERTAS 2*1.50

COMPLICACIONES: 3ER PISO SIN ASCENSOR, ESCALERAS ESTRECHAS, PARQUEADERO CARO
FOTOGRAFÍAS DEL LUGAR.



ANEXO 8

Planes de Rodaje

PLAN DE RODAJE DÍA 1									
FECHA: LUNES 09 DE DICIEMBRE DEL 2013									
ESCENAS: 5 Y 7 C VERSIÓN ADULTOS									
LOCACIÓN: CASA DE LA CULTURA TEATRO ESPADA DE MADERA AV 6 DE DICIEMBRE Y AV PATRIA TERCER PISO EDIFICIO DE ESPEJOS									
OBSERVACIONES: IR PUNTUALES CON ROPA CÓMODA Y ALGO ABRIGADO PARA LA NOCHE									
H. INICIO	H. FIN	ACTIVIDAD	ESCENA	PLANOS	PERSONAJES				
7:00 AM	7:45 AM	traslado equipos, crew, actores y catering a locación			caperucita y el lobo				
7:45 AM	8:15 AM	DESAYUNO							
8:15	9:00 AM	maquillaje y vestuario			caperucita y el lobo				
8:15	9:00 AM	montaje equipos			caperucita y el lobo				
9:00 AM	10:00 AM	rodaje	5C	A-B	caperucita y el lobo				
10:00 AM	11:00	rodaje	5C	C-D	caperucita y el lobo				
11:00	12:00	rodaje	5C	E-F	caperucita y el lobo				
12:00	13:00	rodaje	5C	G-H	caperucita y el lobo				
13:00	14:00	ALMUERZO							
14:00	15:00	rodaje	5C	I-J-K	caperucita y el lobo				
15:00	16:00	rodaje	5C	L-M-N	caperucita y el lobo				
16:00	17:00	rodaje	5C	O-P	caperucita y el lobo				
17:00	18:00	rodaje	5C	Q-R-S	caperucita y el lobo				
18:00	19:00	rodaje	5C	T-U	caperucita y el lobo				
19:00	20:00	rodaje	7C	A-B-C	caperucita y el lobo				
20:00	20:20	COFFEE BREAK							
20:20	20:45	desmontar y embarcar equipos			caperucita y el lobo				
20:45	9:30	regreso equipos, crew, actores y catering			caperucita y el lobo				

PLAN DE RODAJE DIA 2									
FECHA: MIÉRCOLES 11 DE DICIEMBRE DEL 2013									
ESCENAS: 5 Y 7 A VERSIÓN NIÑOS									
LOCACIÓN: CASA DE LA CULTURA TEATRO ESPADA DE MADERA AV 6 DE DICIEMBRE Y AV PATRIA TERCER PISO EDIFICIO DE ESPEJOS									
OBSERVACIONES: IR PUNTUALES CON ROPA CÓMODA Y ALGO ABRIGADO PARA LA NOCHE									
H. INICIO	H. FIN	ACTIVIDAD	ESCENA	PLANOS	PERSONAJES				
7:00 AM	7:45 AM	traslado equipos, crew, actores y catering a locación			caperucita y el lobo				
7:45 AM	8:15 AM	DESAYUNO							
8:15	9:30 AM	maquillaje y vestuario			caperucita y el lobo				
8:15	9:30 AM	montaje equipos			caperucita y el lobo				
9:30 AM	10:00 AM	rodaje	5A	A-B	caperucita y el lobo				
10:00 AM	11:00	rodaje	5A	C-D	caperucita y el lobo				
11:00	12:00	rodaje	5A	E-F	caperucita y el lobo				
12:00	13:00	rodaje	5A	G-H	caperucita y el lobo				
13:00	14:00	ALMUERZO							
14:00	15:00	rodaje	5A	I-J-K	caperucita y el lobo				
15:00	16:00	rodaje	5A	L-M-N	caperucita y el lobo				
16:00	17:00	rodaje	5A	O-P	caperucita y el lobo				
17:00	18:00	rodaje	5A	Q-R-S	caperucita y el lobo				
18:00	19:00	rodaje	5A	T-U	caperucita y el lobo				
19:00	20:00	rodaje	7A	A-B-C	caperucita y el lobo				
20:00	20:20	COFFEE BREAK							
20:20	20:45	desmontar y embarcar equipos			caperucita y el lobo				
20:45	9:30	regreso equipos, crew, actores y catering			caperucita y el lobo				

PLAN DE RODAJE DÍA 3

FECHA: VIERNES 13 DE DICIEMBRE DEL 2013

ESCENAS: 5 Y 7 B VERSIÓN ADOLESCENTES

LOCACIÓN: CASA DE LA CULTURA TEATRO ESPADA DE MADERA AV 6 DE DICIEMBRE Y AV PATRIA TERCER PISO EDIFICIO DE ESPEJOS

OBSERVACIONES: IR PUNTUALES CON ROPA CÓMODA Y ALGO ABRIGADO PARA LA NOCHE

H. INICIO	H. FIN	ACTIVIDAD	ESCENA	PLANOS	PERSONAJES				
7:00 AM	7:45 AM	traslado equipos, crew, actores y catering a locación			caperucita y el lobo				
7:45 AM	8:15 AM	DESAYUNO							
8:15	9:30 AM	maquillaje y vestuario			caperucita y el lobo				
8:15	9:30 AM	montaje equipos			caperucita y el lobo				
9:30 AM	10:00 AM	rodaje	5B	A-B	caperucita y el lobo				
10:00 AM	11:00	rodaje	5B	C-D	caperucita y el lobo				
11:00	12:00	rodaje	5B	E-F	caperucita y el lobo				
12:00	13:00	rodaje	5B	G-H	caperucita y el lobo				
13:00	14:00	ALMUERZO							
14:00	15:00	rodaje	5B	I-J-K	caperucita y el lobo				
15:00	16:00	rodaje	5B	L-M-N	caperucita y el lobo				
16:00	17:00	rodaje	5B	O-P	caperucita y el lobo				
17:00	18:00	rodaje	5B	Q-R-S	caperucita y el lobo				
18:00	19:00	rodaje	5B	T-U	caperucita y el lobo				
19:00	20:00	rodaje	7B	A-B-C	caperucita y el lobo				
20:00	20:20				COFFEE BREAK				
20:20	20:45	desmontar y embarcar equipos			caperucita y el lobo				
20:45	9:30	regreso equipos, crew, actores y catering			caperucita y el lobo				

PLAN DE RODAJE DÍA 4									
FECHA: SÁBADO 14 DE DICIEMBRE DEL 2013									
ESCENAS: 2, 3, 6 Y 8 TODAS LAS VERSIONES									
LOCACIÓN: COTOPAXI N811 Y MANABÍ CENTRO HISTÓRICO CASA DE ÁNGELES VELA									
OBSERVACIONES: IR PUNTUALES CON ROPA CÓMODA Y ALGO ABRIGADO PARA LA NOCHE									
H. INICIO	H. FIN	ACTIVIDAD	ESCENA	PLANOS	PERSONAJES				
7:00 AM	7:45 AM	traslado equipos, crew, actores y catering a locación			caperucita lobo abuela y 3 vecinas				
7:45 AM	8:15 AM	DESAYUNO							
8:15	9:00 AM	maquillaje y vestuario			caperucita lobo abuela y 3 vecinas				
8:15	9:00 AM	montaje equipos							
9:00 AM	10:00 AM	rodaje	2A	A-B	3 vecinas				
10:00 AM	11:30	rodaje	3A	A-E	3vecinas				
12:30	13:00	rodaje	6A	A	caperucita y el lobo y la abuela				
13:00	14:30	rodaje	8A	A-E	caperucita y el lobo y la abuela				
14:30	15:00	ALMUERZO							
15:00	16:00	rodaje	2B	A-B	3 vecinas				
16:00	17:00	rodaje	3B	A-E	3vecinas				
17:00	17:30	rodaje	6B	A	caperucita y el lobo y la abuela				
17:30	19:00	rodaje	8B	A-E	caperucita y el lobo y la abuela				
19:00	20:00	rodaje	2C	A-B	3 vecinas				
20:00	21:00	rodaje	3C	A-E	3vecinas				
21:00	21:20	COFFEE BREAK							
21:20	22:00	rodaje	6C	A	caperucita y el lobo y la abuela				
22:00	23:00	rodaje	8C	A-E	caperucita y el lobo y la abuela				
23:00	23:30	desmontar y embarcar equipos			caperucita y el lobo				
23:30	0:00	regreso equipos, crew, actores y catering			caperucita y el lobo				

PLAN DE RODAJE DÍA 5									
FECHA: DOMINGO 15 DE DICIEMBRE DEL 2013									
ESCENAS: 1, 4 Y 9 TODAS LAS VERSIONES									
LOCACIÓN: RESERVA MOLINUCO PUNTO DE ENCUENTRO REDONDEL DEL COLIBRÍ									
OBSERVACIONES: IR PUNTUALES CON ROPA CÓMODA , PROTECCIÓN PARA EL SOLY LOS MOSQUITOS									
H. INICIO	H.FIN	ACTIVIDAD	ESCENA	PLANOS	PERSONAJES				
6:30 AM	7:45 AM	traslado equipos, crew, actores y catering a locación			caperucita y el lobo				
7:45 AM	8:15 AM	DESAYUNO							
8:15	9:30 AM	maquillaje y vestuario			caperucita				
8:15	8:45 AM	montaje equipos							
8:45 AM	9:30 AM	rodaje	1A	A-B					
9:30 AM	11:00	rodaje	4A	A-C	caperucita				
11:00	11:30	rodaje	9A	A	caperucita	fondo croma			
12:00	12:45	rodaje	1B	A-B					
12:45	14:00	rodaje	4B	A-C	caperucita				
14:00	14:30	rodaje	9B	A	caperucita	fondo croma			
14:30	15:30	ALMUERZO							
16:00	16:30	rodaje	5B	A-B	caperucita y				
16:30	17:30	rodaje	5B	A-C	caperucita y				
17:30	18:00	rodaje	5B	A	caperucita y	fondo croma			
18:00	18:30	COFFEE BREAK							
18:30	19:00	desmontar y embarcar			caperucita y				
19:00	19:30	regreso equipos, crew, actores y catering			caperucita y el lobo				

ANEXO 9

Crew List

CREW LIST		
NOMBRE	CARGO	CONTACTO
Ángeles Vela	Dirección/Producción/Arte	098-4061283
Verónica Zurita	Asist. Producción	099-5984055
Ramiro Estrella	Asist. Dirección	099-8076477
Indira Reinoso	Actriz	099-2985982
Juan Diego Villacrés	Actor	098-7279228
Carolina Hurtado	Asist. Fotografía	099-8773010
Andrés Revelo	Asist. Fotografía	098-3362025
Sonia Andrade	Asist. Arte	097-9097119
Janina Cabezas	Maquillaje/Peinado	098-4102822
Javier Andrade	Sonido	098-4442010
Steffany Espín	Montaje	097-9153300
Clara Bossano	Colorización	098-7317040
Sonia Burgos	Catering	099-5799457
Verónica Espinosa	Movilización	099-2915892

ANEXO 10

Presupuesto Detallado

PRESUPUESTO PROYECTO AUDIOVISUAL					
Item #	EQUIPO HUMANO	Cantidad	Pago por día	Costo Real	Costo de Tesis
1	PRODUCCIÓN				
1.1	Director	1	300	1500	0
1.2	1er Asistente de dirección	0	0	0	0
1.2	2do Asistente de dirección	0	0	0	0
1.3	Dirección de extras	0	0	0	0
1.4	Asistente de dirección de extras	0	0	0	0
1.5	Director de casting	0	0	0	0
1.6	Guionista	1	(05 días de escritura) 160	800	0
1.7	Investigador	0	0	0	0
1.8	Actores	2	150	1500	200
1.9	Productor ejecutivo	1	180	900	0
1.10	Jefe de producción	0	0	0	0
1.11	Productor en línea	0	0	0	0
1.12	Coordinadora de producción	0	0	0	0
1.13	Asistente de producción	0	0	0	0
1.14	Jefe de locaciones	0	0	0	0
1.15	Asistente de locaciones	0	0	0	0
1.16	Foto fija	1	100	500	0
1.17	Making off	0	0	0	0
2	FOTOGRAFÍA				
2.1	Director de fotografía	1	250	1250	0
2.2	Primer asistente de fotografía	1	120	600	0
2.3	Segundo asistente de fotografía	0	0	0	0
2.4	Gafer	0	0	0	0
2.5	Grip	1	90	450	0
2.6	Script	1	85	425	0
2.7	Eléctrico	0	0	0	0
2.8	Video assist	0	0	0	0
3	SONIDO				

3.1	Sonido directo	0	0	0	0
3.2	Boom	1	100	500	0
4	ARTE				
4.1	Director de arte	1	250	1250	0
4.2	Primer asistente de arte	1	150	750	0
4.3	Segundo asistente de arte	0	0	0	0
4.4	Diseñador de set	0	0	0	0
4.4	Asistente de decoración	1	150	750	0
4.6	Escenógrafo	1	200	1000	0
4.7	Coordinador de arte	0	0	0	0
4.8	Utilero	0	0	0	0
4.9	Asistente de utilero	0	0	0	0
4.10	Vestuario	1	150	750	0
4.11	Costurera	1	120	600	180
4.12	Maquillaje y peinado	2	150	1500	121
5	POST PRODUCCIÓN				
5.1	Editor	1	200	600	0
5.2	Post productor efectos especiales	0	0	0	0
5.3	Editor de sonido	1	180	540	0
5.4	Musicalización	1	170	850	0
Item #	EQUIPO TÉCNICO	Cantidad	Alquiler por día	Costo Real	Costo de Tesis
6	EQUIPOS DE CÁMARA, GRIP Y LUCES				
6.1	Cámara Ful HD	2	120	840	0
6.2	Lente gran angular Canon 17-40mm	1	70	490	0
6.3	Lente fijo Canon 50mm	1	50	350	0
6.4	Lente Canon 50 mm macro	1	65	455	0
6.5	Lente Canon 18-135 mm	1	70	350	0
6.6	Kit de Luces Led Fotodiox	2	55	770	0
6.7	Kit de Luces Led Ikan	3	75	1575	90
6.8	Mini Jib (pluma)	0	0	0	0
6.9	Micrófono Boom	1	25	175	0
6.10	Micrófono corbatero	0	0	0	0
6.11	Alquiler de equipos de comunicación	0	0	0	0

6.12	Planta eléctrica	0	0	0	0
6.13	Dolly-grúa	0	0	0	0
6.14	Steady cam	1	45	315	0
6.15	Video assist	0	0	0	0
7	GASTOS DE ARTE				
7.1	Diseño grafico	1	140	420	45
7.2	Investigación y compras de prueba	1	30	30	30
7.3	Construcción y decoración	1	550	550	423,58
7.4	Costos de utilería	1	99,99	99,99	99,99
7.5	Costos de vestuario	1	250	1250	108,85
7.6	Costos de maquillaje y peinado	1	60	300	66
7.7	Alquiler set	1	800	2400	0
8	GASTOS CONSUMIBLES				
8.1	Tarjeta de memoria TRASCEND alta velocidad 32 gb	1	52	52	0
8.2	Fotografía impresa	0	0	0	0
8.3	Transporte para 20 personas para 5 días	1	125	625	20
8.4	Catering para 20 personas para 5 días	1	160	800	410,81
8.5	Disco duro externo 1.5 TB	1	129	129	0
8.6	Gripería	1	50	66,45	66,45
8.7	Equipo de Limpieza	1	12	12	12
SUBTOTAL				29069,44	1873,68
IMPREVISIOS 10%				2906,94	187,36
TOTAL EN DÓLARES				31976,38	2061,04

ANEXO 11

Encuesta de respuestas cerradas Público Infantil

TEST No. 1

NOMBRE: DominicaSEXO: F M EDAD: 8 añosCOLEGIO: SurcosCURSO: 4to de Básica

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (X)
No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
Lobo ()
Caperucita (X)
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
Si () _____
No (X)
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (X)
Los diálogos ()
La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
Si (X)
No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si (X)
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (X)
Hay que defender a los animales. ()
No debemos ser amigos de personas con mala fama. ()

TEST No. 1

NOMBRE: Maria Fernanda
 SEXO: F M EDAD: 9 años
 COLEGIO: Surcos
 CURSO: 5^{to} grado

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
 Si
 No
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
 Lobo
 Caperucita
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
 Si _____
 No
4. ¿Qué te gustó más del video?
 Los personajes
 Los diálogos
 La decoración
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
 Si
 No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
 Si
 No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
 Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal.
 Hay que defender a los animales.
 No debemos ser amigos de personas con mala fama.

TEST No. 1

NOMBRE: Derek Joan Rojas PachezSEXO: F M EDAD: 11 añosCOLEGIO: SurcosCURSO: 7^o de básica

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
Lobo ()
Caperucita ()
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
Si () _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
Si ()
No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Hay que defender a los animales. ()
No debemos creer en historias de personas con mala fama. ()

TEST No. 1

NOMBRE: Julicín Luzuriaga
 SEXO: F M EDAD: 11 años
 COLEGIO: Surca
 CURSO: 7º De básica

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
 Si
 No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
 Lobo
 Caperucita ()
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
 Si () _____
 No
4. ¿Qué te gustó más del video?
 Los personajes ()
 Los diálogos
 La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
 Si ()
 No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
 Si
 No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
 Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal.
 Hay que defender a los animales. ()
 No debemos ser amigos de personas con mala fama. ()

TEST No. 1

NOMBRE: Erick MendozaSEXO: F M EDAD: 11COLEGIO: Unidad Educativa SurcosCURSO: 6 de Básica

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
Lobo ()
Caperucita ()
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
Si () _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
Si ()
No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Hay que defender a los animales. ()
No debemos ser amigos de personas con mala fama. ()

TEST No. 1

NOMBRE: Martín RuizSEXO: F _____ M XEDAD: 11 añosCOLEGIO: colegio surcosCURSO: 7º de básica

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (X)
No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
Lobo (X)
Caperucita ()
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
Si () _____
No (X)
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (X)
Los diálogos ()
La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
Si (X)
No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si (X)
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (X)
Hay que defender a los animales. ()
No debemos ser amigos de personas con mala fama. ()

TEST No. 1

NOMBRE: Francisco VargasSEXO: F _____ M EDAD: 7 añosCOLEGIO: SURCOSCURSO: 6^{to} básica

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si
No
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
Lobo
Caperucita
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
Si _____
No
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes
Los diálogos
La decoración
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
Si
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si
No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal.
Hay que defender a los animales.
No debemos ser amigos de personas con mala fama.

TEST No. 1

NOMBRE: Annia CastilloSEXO: F M EDAD: 10 añosCOLEGIO: SarcosCURSO: 6^{to} de bas. ba

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
Lobo ()
Caperucita ()
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
Si () _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
Si ()
No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Hay que defender a los animales. ()
No debemos ser amigos de personas con mala fama. ()

TEST No. 1

NOMBRE: Marcelo TorresSEXO: F _____ M X EDAD: 3COLEGIO: SutcarCURSO: 6^{ta} de Basica

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (X)
No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
Lobo (X)
Caperucita ()
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
Si () _____
No (X)
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (X)
Los diálogos ()
La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
Si (X)
No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si (X)
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Hay que defender a los animales. (X)
No debemos ser amigos de personas con mala fama. ()

TEST No. 1

NOMBRE: Lara ManosalvosSEXO: F M EDAD: 10 añosCOLEGIO: SurcosCURSO: 6^{to}

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
 Sí (x)
 No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
 Lobo (x)
 Caperucita ()
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
 Sí () _____
 No (x)
4. ¿Qué te gustó más del video?
 Los personajes (x)
 Los diálogos ()
 La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
 Sí (x)
 No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
 Sí (x)
 No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
 Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (x)
 Hay que defender a los animales. ()
 No debemos ser amigos de personas con mala fama. ()

TEST No. 1

NOMBRE: Matias SanchezSEXO: F M EDAD: 8COLEGIO: SURCOSCURSO: 5 de básica

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si
No ()
2. ¿Cuál fue el personaje que más te gustó?
Lobo
Caperucita ()
3. ¿Crees que algún personaje es malo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje malo.
Si el lobo
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos
La decoración ()
5. ¿Crees que la Caperucita hizo bien en irse con el lobo?
Si ()
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Hay que defender a los animales. ()
No debemos ser amigos de personas con mala fama.

ANEXO 12

Encuestas de respuestas cerradas Público Juvenil

TEST No. 2

NOMBRE: Antonio StaceySEXO: F MXEDAD: 17COLEGIO: Luis CalvariniCURSO: 5to

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (X)
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (X) Lo lobo
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (X)
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si (X)
No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (X)
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas. ()
Todos los problemas siempre tienen solución. (X)

TEST No. 2

NOMBRE: Martina GomezSEXO: F M EDAD: 17COLEGIO: Luigi GalvaniCURSO: 6to

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si
No
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si Lobo
No
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si Caperucza
No
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes
Los diálogos
La decoración
El vestuario
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si
No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal.
No hay que consumir drogas.
Todos los problemas siempre tienen solución.

TEST No. 2

NOMBRE: Nicolan CastilloSEXO: F M EDAD: 17COLEGIO: Luigi GalvaniCURSO: 6^{to}

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si Lobo
No ()
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si ()
No
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si ()
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas. ()

TEST No. 2

1

NOMBRE: jose lalama

SEXO: F M EDAD: 17

COLEGIO: Luigi Galvani

CURSO: 5to

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

- 4
1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No (X)
 2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)
 3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si () _____
No (X)
 4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos (X)
La decoración ()
El vestuario ()
 5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si ()
No (X)
 6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (X)
 7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas. ()
Todos los problemas siempre tienen solución. (X)

TEST No. 2

NOMBRE: Camila TobacSEXO: F M EDAD: 16COLEGIO: Luigi GalvaniCURSO: 5^{to}

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si () _____
No
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si ()
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal.
No hay que consumir drogas.
Todos los problemas siempre tienen solución. ()

6

TEST No. 2

NOMBRE: Lorena ZuñigaSEXO: F _____ M EDAD: 16COLEGIO: Liceo CoahuilaCURSO: 6to

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si Lobo
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si ()
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas.
Todos los problemas siempre tienen solución. ()

7

TEST No. 2

NOMBRE: Fabrizio SandovalSEXO: F _____ M XEDAD: 16COLEGIO: Luigi GalvaniCURSO: 5^{ta}

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (X)
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (X) Lobo _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (X)
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si (X)
No ()
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si (X)
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas. (X)
Todos los problemas siempre tienen solución. ()

8

TEST No. 2

NOMBRE: Giovanna RizoSEXO: F M EDAD: 16COLEGIO: Lucrecia GalvaniCURSO: 5to

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (X)
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (X) lobo _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración (X)
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si ()
No (X)
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (X)
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas. (X)
Todos los problemas siempre tienen solución. ()

9

TEST No. 2

NOMBRE: Andrea RodriguezSEXO: F M EDAD: 16COLEGIO: Luigi GalvaniCURSO: 5to

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si Caperucita
No ()
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si () _____
No
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si ()
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas.
Todos los problemas siempre tienen solución. ()

10

TEST No. 2

NOMBRE: MATEO ERAOSEXO: F _____ M EDAD: 17COLEGIO: LUIGI GALIANICURSO: 6to

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si LOBO
No ()
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si () _____
No
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si ()
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si
No ()
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas.
Todos los problemas siempre tienen solución. ()

TEST No. 2

NOMBRE: Estefanía GarcésSEXO: F M EDAD: 17COLEGIO: Luigi GalvaniCURSO: 6^{to}

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si
No
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si _____
No
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si _____
No
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes
Los diálogos
La decoración
El vestuario
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si
No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal.
No hay que consumir drogas.
Todos los problemas siempre tienen solución.

12

TEST No. 2

NOMBRE: Lucia PatiñoSEXO: F M EDAD: 17COLEGIO: Lucia CalviniCURSO: 6to

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si lobo _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario
5. ¿Crees que la Caperucita y el Lobo hacen bien en solucionar sus problemas con drogas?
Si ()
No
6. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No
7. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
No hay que consumir drogas.
Todos los problemas siempre tienen solución. ()

ANEXO 13

Encuestas de respuestas cerradas Público Adulto

TEST No. 3

NOMBRE: _ Andrés Mier

SEXO: F _____ M _____

EDAD: 26 _____

UNIVERSIDAD: PUCE _____

SEMESTRE: EGRESADO _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No (X)
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si () _____
No (X)
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración (X)
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (X)
No ()
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral () Ingenua ()
Astuta (X) Oportunista (X)
Adicta () Desequilibrada mentalmente (X)
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (X)
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (x)
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE: Mishell Montenegro

SEXO: F

EDAD: 20

UNIVERSIDAD: Puce

SEMESTRE: Primero

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No (x)

2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (x)

3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si () _____
No (x)

4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos (x)
La decoración ()
El vestuario ()

5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (x)
No ()

6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral (x) Ingenua (x)
Astuta (x) Oportunista ()
Adicta () Desequilibrada mentalmente ()

7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si (x)
No ()

8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. (x)

TEST No. 3

NOMBRE: __Tania Zurita_____

SEXO: F __X_____ M _____
años _____

EDAD: _____23

UNIVERSIDAD: _____ Puce _____

SEMESTRE: _____ EGRESADA _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (X)
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (X) __CAPERUCITA_____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (X)
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (X)
No ()
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral () Ingenua ()
Astuta (X) Oportunista (X)
Adicta (X) Desequilibrada mentalmente ()
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si (X)
No ()
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (x)
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE: EDUARDO CASTRILLÓN

SEXO: F _____ M _____ x _____
_____ 22 _____

EDAD:

UNIVERSIDAD: _____ Puce _____

SEMESTRE: _____ SEGUNDO _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No (X)
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)
3. ¿Crees qué algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (X) _____ LA CAPERUCITA _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración (X)
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (X)
No ()
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral (X) Ingenua ()
Astuta () Oportunista (X)
Adicta () Desequilibrada mentalmente (X)
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si (X)
No ()
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (X)
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE: David Nicolás Vela Rojas

SEXO: F _____ M X _____
 _____ 20 _____

EDAD:

UNIVERSIDAD: Puce

SEMESTRE: TERCERO

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
 Si (X)
 No ()

2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
 Si () _____
 No (X)

3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
 Si (X) La chica de caperuza roja
 No ()

4. ¿Qué te gustó más del video?
 Los personajes ()
 Los diálogos (X)
 La decoración ()
 El vestuario ()

5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
 Si (X)
 No ()

6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
 Inmoral () Ingenua (X)
 Astuta (X) Oportunista (X)
 Adicta () Desequilibrada mentalmente ()

7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
 Si (X)
 No ()

8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
 Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (X)
 Las mujeres son libres sexualmente. ()
 Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE:

Pablo

Benítez _____

SEXO: F _____ M _____ X _____

EDAD:

_____23_____

UNIVERSIDAD: _____PUCE_____

SEMESTRE: _____Egresado_____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (x)
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (x)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (x) __El lobo_____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (x)
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si ()
No (x)
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral () Ingenua ()
Astuta (x) Oportunista (x)
Adicta (x) Desequilibrada mentalmente ()
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (x)
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (x)
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE: ____ Daniel Alejandro Maldonado Ruiz _____

SEXO: F _____ M _____ X _____

EDAD: _____ 27 _____

UNIVERSIDAD: _____ Puce _____

SEMESTRE: _____ Tercero _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No (X)

2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)

3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si () _____
No (X)

4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario (X)

5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (X)
No ()

6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral () Ingenua ()
Astuta (X) Oportunista ()
Adicta (X) Desequilibrada mentalmente (X)

7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (X)

8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (x)
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE: _____ Micaela
Stacey_____

SEXO: F X _____ M _____
_____ 22 _____

EDAD:

UNIVERSIDAD: _____ PUCE _____

SEMESTRE: _____ Séptimo _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (X)
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (X)
3. ¿Crees qué algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (X) ___caperucita roja_____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario (X)
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (X)
No ()
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral (X) Ingenua ()
Astuta (X) Oportunista (X)
Adicta () Desequilibrada mentalmente ()
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (X)
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (x)
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE: Daniela Villacis _____

SEXO: F _____ X _____ M _____
_____ 22 _____

EDAD:

UNIVERSIDAD: Puce _____

SEMESTRE: 6to semestre _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si (x)
No ()
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si (x) Caperucita _____
No ()
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si () _____
No (x)
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes ()
Los diálogos (x)
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (x)
No ()
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral () Ingenua (x)
Astuta (x) Oportunista ()
Adicta () Desequilibrada mentalmente (x)
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si (x)
No ()
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Las mujeres son libres sexualmente. (x)
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE: Erick Villacis _____

SEXO: F _____ M _____ X _____
_____20_____

EDAD:

UNIVERSIDAD: Puce _____

SEMESTRE: 4to semestre _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No (x)
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (x)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (x) ____ lobo _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (x)
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (x)
No ()
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral () Ingenua (x)
Astuta () Oportunista (x)
Adicta (x) Desequilibrada mentalmente ()
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (x)
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. (x)
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. ()

TEST No. 3

NOMBRE: Erick Arend _____

SEXO: F _____ M _____ X _____
_____ 25 _____

EDAD:

UNIVERSIDAD: Puce _____

SEMESTRE: 4to semestre _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No (x)
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (x)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (x) ____ lobo _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (x)
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (x)
No ()
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral () Ingenua (x)
Astuta () Oportunista (x)
Adicta (x) Desequilibrada mentalmente ()
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (x)
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. (x)

TEST No. 3

NOMBRE: José Molina _____

SEXO: F _____ M _____ X _____
_____ 20 _____

EDAD:

UNIVERSIDAD: Puce _____

SEMESTRE: 4to semestre _____

MARCA CON UNA X LA RESPUESTA QUE COINCIDA MÁS CON TU OPINIÓN

1. ¿El Video visto te recuerda a algún cuento infantil?
Si ()
No (x)
2. ¿Te sientes identificado con algún personaje? ¿Cuál?
Si () _____
No (x)
3. ¿Crees que algún personaje es malévolo? Si tu respuesta es sí, nombra al personaje.
Si (x) ____ lobo _____
No ()
4. ¿Qué te gustó más del video?
Los personajes (x)
Los diálogos ()
La decoración ()
El vestuario ()
5. ¿Crees que la Caperucita está usando la seducción a su favor?
Si (x)
No ()
6. Marca **3** adjetivos para definir a la Caperucita
Inmoral () Ingenua (x)
Astuta () Oportunista (x)
Adicta (x) Desequilibrada mentalmente ()
7. ¿Te dejó un mensaje positivo este video?
Si ()
No (x)
8. ¿Qué mensaje te dejó este video? Escoge el que más se aproxime a tu opinión.
Hay que conocer a las personas antes de juzgarlas mal. ()
Las mujeres son libres sexualmente. ()
Una mujer que ofrece su cuerpo consigue todo lo que quiere. (x)